ЮНАРМИЯ | Первые | ВОИН

Кружковое движение

УТВЕРЖДЕНЫ
протоколом заседания
Центрального Штаба Всероссийской
военно-патриотической игры «Зарница 2.0»
от 13 февраля 2026 г. № 1

ЗАРНИЦА 2.0

ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ, ПРОВЕДЕНИЯ И ОЦЕНИВАНИЯ СОСТЯЗАНИЙ ВСЕРОССИЙСКОЙ ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ЗАРНИЦА 2.0» ДЛЯ РЕГИОНАЛЬНОГО ЭТАПА

для младшей, средней, старшей и специальной возрастных категорий



Оглавление

Средняя, старшая и специальная возрастная категория 5
Индивидуальные состязания 5
Состязание командиров 5
Состязание связистов 11
Состязание инженеров-саперов 15
Состязание военкоров 19
Состязание медиков 23
Состязание штурмовиков 26
Состязание операторов БПА 28
Отрядные состязания 34
Военизированная эстафета 34
Военно-политическая подготовка 38
Силовая выносливость 40
Строевая подготовка 43
Тактическая медицина 45
Огневая подготовка 47
Радиационная, химическая и биологическая защита 50
Выживание в экстремальных условиях 56
Инженерное оборудование и маскировка позиций 59
Тактическая подготовка 63
Марш-бросок 69
Военно-тактическая игра на местности 72
Приложения 76
Младшая возрастная категория 108
Отрядное состязание «Основы строевой подготовки» 108
Отрядное состязание «Первая помощь» 110
Отрядное состязание «История Отечества» 111
Викторина «Герои в форме» 112
Спортивная игра «Снайпер» 113
Маршрутная игра «Зарничка 2.0» 115
Конкурс «Приветствие отряда» 119

Правила организации проведения и оценивания состязаний Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0» для регионального этапа младшей, средней, старшей и специальной возрастных категорий

Региональный этап Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0» (далее – Игра) в средней, старшей и специальной возрастной категории состоит из следующих индивидуальных состязаний: «Состязание командиров», «Состязание инженеров-саперов», «Состязание военкоров», «Состязание медиков», «Состязание штурмовиков», «Состязание операторов БПА», «Состязание связистов», а также отрядных состязаниях: «Военизированная эстафета», «Военно-политическая подготовка», «Силовая выносливость», «Строевая подготовка», «Марш-бросок», «Тактическая медицина», «Огневая подготовка», «Радиационная, биологическая и химическая защита», «Выживание в экстремальных условиях», «Тактическая подготовка», «Инженерное оборудование и маскировка позиций», тактическая игра на местности.

Отряд – победитель на региональном этапе выявляется по наименьшей сумме мест, занятых участниками в индивидуальных и отрядных состязаниях, а также в военно-тактической игре на местности. Победители регионального этапа в средней, старшей и специальной возрастной категории проходят на окружной этап Игры.

В младшей возрастной категории отборочный этап состоит из следующих отрядных состязаний: «Основы строевой подготовки», «Первая помощь», «История Отечества», Викторина «Герои в форме», Спортивная игра «Снайпер», Маршрутная игра «Зарничка 2.0», Конкурс «Приветствие отряда».

Отряд-победитель на региональном этапе выявляется по наименьшей сумме мест, занятых участниками в отрядных состязаниях, а также в маршрутной игре «Зарничка 2.0». Для младшей категории региональный этап Игры является завершающим.

Задания состязаний этапа Игры могут быть разработаны Штабом этапа Игры по образцу представленных в данных правилах.

Результаты состязаний вносятся в цифровой протокол председателем Штаба этапа Игры в панели администрирования на сайте Зарница.будьвдвижении.рф. Помимо этого, в панели администрирования председателю Штаба этапа Игры необходимо заполнить и загрузить скан печатного протокола, тогда событие будет считаться завершенным.

Представленные правила организации проведения и оценивания состязаний Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0» для регионального этапа младшей, средней, старшей и специальной

возрастной категории могут быть изменены по усмотрению регионального штаба Игры с учетом имеющегося материально-технического обеспечения и условий проведения этапа.

В целях эффективной подготовки к региональному этапу Игры необходимо обратиться в региональный штаб Игры.

В случае обнаружения опечаток или неточностей в тексте просьба сообщить об этом по почте: a.milchakova@yunarmy.ru.

Средняя, старшая и специальная возрастная категория
Индивидуальные состязания
Состязание командиров

Формат проведения состязания командиров включает в себя отработку знаний топографических знаков, а также практических навыков по работе с ПО AlpineQuest и передаче информации посредством.

Порядок прохождения состязания:

Участники поочередно заходят в помещение, предназначенное для выполнения задания состязания. В помещении на столе расположен планшет (персональный компьютер) с установленным ПО AlpineQuest и нанесенной на определенную на этапе подготовки местность стартовую диспозицию, а также 2 радиостанции. Очередной участник занимает рабочее место, подготавливает материально-техническое обеспечение и проверяет работу радиостанций. Судья доводит до участника легенду состязания, позывные, правила и кодировку для ведения радиоэфира. По команде судьи «К выполнению задачи **ПРИСТУПИТЬ**» начинается отсчет времени выполнения состязания, а участник принимает информацию о первом объекте.

По началу отсчета времени выполнения задания судья выходит по радиостанции на очередного участника и начинает передавать ему описание объекта. Ведение радиоэфира осуществляется в соответствии с Приложением 20 Боевого устава по подготовке и ведению общевойскового боя, часть 3 (взвод, отделение, танк), например:

«Шторм, Шторм, я Первый, в перелеске между Квадратом-1 и Штопором наблюдаю пулеметный расчет, в перелеске между Квадратом-1 и Штопором наблюдаю пулеметный расчет, я Первый, прием».

В это время рекомендуется обозначить описываемое место на местности, например, ассистент выходит в указанное место и поднимает красный флаг. Если участник не понимает, где находится объект, он может уточнить местонахождения объекта, например:

«Первый, Первый, я Шторм, не принял, повтори, я Шторм, прием» или *«Первый, Первый, я Шторм, не понял, дай другие ориентиры, я Шторм, прием».*

Если участник просит повторить, то судья дублирую переданное ранее описание объекта. Если участник просит дать другие ориентиры, то судья передает один из запасных вариантов описания. Дополнительно участник может визуально определить местоположение объекта по местонахождению ассистента с флагом.

Когда участник понял местонахождение объекта, он отвечает, например:

«Принял, я Шторм, прием».

После того, как участник определил местонахождение объекта, ему необходимо нанести этот объект на местность в ПО AlpineQuest, и передать координаты[1] объекта по второй радиостанции.

Для передачи координат объектов участник не может использовать прямые координаты (данную информацию необходимо довести до участника непосредственно до начала состязания), ему необходимо осуществлять передачу с опорой на заданные цели. Для этого, участник находит ближайшую цель, наводит курсор на нее и нажимает на него. В открывшемся меню выбирает действие «Инструменты», после чего – «Измерение». Далее, участник смещает курсор на местонахождение объекта. У него на экране отобразится прямой треугольник, возле катетов которого будет обозначено расстояние в метрах (рис. 10).

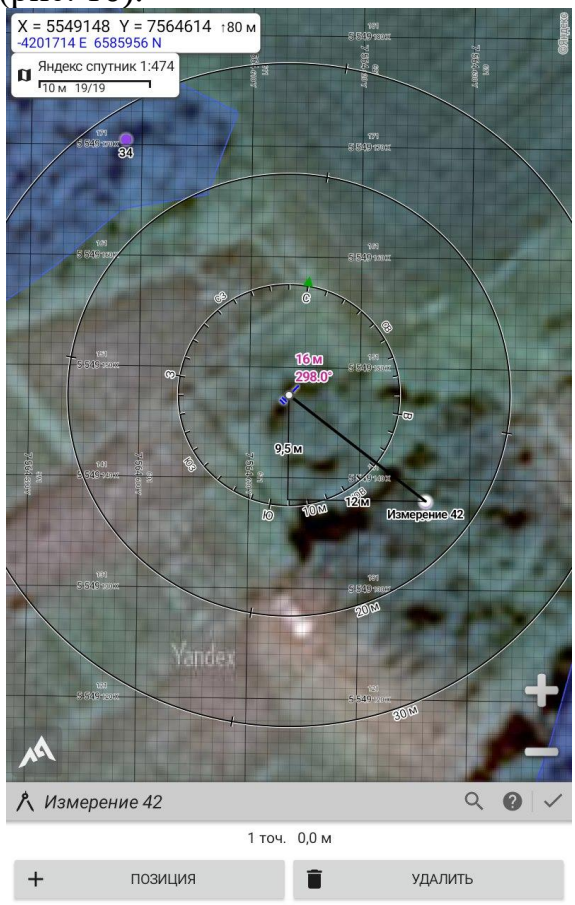


Рисунок № 10 – скриншот измерения дистанции от цели 69 до объекта.

Участнику необходимо передать данную информацию по второй радиостанции, например:

[1] Для передачи координат объекта участнику необходимо включить Координатную сетку: СК-42 (Gauss-Kruger zones) и Круговую масштабную линейку, расположенные во вкладке «Опции». Подробная инструкция о том, как это сделать представлена в уроке «Подготовка топографов: Определение дальности до цели и корректировка огня», расположенном в Курсе подготовки на сайте зарница.будьвдвижении.рф.

«Магеллан, Магеллан, я Шторм, цель 69, севернее 9,5, западнее 12, цель 69, севернее 9,5, западнее 12, я Шторм, прием».

Судья, который принимает информацию, сразу перепроверяет ее на своем планшете (персональном компьютере) и фиксирует результат. Если судья не успевает перепроверить информацию, он может попросить повторить ее, например:

«Не принял, повтори, я Магеллан, прием».

Если информация перепроверена (вне зависимости от того, верна она или нет), судья отвечает, например:

«Принял, я Магеллан, прием».

Как только судья подтвердил прием информации, он сразу начинает передавать информацию о местонахождении следующего объекта по первой радиостанции.

Алгоритм действий дублируется для каждого объекта.

Когда все объекты будут нанесены, а их координаты переданы судье, время прохождения останавливается, а участник покидает помещение, предназначенное для выполнения заданий состязания.

После этого, судья делает скриншот участка местности на планшете (персональном компьютере) с нанесенными объектами, удаляет нанесенные участником объекты, отключает Координатную сетку: СК-42 (Gauss-Kruger zones) и Круговую масштабную линейку, расположенные во вкладке «Опции», подготавливает рабочее место для следующего участника.

Когда все участники выполнили задания состязания судья приступает к оцениванию работ участников.

Система оценивания:

Судья состязания оценивает выполнение задания участника по скриншоту нанесенных на местность объектов, а также по координатам этих объектов, переданных посредством радиосвязи.

Помимо этого, оценивается правильность передачи информации и ведения радиоэфира.

За каждый верно отмеченный топографический знак, нанесенный в нужном месте в радиусе 15 метров, участник получает 1 балл. За неверно выбранный топографический знак, участник получает 0 баллов.

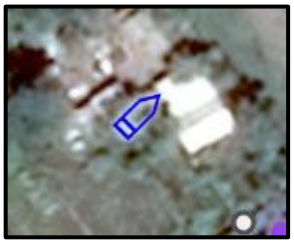
За верно переданные координаты каждого объекта участник получает 1 балл. За неверно переданные координаты участник получает 0 баллов.

За правильное ведение радиоэфира участник получает 0 штрафных баллов. За нарушение порядка ведения радиоэфира участник получает 1 штрафной балл за каждый выход в эфир.

Общий итог подводится по количеству набранных баллов за вычетом штрафных баллов. При равенстве результатов первенство определяется по наименьшему времени выполнения задания.

Пример описания объектов для диспозиции, приведенной на рисунке № 10

Объект № 1 «БМП»:

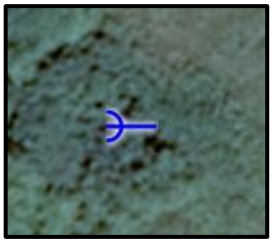


Описание № 1: «По главной дороге от остановки на север третий дом слева, за ним стоит БМП».

Описание № 2: «Следующий дом от синей крыши, за ним стоит БМП».

Описание № 3: «От Квадрата-1 на северо-западе через дорогу, дом между синей крышей и большим белым домом, с западной стороны стоит БМП».

Объект «Крупнокалиберный пулемет»



Описание № 1: «В следующей лесопосадке от Квадрата-1 работает крупнокалиберный пулемет».

Описание № 2: «Правая лесопосадка от Квадрата-1, на углу вижу расчет крупнокалиберного пулемета».

Описание № 3: «На запад от мин через поле, крупнокалиберный пулемет».

Объект «ПТУР»



Описание № 1: «По середине Квадрата-1 вижу ПТРК».

Описание № 2: «На юго-западном углу засеянной пашни, чуть севернее, метров 20, в лесопосадке противотанковый ракетный комплекс».

Описание № 3: «Напротив южной границы минного поля в Квадрате-1 вижу противотанковую управляемую ракету».

Объект «Пулемет»

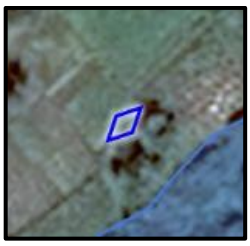


Описание № 1: «В лесопосадке на углу засеянной пашни вижу пулемет».

Описание № 2: «В перелеске между Квадратом-1 и Штопором работает пулеметный расчет».

Описание № 3: «На переднем крае от трех белых домов в островке леса вижу пулемет станковый».

Объект «Танк»

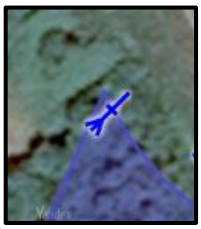


Описание № 1: «Справа от тупика возле перекрестка в лесопосадке работает танк».

Описание № 2: «В перелеске справа от Заслона стоит танк противника».

Описание № 3: «Западнее белой Газели».

Объект «АГС 1»

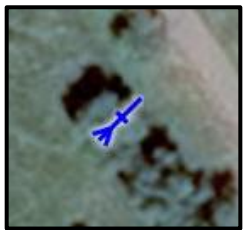


Описание № 1: «В правом углу Квадрата-2 работает АГС».

Описание № 2: «На углу лесопосадки на юг от перекрестка».

Описание № 3: «Северный угол Квадрата-2, работает АГС».

Объект «АГС 2»



Описание № 1: «В лесополосе слева от главной дороги по навесной работает АГС».

Описание № 2: «На юго-запад от западного края Заслона через дорогу в лесопосадке».

Описание № 3: «Северный край лесополосы по левой стороне главной асфальтированной дороги напротив Квадрата-2, стоит гранатометный расчет АГС».

Состязание связистов

Формат проведения состязания связистов включает в себя проверку навыков использования радиостанций/телефоном, а также умение работать с переговорными таблицами, вести радиоэфир.

Порядок прохождения состязания:

Участники прибывают в обозначенное судьей состязания место ожидания. Судья состязания приглашает участников согласно очередности. Участники занимают свои рабочие места, получают бланки заданий и шариковые ручки. Контрольное время выполнения заданий – 15 минут.

Вариант задания 1:

Участнику выдается переговорная таблица, где указаны содержания сигналов, а также их кодовое обозначение с помощью различных средств связи. Участнику требуется начать вести общение по выбранному им способом: либо рация (Baofeng), либо телефон ТА–57.

№	Содержание сигнала	По радио	Телефоном	Сигнозом	Содержание (расшифровка)
1	Боевая готовность №1	АЛЬФА-447	ТРЕВОГА №1	Три длинных гудка	Тревога
2	Химическое оружие	БРАВО-552	ХИМИЧЕСКАЯ УГРОЗА	Две серии коротких сигналов	Химическое оружие
3	Артиллерийский обстрел	ВИКТОР-669	АРТИЛЛЕРИЙСКАЯ ОПАСНОСТЬ	Одиночный длинный сигнал	Артиллерия
4	Авиаудар	ГРАНИТ-774	ВОЗДУШНАЯ УГРОЗА	Чередующиеся сигналы	Авиация
5	Эвакуация позиции	ДЕЛЬТА-881	НАЧАТЬ ОТСТУПЛЕНИЕ	Прерывистый сигнал	Покидание позиции
6	Техническая поддержка	ЭХО-993	РЕМОНТ ТЕХНИКИ	Два коротких гудка	Техническая поддержка
7	Минное поле в секторе	ЗЕТА-115	ИНЖЕНЕРНАЯ ОПАСНОСТЬ	Непрерывный низкий сигнал	Инженерная опасность

№	Содержание сигнала	По радио	Телефоном	Сигназом
1	Позиция захвачена	СОКОЛ-224	ОБЪЕКТ ВЗЯТ	Три коротких + пауза
2	Противник обнаружен	ЯСТРЕБ-335	ВРАГ В СЕКТОРЕ	Два длинных гудка
3	Ведется боевой контакт	ОРЕЛ-441	АКТИВНЫЙ ОГОНЬ	Прерывистый длинный сигнал
4	Приказ на отступление	БЕРКУТ-558	НАЧИНАЕМ ОТХОД	Пять коротких импульсов
5	Потери в составе	КОРШУН-667	ЕСТЬ РАНЕНЫЕ	Один длинный + два коротких
6	Боеприпасы на исходе	САРЫЧ-772	НУЖНА ПОДДЕРЖКА ОГНЕМ	Четыре коротких сигнала
7	Препятствие перекрыто минами	КАНЮК-889	ИНЖЕНЕРНАЯ ОПАСНОСТЬ	Волнообразный сигнал
8	Запрос авиаподдержки	ФИЛИН-996	ВЫЗЫВАЕМ АВИАЦИЮ	Три длинных + пауза
9	Выходим на связь	СОКОЛ-117	НАЧАЛО ОПЕРАЦИИ	Один короткий гудок
10	Группа окружена	ЯСТРЕБ-228	КРИТИЧЕСКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ	Непрерывный писк

Алгоритм выполнения задания для радиостанции:

1. Включить устройство
2. Выбрать канал и переключиться на него
3. Проверить дополнительные параметры (поднесущая, CTCSS/DCS тон) и по желанию настроить.
4. Сообщить канал ассистенту, чтобы он на него переключился.
5. Начать общение в эфире:

– вызвать;
– представиться;
– получить подтверждение;
– передать одно из сообщений;
– получить запрос от принимающей стороны (какие действия требуется выполнить);
– закончить радиообмен, покинуть эфир.

Алгоритм выполнения задания для телефона:

1. Соединить два телефона ТА–57 кабелем
2. Проверить корректность соединения
3. Начать общение в эфире:

– вызвать сигналом трубки;
– представиться;
– получить подтверждение;
– передать одно из сообщений;
– получить запрос от принимающей стороны (какие действия требуется выполнить);
– закончить телефонный обмен, покинуть эфир.

Вариант задания 2:

В данном варианте перед началом состязания участнику не предоставляется переговорная таблица, он должен составить её самостоятельно. После составления он передает копию судье, который в дальнейшем будет использовать её при проведении переговоров. Далее радиообмен идет по одному из двух алгоритмов:

Алгоритм выполнения задания для радиостанции:

1. Включить устройство
2. Выбрать канал и переключиться на него
3. Проверить дополнительные параметры (поднесущая, CTCSS/DCS тон) и по желанию настроить.
4. Сообщить канал организатору, чтобы он на него переключился.
5. Начать общение в эфире:

– вызвать;
– представиться;
– получить подтверждение;
– передать одно из сообщений;
– получить запрос от принимающей стороны (какие действия требуется выполнить);
– закончить радиообмен, покинуть эфир.

Алгоритм выполнения задания для телефона:

1. Соединить два телефона ТА–57 кабелем
2. Проверить корректность соединения
3. Начать общение в эфире:

– вызвать сигналом трубки;
– представиться;
– получить подтверждение;
– передать одно из сообщений;
– получить запрос от принимающей стороны (какие действия требуется выполнить);
– закончить телефонный обмен, покинуть эфир.

Система оценивания:

Максимальное количество баллов за выполнение задания: 10 баллов.

За каждое неправильно интерпретированное сообщение или сигнал с баллов участника снимается 1 (один) балл.

За нарушение последовательности выполнения пунктов алгоритма (в т.ч. перепутанные действия) — минус 1 (один) балл.

За пропуск любого пункта алгоритма — минус 2 (два) балла.

При равенстве набранных баллов приоритет в рейтинге отдается участнику, завершившему задание в меньшее время (tie-breaker по хронометражу).

Состязание инженеров-саперов

Формат проведения состязания инженеров-саперов включает в себя отработку практических навыков работы с инженерным оборудованием.

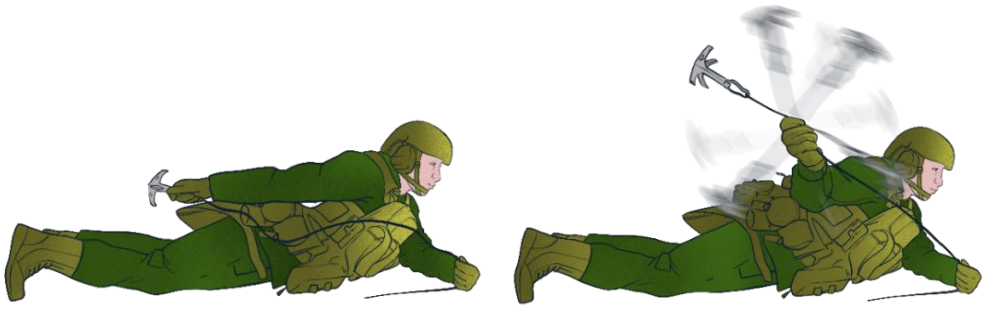
Порядок прохождения состязания:

Участник прибывает к месту проведения состязания. О прибытии докладывает судье. Получает инструктаж по технике безопасности, экипируется в защитное снаряжение (при наличии).

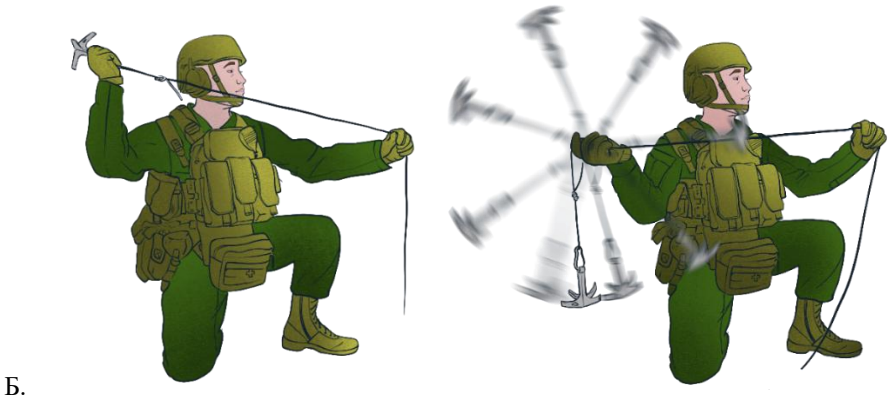
Задача участника – сделать проход в минно-взрывных заграждениях путем обнаружения мин фугасного действия и обезвреживания мин осколочного действия (с натяжным датчиком цели, далее – растяжки) за наименьшее время, соблюдая при этом технику безопасности.

Для прохождения состязания участник подходит к передней границе минного поля и подготавливает оборудование к выполнению задачи (саперный щуп и металлоискатель к использованию, саперную кошку к броску, все указки в чехлах закреплены на снаряжении участника). По готовности участник докладывает судье о готовности. В руках участника металлоискатель (в слабой руке) и саперный щуп (в сильной руке).

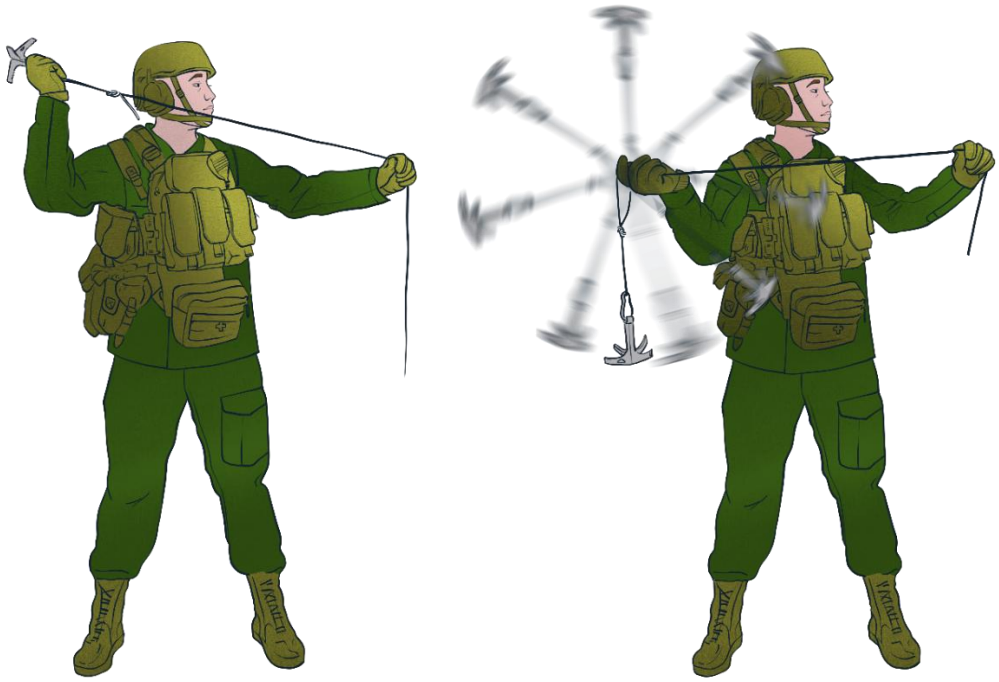
Для обеспечения равных условий, остальные участники находятся в месте, где они не смогут наблюдать выполнение задачи участником. Для начала состязания судья подает команду, например, к выполнению задачи **ПРИСТУПИТЬ**», или сигнал при помощи свистка. По команде судьи начинается отсчет времени выполнения задания, а участник приступает к проделыванию прохода путем прощупывания грунта саперным щупом и металлоискателем и выполнением бросков саперной кошки (рис. 14), соблюдая при этом правила работы с инженерным оборудованием и технику безопасности.



А.



Б.



В.

Рисунок № 14 – способы выполнения броска саперной кошки:
А – из положения лежа (с раскруткой и без),
Б – из положения сидя (с раскруткой и без),
В – из положения стоя (с раскруткой и без).

Первоначально участнику необходимо сорвать первую (ближайшую к нему) растяжку. Осуществлять бросок участник может любым удобным для него способом, однако сразу после выполнения броска, а именно во время полета саперной кошки, участник должен принять положение лежа.

После каждого броска участник производит «траление» – процесс протягивания кошки по минному полю за шнур к себе с целью срыва натяжного датчика цели. «Траление» производится в положении лежа не поднимая головы, допускается «траление» лежа на спине. Так, участник осуществляет броски саперной кошки до тех пор, пока не сорвет первую растяжку.

Далее, участник с помощью металлоискателя и саперного щупа приступает к поиску мин и обозначению прохода. Для этого, он проверяет грунт при помощи металлоискателя. При наведении металлоискателя

на место, где заложена мина, он зазвенит либо другим способом сигнализирует о наличии металлов, выбранных в настройках для обнаружения.

После этого, участник приступает к прощупыванию места предполагаемого нахождения мины. Прощупывание грунта может осуществляться в удобном для участника положении: стоя, сидя, лежа. Данный процесс заключается в последовательном прокалывании почвы под углом не более 45°. Если щуп входит в почву свободно, значит в данном месте мина отсутствует. Если щуп сталкивается с препятствием, то, возможно, в данном месте располагается мина. Для более точного определения объекта в почве, участник делает несколько контрольных проколов в предполагаемое место нахождения мины. Если участник убеждается в том, что в данном месте располагается мина, он обозначает ее минной указкой (красного цвета), воткнув ее в почву возле места обнаружения мины. По мере продвижения по минному полю участник формирует проход шириной 0,8-1 метров, обозначая его границы указками минного прохода (желтого цвета), которые устанавливаются в почву через каждые 5-6 метров справа и слева.

Важно действовать крайне осторожно, наступая только на те участки минного поля, в которых точно нет мин.

В случае обнаружения второй растяжки, участник должен обозначить ее двумя минными указками, по обеим сторонам минного прохода, при этом, не касаясь самой растяжки. Также, участник может сорвать данную растяжку при помощи саперной кошки, однако важно, чтобы срыв произошел, когда участник находился в 10 метрах от растяжки и в положении лежа. После этого, участник продолжает прокладывать проход до тех пор, пока не проложит его через все минное поле.

Состязание завершается, когда участник проложил безопасный проход через минное поле и оказался на его противоположном краю, после чего время выполнения задания останавливается.

После выполнения задания судья приводит минное поле в исходное положения (восстанавливает маскировку) для прохождения состязания следующим участником. При необходимости расположение мин может меняться. При этом, важно, чтобы другие участники не видели расположение мин до начала прохождения ими состязания.

Система оценивания:

Победителем состязания считается участник, выполнивший задание за наименьшее время с учетом штрафных баллов. Штрафные баллы начисляются за следующие нарушения:

№ п/п	Нарушение	Количество штрафных баллов	Примечания
1.	Участник во время броска не принял безопасное положение.	5	Положение лежа.
2.	Участник произвел срыв растяжки в положении стоя.	10	Значительный штраф.
3.	Участник поднял голову по время траления.	5	
4.	Участник осуществил бросок менее чем в 10 метрах от растяжки.	5	
5.	При преодолении минного поля участник задел или сорвал растяжку, которую пропустил ранее.	50	Очень значительный штраф.
6.	Участник не обозначил мину минной указкой.	5	Не обнаружил мину.
7.	Участник не обозначил границы прохода указками минного прохода.	2	Штраф за каждую неустановленную указку минного прохода.
8.	Участник производил прощупывания грунта под углом более 45°.	5	
9.	Участник обозначил мину минной указкой в том месте, где ее нет.	2	
10.	При преодолении минного поля участник наступил на мину.	50	Место, где заложена мина. Очень значительный штраф.
11.	Участник не соблюдал технику безопасности и действовал неосторожно.	2	
12.	Некорректная работа с металлоискателем.	2	

Состязание военкоров

Формат проведения состязания военкоров включает в себя выполнение практических задач, направленных на применение навыков ведения социальных сетей и создания контента в социально-медийной среде.

Порядок прохождения состязания:

Участникам состязания необходимо создать публикацию в канале отряда, в телеграмм или MAX в котором необходимо отразить предложенную организаторами тему, при этом, выполнив поставленную задачу.

Для выполнения поставленной задачи участникам необходимо создать телеграмм-канал своего отряда (если он не был создан ранее), оформить его – сделать его привлекательным для аудитории.

В рамках состязания участникам ставится задача, например:

– «Создайте публикацию о подготовке отряда к этапу Игры»;
– «Раскройте заданную тему без упоминания заданной темы»;
– «Создайте публикацию в старославянском стиле»;
– «Создайте фейковую публикацию»;
– «Создайте публикацию-опровержение фейковой новости»;

По прибытии к месту проведения состязания участникам либо объявляется задача (общая для всех), либо они вытягивают ее вслепую. Так же вслепую участники вытягивают темы публикаций (при этом они не могут посмотреть свою тему до команды к началу состязания, для этого темы рекомендуется запечатать в конверты), среди которых могут быть:

– новейшая баллистическая ракета «Орешник»;
– РСЗО «Торнадо»;
– современный танк Т-14 «Армата»;
– бронетранспортер БТР-82АТ;
– ракетный комплекс «Искандер-М»;
– ракетный комплекс С-400 «Триумф»;
– бронеавтомобиль «Тигр-М»;
– БМП К-17 на платформе «Бумеранг»;
– самоходная артиллерийская установка «Мста-С»;
– ЗРК «Бук-М2»;
– 7,62-мм пулемет ПКП «Печенег»;
– РПК-16;
– ВСС (Винтовка снайперская специальная);
– АС «Вал» (Автомат Специальный);
– АК-12;

– АЕК-971.

После определения темы публикации, участники вытягивают тип контента (развлекательный, познавательный, публицистический, вовлекающий) и способ визуализации (фото, карточки, видео, мем, статья, картинка и др.). После определения всех параметров публикации проводится жеребьевка, необходимая для определения очередности проверки количества реакций на публикацию[2]. Также в это время судья (эксперт) состязания доводит до участников время, в которое будет производиться замер количества реакций на публикацию. Рекомендуется в качестве этой границы ставить время в промежутке между 18:00 и 20:00, либо указывать фиксированное время, например, через 4 часа после старта состязания.

Когда жеребьевка проведена, участники занимают исходную позицию в специально отведенном месте (это может быть компьютерный класс или обозначенная площадка старта). Для начала состязания судья (эксперт) состязания подает команду «К выполнению задачи **ПРИСТУПИТЬ**». По этой команде участники вскрывают конверты с темами своих публикаций и приступают к их созданию.

Для выполнения задания участники могут выходит с обозначенного места старта и передвигаться по территории проведения этапа Игры (обозначает организатор) для поиска материала для публикации. При этом, участники могут использовать любые бесплатные способы для повышения своих шансов на победу: рассылка публикации друзьям и родственникам, публикация в дружественных каналах.

Чем скорее участник создаст публикацию, тем больше у него останется времени на ее продвижение, однако, участникам следует учесть, что качественная и интересная публикация, создание которой занимает больше времени, также повышает шансы на победу. Использование платных способов продвижения публикаций (накрутка просмотров, лайков, репостов и иных показателей) запрещается. В случае выявления организатором (экспертом) фактов такого продвижения результаты участника аннулируются.

Состязание завершается в обозначенное ранее время.

Система оценивания:

По истечении времени, отведенного на создание и продвижение публикации, судья (эксперт) состязания осуществляет замер количества реакций в соответствие с жеребьевкой и фиксирует их в рабочий протокол. После этого, он осуществляет проверку публикаций на соответствие формальным требованиям:

– Публикация создана в телеграмм-канале отряда;

[2] Это необходимо, поскольку одна секунда может повлиять на результат участника, поэтому для обеспечения честности состязания, жеребьевка обязательна.

– Результаты участника аннулируются если:

– Публикация создана в телеграмм-канале, не являющимся каналом отряда (сообщество организации ДПО или иной организации).

Далее судья (эксперт) состязания осуществляет оценку публикации по следующей системе начисления баллов:

№ п/п	Критерий	Количество баллов	Примечания
1.	Публикация получила положительную реакцию	1	Количество баллов равняется количеству откликов пользователей на реакцию, имеющею наибольшее число по сравнению с остальными реакциями. (платные реакции в результат участника не засчитываются)
2.	Публикация была переслана другим пользователям (репост).	2	За каждый репост.
3.	Публикация была прокомментирована другими пользователями.	3	За каждый комментарий уникального пользователя
4.	Публикация имеет громкий заголовок, привлекающий внимание.	10	Заголовок построенный, на противоречии, провокации, либо имеющий иной литературный прием.
5.	Соответствие вытянутой теме.	0-50	Должно оцениваться экспертом.
6.	Соответствие типу контента.	0-50	Должно оцениваться экспертом.
7.	Соответствие способу визуализации.	10	
8.	Соответствие поставленной задаче.	0-50	Должно оцениваться экспертом.
9.	Публикация имеет заголовок.	5	
10.	Публикация имеет вступление.	5	
11.	Публикация имеет основную часть.	5	
12.	Публикация имеет завершающую часть.	5	
13.	Публикация имеет призыв к действию.	7	
14.	Публикация имеет визуализацию.	7	
15.	Публикация имеет красочную, привлекательную визуализацию.	10	Должно оцениваться экспертом.
16.	Вытянутая тема полноценно раскрыта в тексте публикации.	10	Должно оцениваться экспертом.
17.	В публикации осуществлен бесшовный переход между задачей и темой.	10	Должно оцениваться экспертом.
18.	Визуализация, используемая в публикации, сделана во время проведения состязания.	7	
19.	Вступление является кратким и лаконичным.	5	Должно оцениваться экспертом.
20.	Во вступлении раскрыт основной вопрос и значимость публикации.	5	Должно оцениваться экспертом.

21.	В основной части раскрыт ответ на поставленный во вступлении вопрос.	7	Должно оцениваться экспертом.
22.	В заключительной части подведены итоги.	5	Должно оцениваться экспертом.
23.	В публикации используются эмодзи.	5	
24.	В публикации соблюден баланс эмодзи и текста.	10	Эмодзи не отвлекают внимание, их не слишком много. Должно оцениваться экспертом.
25.	В публикации отсутствуют лексические, синтаксические, пунктуационные ошибки.	25	Должно оцениваться экспертом.
26.	В публикации используются хэштеги.	5	
27.	В публикации количество хэштегов не превышает 3-4 хэштега.	5	
28.	Текст публикации написан простым языком.	10	Без усложнения сложносочиненными и сложноподчиненными оборотами. Должно оцениваться экспертом.
29.	Текст публикации имеет разрывы абзацев.	7	Не сплошной текст, есть ярко выраженная структура.
30.	Креативный подход.	5	Должно оцениваться экспертом.

Победитель состязания определяется по количеству набранных баллов. При равенстве баллов предпочтение отдается участнику, чья публикация набрала большее количество реакций. При равенстве количества реакций предпочтение отдается участнику, чья публикация набрала большее количество комментариев.

– Помимо этого, судья (эксперт) состязания может начислить участнику дополнительные (бонусные) баллы по следующим критериям:

– Количество подписчиков телеграмм-канала отряда (не ботов) – 0,1 балл за одного подписчика;

– Частотность публикаций в телеграмм-канале отряда (не более 4 постов в день, не менее 1 раза в неделю) – от 10 до 30 баллов на частотность постинга;

– Разнообразие публикаций в телеграмм-канале отряда (видео/фото/опросы/статьи или развлекательное/познавательное/публицистическое) – от 10 до 30 баллов за разнообразие контента.

Состязание медиков

Формат проведения состязания медиков включает в себя решение ситуационной практической задачи за ограниченный период времени. В состязание принимают участие два человека с условно-военной специальностью «медик».

Порядок прохождения состязания:

По прибытии к месту проведения состязания, участники получают материально-техническое обеспечение, необходимое для прохождения состязания, и располагают его на экипировке. По готовности участников одного отряда, имеющих условно-военную специальность «Медик» (далее – группа) к прохождению состязания судья состязания доводит до группы тактическую обстановку и задачу.

Когда вводные получены, судья состязания подает команду «К выполнению задачи **ПРИСТУПИТЬ**» и начинает отсчет времени выполнения задачи. По указанной команде участники в боевом порядке выдвигаются в направлении «красной» зоны. Перед входом в «красную» зону, они принимают положение лежа и по-пластунски добираются до раненого.

Первый участник изготавливается к стрельбе лежа и прикрывает второго. Необходимо, чтобы раненый и второй номер не находились в секторе обстрела первого номера. Второй номер ползком добирается до раненного, контролирует его оружие, проверяет сознание, дыхание и находит места ранения, накладывает жгуты максимально высоко и туго на раненные конечности. После чего раненого эвакуируют в «желтую» зону безопасным способом, в соответствии со сложившейся обстановкой.

В «желтой» зоне проверить ранее наложенные жгуты (турникеты) и при необходимости их затянуть, проверить дыхание, провести подробный осмотр раненого (голова - шея – грудь - спина – таз – нижние конечности – верхние конечности), наложить повязки на места ранений (ИПП, бинт), наложить новые жгуты чуть выше мест ранений, снять старые, проверить дыхание раненного. Переложить раненого на тканевые носилки, укрыть термоодеялом полностью и подготовить к эвакуации.

Эвакуировать раненого в «зеленую» зону. В «зеленой» зоне провести подробный осмотр повторно.

Состязание завершается после доклада группы о выполнении задачи. При докладе отряда отсчет времени останавливается.

Система оценивания:

За выполнением алгоритмов оказания первой помощи следит судья состязания, который оценивает действия участников и фиксирует баллы в рабочем протоколе по следующей системе начисления баллов:

№ п/п	Описание аспекта	Балл
«Красная» зона		
1.	Стрелок санитар прикрывает выдвижение второго номера	1
2.	Подход к раненому осуществлен ползком	1
3.	Участник осуществил контроль за оружием раненого (оружие поставлено на предохранитель, магазин отсоединён)	1
4.	Раненного аккуратно перевернули на спину.	1
5.	Осуществлена проверка дыхания	1
6.	На раненного правильно наложен жгут (за каждое ранение)	1
7.	Участник(и) осуществлял(и) контроль за своим оружием	1
8.	Раненый эвакуированы из «красной» зоны безопасным способом	1
«Желтая» зона		
9.	Произведена проверка всех наложенных турникетов (жгутов) у раненого	1
10.	Проверка дыхания произведена правильно (слышу, вижу, ощущаю)	
10.	Участники провели подробный осмотр раненого	3
11.	Раненому наложен ИПП на место ранения (за каждое ранение)	1
12.	Повязка (бандаж) не разматывается	1
13.	Повязка (бандаж) перекрывает края раны	1
14.	Повязка (бандаж) не закрывает турникет (жгут)	1

15.	Жгут ослаблен, оставлен на конечности (за каждое ранение)	1
16.	Раненый уложен на мягкие носилки	1
17.	Раненый укрыт термоодеялом полностью	1
19.	Раненый транспортирован из «желтой зоны»	1
«Зеленая» зона		
20.	Участники провели контрольный осмотр раненого	1
21.	Участники действовали слаженно	1

Система судейства бальная. За правильные действия по оказанию первой помощи в течении контрольного времени группа получает баллы. За неправильные действия или за невыполнение действий отряд баллов не получает. Место в рейтинговой таблице определяет количество баллов. Время играет вторичную роль. При равном количестве баллов более высокое место в рейтинговой таблице занимает отряд, выполнивший испытание быстрее.

Состязание штурмовиков

Формат проведения состязания штурмовиков включает в себя передвижение и поражение мишеней, а также метание гранат на время. В рамках состязания участники демонстрируют свои знания и навыки, соответствующие условно-военной специальности «Штурмовик».

Порядок прохождения состязания:

Участники прибывают к месту проведения состязания. О прибытии докладывают судье. Получают инструктаж по технике безопасности, экипируются в защитное снаряжение (при наличии), выстраиваются в колонну по одному перед линией старта.

На старте, у имитации защитного сооружения, участники строятся друг за другом. Первый берет оружие в положение «контроль», второй – в «патруль». Первый докладывает о готовности. По команде судьи «ПРИСТУПИТЬ» первый подает команду «контроль», второй перебегает к первому огневому рубежу, берет оружие в «контроль» и озвучивает это. Первый номер также перебегает к первому огневому рубежу. Второй стреляет по мишени А4 (находящуюся на удалении 10 м) первый метает гранату на меткость в квадрат 150х150 см (находящуюся на удалении 10 м), после чего берет оружие в положение «контроль», второй перемещается ко второму огневому рубежу.

На втором огневом рубеже второй после перемещения берет оружие в положение «контроль», первый осуществляет перебежку и отстреливает вторую мишень, второй бросает гранату.

Достигнув третьего огневого рубежа, штурмовики поражают мишени: Положения для стрельбы не регламентированы. После стрельбы ближайший штурмовик принимает положение «контроль».

Финальный огневой рубеж – имитация входа в здание габаритами 1 м. в ширину и 2 м. в высоту. Участники достигают противоположных сторон от входа, устанавливают между собой визуальный контакт и осуществляют вход в здание методом «крючка» либо «креста», поражая мишени, находящиеся внутри при первой возможности.

После завершения стрельбы на последнем рубеже пара переводит автомат на предохранитель, в положение «за спину», бегом возвращается на линию старта, докладывает о завершении задания. Судья останавливает время, вносит его и допущенные ошибки в протокол.

Система оценивания:

Первенство в состязании определяется по наименьшему итоговому времени, которое складывается из чистого времени выполнения задания и штрафного времени.

№	Описание аспекта	Штраф
1.	Перед началом движения автомат не был поставлен на предохранитель	5 секунд за каждый эпизод
2.	При перебежке палец удерживал на спусковом крючке	5 сек за каждый эпизод
3.	Мишень не поражена	30 секунд за каждую
4.	Закончились боеприпасы и не все мишени поражены	однократно 60 секунд
5.	Выполнение очередного действия без команды напарника	5 сек за каждый эпизод
6.	Синхронное движение пары (без контроля сектора)	Однократно 60 секунд
7.	Граната не попала в габарит	15 секунд за каждый эпизод
8.	Нарушение правил обращения с оружием и предметами, представляющими повышенную опасность для окружающих (направление дульного среза в небезопасном направлении, потеря гранаты и т.д.)	Первый эпизод (у каждого участника) +30 сек; второй эпизод - дисквалификация пары. Отряд занимает последнее место в данном состязании;
9.	Осуществлен выстрел (бросок гранаты) не в направлении мишенной обстановки;	Дисквалификация пары. Отряд занимает последнее место в данном состязании;

Состязание операторов БПА

Состязание проводится в формате выполнение практических заданий, направленных на демонстрацию навыков предполетной подготовки и управление БПА различных типов. Состязание проходят участники, имеющие условно-военную специальность «Оператор БПА».

Порядок прохождения состязания:

По прибытии участников к месту проведения состязания, участники определяют свою специализацию: ударный или разведывательный квадрокоптер. В соответствие с выбранной специализацией вся совокупность участников (по 2 человека от отряда) делится на две группы, каждая из которых следует к месту выполнения своего задания с судьей задания.

Задание для ударного квадрокоптера:

Судья состязания проводит инструктаж для участников по правилам техники безопасности и механике прохождения трассы. По окончанию инструктажа, проводится жеребьевка для определения очередности прохождения трассы.

Первый участник подходит к месту старта, получает все необходимое оборудование для прохождения трассы посредством управления ударным квадрокоптером. Убедившись, что все необходимое оборудование передано участнику, судья состязания подает участнику команду «К выполнению задания **ПРИСТУПИТЬ**» и начинает отсчет времени выполнения задания. По этой команде участник проводит предполетную подготовку: проверку пропеллеров, подключение и проверку аккумулятора, и проверку очков. По готовности, участник докладывает судье задания о готовности к взлету, например:

«Товарищ судья (инструктор), юнармеец (курсант или кадет) <фамилия> к взлету готов. Разрешите взлет».

Если предполетная подготовка произведена верно, судья задания докладывает, например:

«Взлет разрешаю».

Участник осуществляет взлет и проходит полетную трассу. Если участник потерял управление квадрокоптером, но квадрокоптер сохранил свои технические и полетные свойства, а следовательно, пригоден для полетов, допускается совершить еще одну попытку прохождения трассы.

Для завершения задания участнику необходимо посадить квадрокоптер в обозначенном месте и доложить судье состязания, например:

«Товарищ судья, юнармеец (курсант или кадет) <фамилия> полет окончил».

Судья состязания подает участнику команду для выключения аппаратуры и возвращения квадрокоптера в исходное положение.

Последующие участники осуществляют тот же алгоритм действий.

Задание на разведывательном квадрокоптере:

Судья задания проводит инструктаж для участников по правилам техники безопасности и механике прохождения трассы. По окончанию инструктажа, проводится жеребьевка для определения очередности прохождения трассы.

Первый участник подходит к месту старта, получает все необходимое оборудование для выполнения задания. Убедившись, что все необходимое оборудование передано участнику, судья состязания подает участнику команду «К выполнению задания **ПРИСТУПИТЬ**» и начинает отсчет времени выполнения задания. По этой команде участник проводит предполетную подготовку: проверку пропеллеров, подключение аккумулятора и его проверку. По готовности, участник докладывает судье состязания о готовности к взлету, например:

«Товарищ судья, юнармеец (курсант или кадет) <фамилия> к взлету готов. Разрешите взлет».

Если предполетная подготовка произведена верно, судья состязания докладывает, например:

«Взлет разрешаю».

Участник осуществляет взлет и приступает к поиску пяти цифр. Обнаружив все пять цифр, участник озвучивает их судье состязания. Если число названо неверно, судья состязания докладывает об этом участнику. Участник осуществляет поиск чисел до тех пор, пока не назовет все числа верно. Если участник потерял управление квадрокоптером, но квадрокоптер сохранил свои технические и полетные свойства, а следовательно, пригоден для полетов, допускается совершить еще одну попытку выполнения задания.

Для завершения задания участнику необходимо посадить квадрокоптер в месте старта и доложить судье состязания, например:

«Товарищ судья, юнармеец (курсант или кадет) <фамилия> полет окончил».

Судья состязания подает участнику команду для возврата квадрокоптера в исходное положение.

Последующие участники осуществляют тот же алгоритм действий.

Состязание завершается, когда все участники, имеющие условно-военную специальность «Оператор БПА» выполнят задание в соответствие со своей специализацией. После этого, судья состязания подводит итог состязания.

Система оценивания:

Правильность выполнения практических заданий оценивается судьей состязания и вносится в сводную ведомость.

За правильные действия во время отработки ситуационной задачи каждый оператор получает баллы. За неправильные или не выполненные действия баллы не начисляют.

№	ТИП ЗАДАНИЯ	
Разведывательный квадрокоптер		
1.	Произведена подготовка к старту (проверка работы моторов, крепление пропеллеров, работы камеры/подвеса камеры).	1
2.	Найдена цифра №1	1
3.	Найдена цифра №2	1
4.	Найдена цифра №3	1
5.	Квадрокоптер возвращен в отмеченную зону посадки (проекция корпуса квадрокоптера полностью или частично находится на зоне посадки)	1
ИТОГО, максимальное количество баллов		**5**
Ударный квадрокоптер		
1.	Произведена подготовка к старту (проверка работы моторов, крепление пропеллеров, работы камеры/подвеса камеры).	1
2.	Пройден 1 элемент трассы	1
3.	Пройден 2 элемент трассы	1
4.	Пройден 3 элемент трассы	1
5.	Пройден 4 элемент трассы	1
ИТОГО, максимальное количество баллов		**5**

Таблица штрафных баллов:

№	ТИП ЗАДАНИЯ	Штраф. балл.
	Разведывательный квадрокоптер	
1.	Квадрокоптер коснулся земли при выполнении задания, но продолжил полет	+30 с.
2.	Неудовлетворительные навыки пилотирования, которые могут привести к нарушению безопасности участников	Дисквалификация (+120 с.)
3.	Потеря дрона (потеря управления с падением за пределы выполнения задачи/повис в сетке)	Дисквалификация (+120 с.)
4.	Отказ от выполнения указаний инструктора	Дисквалификация (+120 с.)
5.	Превышено время выполнения задания 02:00:00 (2 минуты)	Дисквалификация (+120 с.)
	Ударный квадрокоптер	
1.	Квадрокоптер коснулся земли при выполнении задания, но продолжил полет/перевернулся, но самостоятельно смог перевернуться с помощью режима «Crush	+30 с.
2.	Пропуск элемента трассы	+30 с.
3.	Неудовлетворительные навыки управления, которые могут привести к нарушению безопасности участников	Дисквалификация (+120 с.)
4.	Потеря дрона (потеря управления с падением за пределы выполнения задачи/повис в сетке)	Дисквалификация (+120 с.)
5.	Отказ от выполнения указаний инструктора	Дисквалификация (+120 с.)
6.	Превышено время выполнения задания 10:00:00 (10 минут)	Дисквалификация (+120 с.)

Для оператора разведывательного квадрокоптера:

Время фиксируется с момента взлета и посадки разведывательного квадрокоптера (запуск пропеллеров и их полная остановка). Время на проверку квадрокоптера не идет в учет выполнения задания.

Для оператора ударного квадрокоптера:

Время фиксируется с момента взлета по прохождения последнего элемента трассы. Время на проверку квадрокоптера не идет в учет выполнения задания.

Судья может самостоятельно принять решение об остановке выполнения задания.

В случае, если судья установил, что нарушение выполнения задания было обусловлено техническими, организационными или погодными условиями, независимыми от участника, задание может быть выполнено повторно. В этом случае результаты прошлого полета не будут учитываться.

В случае если инструктор установил, что нарушение выполнения задания было вызвано неправильной предполетной подготовкой или неудовлетворительными навыками пилотирования, выполнение задания может быть прекращено.

При дисквалификации останавливается время выполнения задания и фиксируется количество набранных баллов на момент остановки.

На усмотрение судьи всем участникам может быть предложено пробное выполнение задания, результаты которого не идут в зачет.

Победителем состязания считается отряд, суммарное время выполнения задания обеими участниками которого является наименьшим. При этом, все результаты делятся на 3 категории:

Категория 1 – оба участника выполнили задание (каждый получил 5 баллов). Баллы и время, потраченное на выполнение заданий обоими участниками, суммируется. Лидерство определяется по той паре, чье суммарное время является наименьшим.

Категория 2 – полностью задание (5 баллов) выполнил лишь один участник, в зачет идет лишь его результат. Лидерство определяется по следующим критериям:

1. Приоритет 1: наибольшее количества набранных баллов
2. Приоритет 2: наименьшее суммарное время выполнения заданий
3. В случае если количество баллов и времени одинаковое, приоритет отдается отряду, в котором успешное выполнение заданий у оператора ударного квадрокоптера

Категория 3 – задание не выполнил ни один из двух участников. Лидерство определяется по следующим критериям:

1. Приоритет 1: наибольшее количества набранных баллов;
2. Приоритет 2: наименьшее суммарное время выполнения заданий;
3. В случае если количество баллов и времени одинаковое, приоритет отдается отряду, в котором наибольшее количество баллов получено у оператора ударного квадрокоптера. В случае, если в данном случае

равенство баллов, рассматривается количество баллов у оператора разведывательного квадрокоптера.

Отрядные состязания
Военизированная эстафета

Формат состязания включает в себя последовательное прохождение дистанции в формате эстафеты, которая делится на 9 этапов. Каждый из участников отряда выполняет упражнение на своем этапе и передает эстафету следующему участнику. На этапе «Боеприпасы» участвуют два участника от отряда.

Порядок прохождения состязания

Отряд прибывает к местам проведения состязания в соответствии с маршрутным листом. О прибытии докладывают судье. Получают инструктаж по технике безопасности, выстраиваются в колонну по одному перед линией старта.

Этап 1. «Метание гранаты на точность»

Участник, прибыв на этап, получает 3 гранаты. Задача участника – максимально точно метнуть гранату и передать эстафету следующему участнику. Метание гранаты на точность производится по горизонтальной мишени, представленной в форме кругов, расстояние до которой должно быть не менее 15 метров. Мишень имеет две концентрические зоны – внутренний и внешний круг (внутренняя диаметром 2 метра, внешняя – 4 метра). Судьи в поле отвечают за фиксацию попадания в сектор и за организацию безопасности (в зоне метания не должно быть посторонних). Разметка сектора для попадания может производиться краской, мелом, или другими вариантами, главное, чтобы участник и судьи отчетливо видели сектор. После выполнения упражнения участник бегом выдвигается к следующему этапу для передачи эстафеты. Максимальное количество баллов за испытание:105 баллов, минимальное 0 баллов, баллы зависят от зоны попадания гранаты в мишень. Попадание в внутренний круг мишени: 35 баллов, во внешний круг мишени: 30 баллов. В случае, если участник не попал ни в один из секторов мишени, ему ставиться 0 баллов.

Этап 2. «Отжимание» (сгибание и разгибание рук в упоре лежа)

После приема эстафеты участник принимает исходное положение и приступает к выполнению упражнения. Выполняется из исходного положения: упор лежа на полу, руки на ширине плеч (локти прямые), кисти вперед, плечи, туловище и ноги составляют прямую линию. Стопы упираются в пол без опоры. Засчитывается количество правильно выполненных повторений, состоящих из сгибаний и разгибаний рук, фиксируемых счетом судьи вслух (сгибая руки, необходимо коснуться грудью пола или ограничительной поверхности высотой 5 см). Время выполнения упражнения 1 минута, задача участника выполнить максимальное количество повторений. Сумма баллов равна сумме повторений.

Этап 3. «Преодоление препятствия из шин»

После приема эстафеты участник приступает к преодолению препятствий этапа. Участник последовательно наступает в каждую шину в шахматном порядке. После преодоления препятствия участник бегом выдвигается к следующему этапу для передачи эстафеты. Максимальное количество баллов за выполнения этапа: 100 баллов. За допущенные ошибки от общего количества баллов вычитаются штрафные баллы.

Этап 4. «Мышеловка»

После приема эстафеты участник ползком «по-пластунски» преодолевает препятствие (имитация колючей проволоки), стараясь при этом не касаться стоек и натянутого шнура. Препятствие представляет собой закрепленные стойки высотой 50 см, установленные таким образом, чтобы сформировать коридор шириной 100 см и длиной 5 м, на стойки закрепляется шнур с целью обозначить верхние границы препятствия. После преодоления препятствия участник бегом выдвигается к следующему этапу для передачи эстафеты. Максимальное количество баллов за выполнения этапа: 100 баллов. За допущенные ошибки от общего количества баллов вычитаются штрафные баллы.

Этап 5. «Переноска боеприпасов»

Участники, находящиеся на этапе, после получения эстафеты, берут снаряд (ящик общим весом 15 кг) с двух сторон и осуществляют его переноску в максимально возможном быстром темпе к началу следующего этапа, при этом соблюдая технику безопасности. Расстояние для следующего этапа составляет 30 м. Максимальное количество баллов за выполнения этапа: 100 баллов. За допущенные ошибки от общего количества баллов вычитаются штрафные баллы.

Этап 6. «Выпрыгивания»

После приема эстафеты участник принимает исходное положение, после команды судьи «Старт» приступает к выполнению. Выполняется из исходного положения: присед на колено (одна нога стоит на полной стопе, вторая нога ставиться на колено с опорой на носок, пятка одной ноги и колено второй ноги находятся на одном перпендикуляре), руки за головой «в замок». Прыжок до полного выпрямления ног и туловища. После каждого прыжка положение ног менять. Засчитывается количество повторений «прыжок до полного выпрямления ног и туловища, возврат в исходное положение», фиксируемых счетом судьи вслух. Время выполнения упражнения 1 минута. Сумма баллов равна сумме повторений.

Этап 7. «Пресс» (поднимание туловища из положения лежа на спине)

После приема эстафеты участник принимает исходное положение, после команды судьи «Старт» приступает к выполнению. Упражнение выполняется из исходного положения: лежа на спине, руки за головой «в замок», лопатки касаются мата, ноги согнуты в коленях под прямым углом, ступни прижаты судьей к полу. Засчитывается количество поднятий туловища (при подъеме локти должны касаться колен (бедер), с последующим возвратом

в исходное положение), фиксируемых счетом вслух. Время выполнения упражнения 1 минута, задача участника выполнить максимальное количество повторений. Сумма баллов равна сумме повторений.

Этап 8. «Скакалка»

После приема эстафеты участник принимает исходное положение, после команды судьи «Старт» приступает к выполнению. Упражнение выполняется из исходного положения: ровная прямая спина, ноги вместе, локти прижаты к телу. Скакалку держать на уровне бедер или пояса, ладони направлены к телу. Руки должны быть неподвижными, слегка согнутыми в локтях. Скакалку надо вращать кистями и предплечьями рук, плечи не должны двигаться. Приземление во время прыжков должно быть на слегка согнутые ноги, мягко и исключительно на подушечки стоп, пятки не должны касаться пола. Оптимальная высота прыжка 2–4 см. Время выполнения упражнения 1 минута, задача участника выполнить максимальное количество повторений. Сумма баллов равна сумме повторений.

Этап 9. «Минное поле» (гусиный шаг)

После приема эстафеты участник принимает исходное положение, которое представляет собой глубокий присед, ноги на ширине бедер, спина прямая. В таком положении участник отряда преодолевает 20 метров до финиша. Максимальное количество баллов за выполнения этапа: 100 баллов. За допущенные ошибки от общего количества баллов вычитаются штрафные баллы.

Система оценивания:

Отряд-победитель определяется по времени прохождения всеми участниками отряда этапов состязания за вычетом заработанных баллов на этапах (1 балл – 1 секунда).

За штрафные баллы к общему результату добавляется дополнительное время (1 штрафной балл равен 1 секунде дополнительного времени).

Штрафные баллы за 1 этап:

– промах (участник не попал в мишень): 0 баллов за попытку;

Штрафные баллы за 2 этап:

– ошибки в техники выполнения задания – 1 повторение за каждую ошибку (при первой ошибке допускается вынести предупреждение)

Штрафные баллы за 3 этап:

– пропуск шины – 3 балла за каждый пропуск, максимум 15 баллов;

– разрушение этапа (сильное задевание основы/конструкции, повлекшее за собой ее разрушение) – 10 баллов.

Штрафные баллы за 4 этап:

– касание частью тела натянутого шнура – 2 балла за каждое;

– касание частью тела стойки – 2 балла за каждое.

Штрафные баллы за 5 этап:

– падение (или касание земли) ящика – 5 баллов.

Штрафные баллы за 6 этап:

– ошибки в техники выполнения задания – 1 повторение за каждую ошибку (при первой ошибке допускается вынести предупреждение)

Штрафные баллы за 7 этап:

– ошибки в техники выполнения задания – 1 повторение за каждую ошибку (при первой ошибке допускается вынести предупреждение)

Штрафные баллы за 8 этап:

– ошибки в техники выполнения задания – 1 повторение за каждую ошибку (при первой ошибке допускается вынести предупреждение)

Штрафные баллы за 9 этап:

– подъем из исходного положения – 3 балла, максимум 15 баллов.

Общие штрафные баллы (вычитается по решению судей на каждом этапе от общего количества баллов на этапе):

– отсутствие фиксации касания при передаче эстафеты – 1 балл;

– употребление ненормативной лексики – 40 баллов;

– фальстарт – 30 баллов;

– схождение с дистанции – 60 баллов (и на каждом последующем этапе за каждого сошедшего участника);

– не преодоление этапа – 60 баллов;

– подсказки со стороны – 40 баллов;

– создание помех другим отрядам и иное неспортивное поведение до 60 баллов;

– невыполнение указания судей – 60 баллов.

Военно-политическая подготовка

Формат проведения состязания по военно-политической подготовке включает в себя прохождение тестирования по общевойсковой грамотности и истории.

Порядок прохождения состязания:

Участники прибывают в обозначенное судьей состязания место ожидания. Судья состязания приглашает участников согласно очередности. Участники занимают свои рабочие места, получают бланки заданий и шариковые ручки. Участникам обозначается контрольное время выполнения задания – 60 минут. До участников доводится порядок сдачи заполненных бланков, а также правила прохождения состязания.

По общей команде участники приступают к выполнению заданий. По мере выполнения участники сдают заполненные бланки заданий. По истечении контрольного времени все участники должны прекратить выполнение заданий и сдать бланки заданий. Вопросы для подготовки можно посмотреть в Приложении 1.

Система оценивания:

Результаты ответов на задание теста оцениваются в 1 балл за каждый правильный ответ, за неправильный ответ или отсутствие ответа – 0 баллов. Баллы каждого участника, полученные за правильное выполнение заданий, суммируются. Результаты участников отряда также суммируются, в следствие чего выводится результат отряда.

Победителем в состязании считается отряд, набравший наибольшее количество баллов.

За нарушение требований Положения или требований, обозначенных перед началом состязания, к участнику могут быть применены дисциплинарные взыскания, предусмотренные Положением.

К нарушениям требований относятся следующие действия:

– списывание у другого участника;
– предоставление ответов другому участнику;
– использование телефонов, смарт-часов, телефонной гарнитуры и других технических средств;
– использование личных записей;
– обсуждение заданий с другим участником;
– создание помех для выполнения заданий другим участникам;
– подмена бланка заданий;
– иные действия, нарушающие порядок прохождения состязания

и обозначенные перед началом состязания требования.

В случае фиксации нарушения судья вправе вынести предупреждение. В случае повторного нарушения следует руководствоваться Положением.

Силовая выносливость

Состязание проводится как серия индивидуальных зачетов в рамках дисциплины «Силовая гимнастика». Перечень упражнений дифференцирован по гендерному признаку: девочки выполняют сгибание и разгибание рук в упоре лежа (далее – отжимания), юноши – подтягивание на высокой перекладине (далее – подтягивания).

Порядок прохождения состязания:

Подтягивания (для юношей):

После разминки либо завершения выполнения упражнения предыдущим участником, по команде судьи состязания «К СНАРЯДУ» участник занимает позицию у своего спортивного снаряда (турника), докладывает о готовности выполнить упражнение. По команде судьи «К ВЫПОЛНЕНИЮ УПРАЖНЕНИЯ ПРИСТУПИТЬ» принимает исходное положение на перекладине и выполняет максимальное количество повторений.

Отжимания (для девушек):

После разминки либо завершения выполнения упражнения предыдущей участницей, по команде судьи состязания «К СНАРЯДУ» участница занимает позицию у своего спортивного снаряда (коврика), докладывает о готовности выполнить упражнение. По команде судьи «К ВЫПОЛНЕНИЮ УПРАЖНЕНИЯ ПРИСТУПИТЬ» принимает исходное положение (упор лежа) на коврике и выполняет максимальное количество повторений.

Система оценивания:

Оценка выполнения упражнений строится на количественном показателе (число правильных повторений) с жестким контролем техники исполнения. На выполнение упражнения участнику отводится ограниченное время – одна минута.

В случае отказа участника от выполнения упражнения либо невозможности выполнения по любым причинам количество баллов данного участника равняется 0, но не влияет на возможность остальных участников отряда выполнить упражнения и получить результат.

Общие принципы оценивания

1. Засчитываются только технически верные повторения.
2. Каждое движение должно быть полным (с фиксацией в крайних точках).
3. Запрещены компенсаторные движения (раскачивание, рывки, прогибы).
4. Результат фиксируется судьей (ассистентом) с устным подсчетом.

Подтягивание (юноши)

Исходное положение:

– вис на перекладине хватом сверху (ладони от себя);
– руки на ширине плеч;
– ноги выпрямлены, не касаются пола;
– тело прямое, без прогибов.

Техника выполнения:

– На выдохе плавно подтянуть тело вверх до уровня подбородка (он должен оказаться выше перекладины).
– В верхней точке зафиксировать положение на 0,5–1 сек.
– Плавно опуститься в вис до полного выпрямления рук.
– В нижней точке также зафиксировать положение на 0,5–1 сек.

Критерии зачета:

– движение выполняется строго вертикально, без раскачиваний и махов ногами;
– подбородок поднимается выше перекладины;
– в нижней точке руки полностью выпрямлены;
– каждое повторение выполняется четко, без рывков.

Ошибки (повторение не засчитывается):

– неполное выпрямление рук в нижней точке;
– отсутствие фиксации в верхней/нижней точке;
– помощь ногами (махи, толчки);
– использование дополнительного инвентаря (кроме разрешенного).

Отжимание (для девушек):

Критерии зачета одного повторения:

– Тело сохраняет прямую линию (пятки–ягодицы–лопатки–голова).
– Локти сгибаются до угла 90° (грудь на расстоянии 5–10 см от пола).
– В верхней точке руки полностью выпрямлены.
– Движение плавное, без рывков.

Ошибки, аннулирующие повторение:

– Прогиб в пояснице или подъем таза.
– Неполное выпрямление рук в верхней точке.
– Касание пола коленями.
– Несоблюдение амплитуды (грудь не достигает нужной высоты).
– Пауза между повторениями> 3 сек.

Строевая подготовка

Формат состязания по строевой подготовке включает в себя строевой смотра, в котором принимает участие весь отряд в полном составе без использования макетов стрелкового и иного вооружения.

Порядок проведения состязания:

Отряд прибывает к месту проведения состязания в соответствии с маршрутным листом. О прибытии докладывают судье. Получают инструктаж по технике безопасности, экипируются (при необходимости), выстраиваются в колонну по одному перед линией старта.

Участникам необходимо выполнить следующие строевые приемы (см. Приложение 2):

1. построение отряда, демонстрация формы одежды, демонстрация выполнения строевой стойки, выполнения команды «Равняйсь», выполнения расчета по порядку;
2. доклад командира отряда судье, принимающему строевой смотр;
3. демонстрация выполнения перестроения отряда из одношереножного строя в двухшереножный строй, из двухшереножного строя в одношереножный, из одношереножного (двухшереножного) строя в колонну по три;
4. демонстрация выполнения смыкания строя;
5. демонстрация выполнения поворотов на месте;
6. прохождение торжественным маршем, демонстрация выполнения движения строевым шагом;
7. прохождение со строевой песней;

Система оценивания:

Все строевые приемы, включенные в программу состязания, выполняются в соответствии со Строевым уставом Вооруженных Сил Российской Федерации, утвержденным приказом Министра обороны Российской Федерации от 11 марта 2006 г. № 111 (далее – Устав). Каждый элемент (прием) программы оценивается по 3-х балльной системе:

«3» – прием выполнен в строгом соответствии с требованиями Устава;

«2» – прием выполнен в строгом соответствии с требованиями Устава, но при этом была допущена одна ошибка;

«1» – прием выполнен в соответствии с требованиями Устава, но при этом были допущены две ошибки;

«0» – прием пропущен, либо выполнен не в соответствии с требованиями Устава, или при его выполнении допущено три ошибки и более.

Победителем состязания считается отряд, набравший наибольшее количество баллов.

За нарушение требований Положения или требований, обозначенных перед началом состязания, к участнику могут быть применены дисциплинарные взыскания, предусмотренные Положением.

Тактическая медицина

Формат проведения состязания медиков включает в себя ситуационную практическую задачу, которую необходимо решить за ограниченный период времени.

Порядок прохождения состязания:

По прибытии к месту проведения состязания, участники получают материально-техническое обеспечение, необходимое для прохождения состязания, и располагают его на экипировке. По готовности отряда к прохождению состязания судья состязания доводит до отряда тактическую обстановку и задачу.

После того, как задача усвоена участникам, судья состязания дает участникам следующие вводные по ранениям[3]:

1. Участник 1 (командир) в сознании, ранение обеих ног, обильное кровотечение. Не может ходить.
2. Участник 2 (медик) в сознании, ранение левой руки, обильное кровотечение. Не может пользоваться левой рукой.
3. Участник 3 (специальность не важна) без сознания, ранение левой руки и ноги. Обильное кровотечение.
4. Участник 4-7 (специальность не важна) в сознании, 1 ранение левой руки. Раненной конечностью пользоваться не могут, могут ходить.
5. Участник 8-10 (1 медик специальность остальных не важна) в сознании не ранены.

Когда вводные получены, а ранения обозначены в соответствие с вводными, отряд строится в боевой порядок и судья состязания подает команду «К выполнению задания ПРИСТУПИТЬ!». По указанной команде участники в пешем порядке выдвигаются в направлении «красной» зоны. Войдя в «красную» зону, судья этапа подает сигнал, обозначающий взрыв гранаты (в качестве сигнала может быть хлопок, звук свистка или голосовая команда), по которому участники принимают положение «К бою» и начинают выполнять поставленную задачу. С этого момента начинается отсчет времени выполнения задачи.

Система оценивания:

Контрольное время выполнения задачи – 20 минут.

Правильность выполнения практических заданий оценивается судьей состязания согласно таблице начисления баллов и вносится в сводную ведомость. Баллы начисляются в соответствии с таблицей системы начисления баллов:

[3] Вводные могут меняться по усмотрению Штаба этапа Игры.

№ п/п	Описание аспекта	Балл
1.	Выдвижение осуществлялось с контролем секторов, оружие контролировалось участником	1
2.	Каждый правильно наложенный жгут в «красной» зоне.	1
3.	Участники осуществили контроль за оружием раненого без сознания (оружие поставлено на предохранитель, магазин отсоединён)	1
4.	Участники проверили дыхание раненного без сознания в «красной» зоне (способ «слышу, вижу, ощущаю» в течении 10 секунд вслух)	1
5.	Раненные эвакуированы в «желтую» зону безопасными способами	5
6.	Каждое правильное перемещение жгута в «желтой» зоне	1
7.	Каждый правильно наложенный ИПП в «желтой» зоне (повязка не спадает, перекрывает края раны, не разматывается)	1
8.	Участники проверили дыхание раненного без сознания в «желтой» зоне (способ «слышу, вижу, ощущаю» в течении 10 секунд вслух)	1
9.	Участники привели раненного без сознания в боковое устойчивое положение	1
10.	Участники успешно провели СЛР в «желтой» зоне	3
11.	Участники осмотрели раненных на предмет других ранений	3
12.	Участники действовали слаженно и четко, не допустили бардака	3
13.	Командир осуществлял управление подразделением	1
14.	Участники осуществляли контроль за своим оружием	3

Огневая подготовка

Состязание организовано в формате эстафеты, что предоставляет возможность всесторонне оценить уровень владения навыками в области огневой подготовки.

Порядок прохождения состязания:

Отряд прибывает к местам проведения состязания в соответствии с маршрутным листом. О прибытии докладывают судье. Получают инструктаж по технике безопасности, экипируются в защитное снаряжение (при наличии), выстраиваются в колонну по одному перед линией старта.

Состязание проходит в три этапа:

1-й этап (отметка от старта – 10 м) «Неполная разборка и сборка автомата Калашникова». Участники поочередно выполняют разборку либо сборку ММГ АК.

2-й этап (отметка от старта – 15 м) «Снаряжение магазина к автомату Калашникова». Участники поочередно выполняют снаряжение либо разряжение магазина.

3-й этап (отметка от старта – 25 м) «Стрельба из различных положений и метание гранаты на меткость». Участники поочередно выполняют упражнение по стрельбе из различных положений и метанию гранаты на меткость.

Общая протяженность дистанции – до 120 метров (60 в одну сторону).

Система оценивания:

Отряд-победитель определяется по наименьшему времени прохождения всеми участниками отряда этапов состязания с прибавлением к общему результату дополнительного времени, полученного за ошибки и нарушения, допущенные при прохождении этапов состязания. Контрольное время прохождения этапов: 30 минут.

В случае окончания контрольного времени прохождение состязания участниками завершается, отряд занимает последнее место в данном состязании.

Штрафное время за 1 этап:

№	Описание аспекта	Штраф
1	Угол при выполнении проверки на разряженность больше или меньше диапазона 45-70 градусов;	10 секунд за каждый эпизод
2	Нарушение последовательности выполнения норматива;	
3	Падение детали оружия (на поверхность пола);	
4	Травмирование участника;	
5	Автомат разобран (собран) некорректно (неработоспособен, отсутствуют детали), участник убыл к следующему этапу состязания;	90 секунд
6	Контрольный спуск произведен в направлении непосредственного нахождения людей;	Дисквалификация участника, время прохождения отряда +5 минут, запуск очередного участника с линии старта;

Штрафное время за 2 этап:

№	Описание аспекта	Штраф
1	Нарушение требований безопасности;	10 секунд за каждый эпизод
2	Падение патрона (на поверхность пола);	
3	Травмирование участника;	

Штрафное время за 3 этап:

№	Описание аспекта	Штраф
1	На рубежах 1, 2, 3 режим огня не «ОД»;	5 секунд за каждый эпизод;
2	Граната не попала в габарит.	15 секунд.
3	Перед началом движения автомат не был поставлен на предохранитель;	5 секунд за каждый эпизод;
4	При перебежке палец удерживал на спусковом крючке;	5 сек за каждый эпизод;
5	Мишень не поражена;	30 секунд за каждую;
6	Закончились боеприпасы и не все мишени поражены;	Однократно 60 секунд;
7	Осуществлен выстрел не в направлении мишенной обстановки;	Дисквалификация участника, время прохождения отряда +5 минут, запуск очередного участника с линии старта;

Радиационная, химическая и биологическая защита

Состязание проводится в выполнения ситуационной задачи на время. Предварительно, каждый участник отряда должен выполнить норматив по надеванию противогаза и защитного костюма, после чего отряд приступает к выполнению ситуационной задачи. Места в состязании распределяются по наименьшему времени, потраченного всем отрядом на выполнение всего задания, включая надевание противогаза и защитного костюма.

Порядок прохождения состязания:

Прибыв к месту проведения состязания, участники получают сумки с противогазами и сумки с защитными костюмами (ОЗК или Л-1) на каждого участника, а также тактические носилки (при необходимости) и средства имитации дыма (дымовые шашки). Они осматривают полученное имущество и готовят его к выполнению задачи. Далее, участники отряда надевают на себя сумки с противогазами и защитными костюмами[4], переводят их в походное положение, после чего выстраиваются в одну шеренгу на стартовой позиции состязания.

Судья состязания доводит до участников задачу.

Вариант задачи № 1:

«В зоне поражения неопределенных химических веществ без сознания находится боевая двойка (два человека). Вам необходимо эвакуировать его из зараженной зоны, предварительно надев на него противогаз и обеспечив прикрытие».

В рамках данной задачи участникам необходимо выполнить норматив по надеванию противогаза и защитного костюма, после чего выдвинуться в полном составе к месту нахождения статистов (волонтеров), лежащих в 15-20 метрах от стартовой позиции. На статистах находятся противогазные сумки с противогазами внутри, а также макеты автомата Калашникова (при необходимости). Статисты имитируют пострадавших без сознания.

Для выдвижения к статистам участники осуществляют условное задымление со стороны условного противника (указывает судья состязания). Добравшись до статистов, участники убирают оружие статистов в безопасное место, после чего вынимают их противогазы из противогазных сумок, надевают противогазы на пострадавших и транспортируют к стартовой позиции при помощи тактических носилок.

Вариант задачи № 2:

[4] Сумка противогазная надевается через правое плечо, переносная сумка защитного костюма Л-1 через левое. Если используется ОЗК, то плащ переносится в чехле за спиной, а защитные чулки и перчатки в чехле на поясном ремне.

«В зараженной зоне находится важная для командования информация. Отправляйтесь туда и добудьте ее».

В рамках данной задачи участникам необходимо выполнить норматив по надеванию противогаза и защитного костюма, после чего выдвинуться в помещение или лесополосу, в котором(-й) осуществлено сильное задымление (осуществляет судья состязания при помощи средств дымогенерации, соблюдая при этом правила техники безопасности). В помещении/лесополосе находится карточка с шестизначным числом. Прибыв в указанный район, участники осуществляют поиск карточки, найдя которую оповещают остальных и в полном составе возвращаются с ней на стартовую позицию.

После объяснения задачи для начала ее выполнения судья состязания подает общую команду «Плащ в рукава, чулки, перчатки надеть. **ГАЗЫ**» (для ОЗК, для Л-1 подается следующая команда: «Защитные костюмы надеть, **ГАЗЫ**»), после чего производит отсчет времени выполнения задачи отрядом.

Каждый участник отряда, по общей команде судьи состязания приступает к выполнению норматива по надеванию противогаза и защитного костюма (ОЗК надевается в виде «плащ в рукава»). Когда все участники отряда выполнят норматив, отряд в полном составе выдвигается в заданный район для выполнения задачи[5].

Судья (инструктор) состязания следит за выполнением задачи. За нарушения отряду начисляются штрафные баллы.

Когда отряд выполнил задачу, отсчет времени останавливается, а судья состязания приступает к проверке правильности надевания противогаза и защитного костюма. За выявленные ошибки отряду начисляются штрафные баллы.

После проверки и заполнения рабочего протокола судья подает команду «Противогазы и средства защиты **СНЯТЬ**», по которой участники снимают защитные костюмы и противогазы, аккуратно укладывают их в сумки, сдают судье состязания.

Порядок надевания противогаза:

1. задержать дыхание, не вдыхая воздух;
2. закрыть глаза;
3. снять головной убор;
4. вынуть шлем-маску, взять ее обеими руками за утолщенные края у нижней части так, чтобы большие пальцы были снаружи, а остальные внутри ее;
5. приложить нижнюю часть шлем-маски под подбородком и резким движением рук вверх и назад натянуть шлем-маску на голову так, чтобы не было складок, а очки находились на уровне глаз;

[5] Участники самостоятельно определяют принцип определения общей готовности к выдвижению, например, они могут докладывать командиру о выполнении норматива или определять только визуально.

6. устранить перекос и складки, если они образовались при надевании шлем-маски, сделать полный выдох, открыть глаза и возобновить дыхание;
7. надеть головной убор;
8. закрепить противогазную сумку на туловище, если это не было сделано раньше.

Порядок надевания ОЗК в виде «плащ в рукава»:

1. надеть защитные чулки поверх обуви, натянуть голенища чулок и завернуть их складками на внешнюю сторону ног;
2. застегнуть хлястики чулок, тесемки подвязать к поясному ремню;
3. надеть противогаз в соответствие с порядком надевания противогаза;
4. надеть защитные перчатки;
5. надеть плащ в рукава;
6. накинуть капюшон на голову;
7. застегнуть борта плаща;
8. надеть петли на больше пальцы кистей рук.

Порядок надевания легкого защитного костюма Л-1:

1. снять снаряжение, уложить на землю;
2. снять головной убор, уложить на землю;
3. достать из переносной сумки, растянуть и разместить костюм на поверхности земли или половой поверхности;
4. надеть брючную часть комплекта;
5. застегнуть хлястики брючной части комплекта;
6. пристегнуть бретели комбинезона к брюкам, предварительно перекинув через спину;
7. натянуть куртку, капюшон не надевать;
8. застегнуть промежуточный крепеж куртки;
9. если требуется – надеть ремень;
10. надеть противогазную сумку;
11. уложить в переносную сумку для Л-1 головной убор;
12. надеть переносную сумку защитного костюма;
13. надеть противогаз;
14. натянуть капюшон;
15. надеть перчатки так, чтобы они надежно прихватили основания ладоней;
16. надеть рукавные петельки на большие пальцы обеих рук.

Система оценивания:

После остановки времени судья состязания осуществляет проверку правильности надевания противогаза и защитного костюма, осматривает участников отряда. В случае выявления ошибок или нарушений отряду начисляются штрафные баллы. При этом, штрафные баллы присваиваются отряду за ошибку одного участника, то есть, если, например,

в отряде 5 человек сделали одну и ту же ошибку, за которую присваивается 1 штрафной балл, то отряду присваивается 5 штрафных баллов. За каждый штрафной балл к общему времени отряда прибавляется 10 секунд.

Штрафные баллы присваиваются отряду за следующие нарушения:

№ п/п	Нарушение	Количество баллов	Примечания
При надевании противогаза			
1.	При надевании противогаза не закрыты глаза.	1	Оценивается во время выполнения норматива
2.	При надевании не задержано дыхание.	1	Оценивается во время выполнения норматива
3.	После надевания противогаза не сделан полный выдох.	1	Оценивается во время выполнения норматива
4.	При надевании шлем-маска была взята руками не за утолщенные края у нижней части, большие пальцы были не снаружи.	1	Оценивается во время выполнения норматива
5.	Шлем-маска надета с перекосом.	2	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
6.	Противогазная сумка не закреплена на туловище.	1	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
7.	Противогазная сумка утеряна.	5	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
8.	Не извлечен клапан-заглушка воздухозаборного отверстия противогазной коробки.	2	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
9.	При надевании шлем-маска была порвана или повреждена.	5	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
10.	Противогазная сумка была повреждена.	5	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
При надевании ОЗК в виде «плащ в рукава»			
1.	Защитные чулки перепутаны местами.	1	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
2.	Концы тесемок не закреплены на поясном ремне.	1	Оценивается во время выполнения норматива
3.	Не застегнуты борта плаща либо застегнуты неверно.	2	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
4.	Снаряжение находится не под плащом.	1	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
5.	Не надет капюшон либо надет неверно.	2	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра

6.	Не застегнут хлястик капюшона либо застегнут неверно.	2	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
7.	Не надеты перчатки либо надеты неверно.	2	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
8.	Не надеты петли на большие пальцы.	1	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
9.	Утеряны чехлы для плаща и для чулков и перчаток.	5	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
10.	Костюм порван или поврежден (включая шпеньки и хлястики).	5	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
11.	Повреждены чехлы для плаща и для чулков и перчаток.	5	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
12.	Нарушен порядок надевания защитного костюма.	3	Оценивается во время выполнения норматива
При надевании Л-1			
1.	Брючная часть комплекта надета неверно.	1	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
2.	Не застегнуты хлястики брючной части либо застегнуты неверно.	1	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
3.	Бретели комбинезона не пристегнуты к брюкам.	2	Оценивается во время выполнения норматива
4.	Бретели комбинезона не перекинуты через спину.	2	Оценивается во время выполнения норматива
5.	Промежуточный крепеж куртки не застегнут.	2	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
6.	Не надето снаряжение, либо надето не поверх снаряжения.	1	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
7.	Не надет капюшон либо надет неверно.	2	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
8.	Не застегнут хлястик капюшона либо застегнут неверно.	2	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
9.	Не надеты перчатки либо надеты неверно.	2	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
10.	Не надеты петли на большие пальцы.	1	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
11.	Утеряна переносная сумка комплекта.	5	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра

12.	Костюм порван или поврежден (включая шпеньки и хлястики).	5	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
13.	Повреждена переносная сумка комплекта.	5	Оценивается после выполнения задачи во время осмотра
14.	Нарушен порядок надевания защитного костюма.	3	Оценивается во время выполнения норматива
Во время выполнения варианта задачи № 1			
1.	Отряд выдвинулся в заданный район не в полном составе.	7	Оценивается во время выполнения задачи
2.	Не было осуществлено прикрытие при помощи дыма.	2	Оценивается во время выполнения задачи
3.	Не осуществлялся контроль секторов (круговая оборона) либо осуществлялся, но не в полной мере.	2	Оценивается во время выполнения задачи
4.	Не осуществлены меры личной безопасности, не убрано оружие статиста.	3	Оценивается во время выполнения задачи
5.	На статиста не надет противогаз.	3	Оценивается во время выполнения задачи
6.	Статист не доставлен на стартовую позицию.	3	Оценивается во время выполнения задачи
7.	Неаккуратное обращение со статистом.	2	Оценивается во время выполнения задачи
8.	Оружие статиста не доставлено на стартовую позицию.	2	Оценивается во время выполнения задачи
9.	При эвакуации статиста повреждено его снаряжение или эвакуационное снаряжение.	5	Оценивается во время выполнения задачи
Во время выполнения варианта задачи № 2			
1.	Отряд выдвинулся в заданный район не в полном составе.	7	Оценивается во время выполнения задачи
2.	Отряд вернулся на стартовую позицию не в полном составе.	7	Оценивается во время выполнения задачи
3.	Утеряна карточка с шестизначным числом, но верно названо число судье.	10	Оценивается во время выполнения задачи

Победителем состязания считается отряд, выполнивший задачу за наименьшее время. Время отсекается по команде «Плащ в рукава, чулки, перчатки надеть. **ГАЗЫ**» (для ОЗК, «Защитные костюмы надеть, **ГАЗЫ**» – для Л-1) и по докладу о выполнении задачи.

Выживание в экстремальных условиях

Формат проведения состязания включает в себя поочередное прохождение этапов в составе отряда, в рамках которого участники должны продемонстрировать основные навыки выживания: ориентирование на местности, навык постройки временных укрытий, навык вязания туристических узлов, навык разведения различных видов костров, а также знание сигналов бедствия.

Порядок прохождения состязания

Отряд прибывает на стартовую позицию. По команде судьи «На старт. Внимание. Марш!» отряд начинает движение к первому этапу.

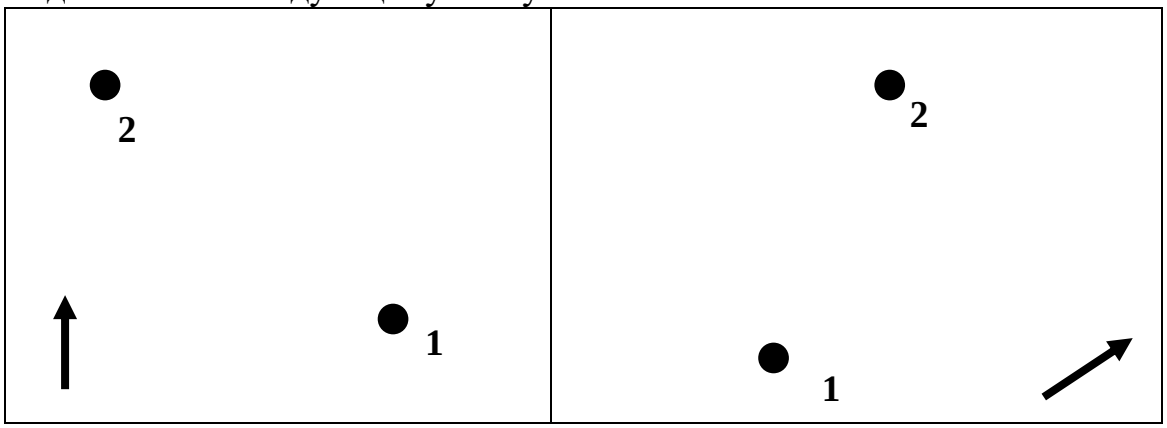
Этап 1. «Костер»

Прибыв на первый этап, отряд делится на пары, каждая из которых вытягивает вслепую карточку с наименованием вида костра, который им необходимо выложить из дров или поленьев. При этом отряду необходимо оформить костровое место, соблюдая правила техники безопасности.

Этап 2. «Ориентирование»

По прибытии на этап все участники отряда получают индивидуальный листок с заданием, магнитный компас, линейку и ручку (карандаш) для выполнения задания. На индивидуальном листке указывается 2 (две) точки, обозначенные номерами, а также направление на север (рис. 16).

Участнику необходимо взять азимут движения от точки 1 до точки 2. Листки сдаются судье, по последнему сдавшему листок отряд выдвигается к следующему этапу.



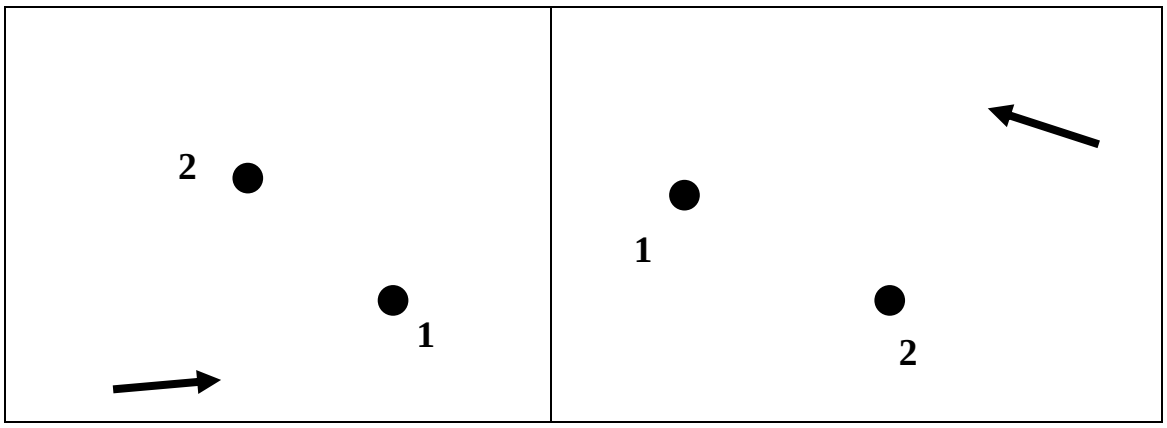


Рисунок № 16 – пример индивидуальных заданий «Ориентирование»

Этап 3. «Земля-воздух»

Площадка для прохождения этапа представляет собой размеченную мелом или специальной лентой площадку 10х10 метров. На этой площадке в произвольном порядке находятся 14 палок длиной 40–50 см. Командир отряда вслепую вытягивает вариант карточки задания, на которой указано значение сигнала.

Задача отряда – быстро из подручных вариантов выложить сам сигнал. В качестве подручных материалов могут использоваться палки, личные вещи и др. По выполнении задания отряд выдвигается на следующий этап.

№	Значение сигнала	Сигнал	Значение сигнала	Сигнал
1	Нужен врач – серьезные телесные повреждения		Судно серьёзно повреждено	
2	Нужны медикаменты		Здесь можно безопасно совершить посадку	
3	Не имеем возможности к передвижению		Требуется топливо и масло	
4	Нужна пища и вода		Всё в порядке	
5	Требуется огнестрельное оружие и боеприпасы		Нет	
6	Требуется карта и компас		Пытаемся взлететь	
7	Нужна сигнальная лампа с батареей и радиостанцией		Да	
8	Укажите направление следования		Не понял	
9	Следую в этом направлении		Мы нашли всех людей	

Рисунок № 38 – пример знаков бедствия к заданию «Земля-воздух»

Этап 4. «Узлы»

Этап представляет собой натянутую между двух произвольных опор веревку длиной не менее 5 метров. Рядом находятся 10 отрезков веревки для вязания узлов в количестве 10 шт. По прибытии на этап участники вслепую вытягивают карточку с персональным заданием. В каждой карточке

указано наименование узла, который участнику предстоит связать. Далее каждый участник берет отрезок веревки и вяжет на натянутую веревку свой вариант задания. После выполнения задания последним участником отряд выдвигается на следующий этап.

Этап 5. «Укрытие»

Отряд прибывает на финальный этап состязания, задача отряда соорудить временное укрытие. Для этого отряду предоставляется водонепроницаемое полотно и веревки. Целесообразно разместить место проведения этапа вблизи растущих деревьев, на базе которых и будут создавать укрытие.

Система оценивания:

Состязание оценивается по этапам:

В 1-м этапе оценивается правильность сборки костра и время (время засекается от начала выполнения задания до окончания сборки последнего костра). По завершению выполнения задания этапа отряд продолжает движение к следующему этапу. За каждый правильно собранный костер отряду присуждается 10 баллов, максимальное количество баллов за этап – 50 баллов.

Во 2-м этапе оценкой выполнения этапа является правильное выполнение персонального задания и время, затраченное на этап. Каждое выполненное задание дает отряду 10 баллов, максимальное количество баллов за этап – 100 баллов.

В 3-м этапе оценивается правильность сборки сигнала и время, затраченное на этап. За прохождение этапа дается 50 баллов.

В 4-м этапе оценивается правильность связанного узла, а также время, затраченное на задание. За каждое правильно выполненное задание отряд получает 10 баллов, максимальное количество баллов на этапе – 100 баллов.

В 5-м этапе оценивается правильность создания укрытия и время, затраченное на задание. Состязание завершается после доклада отряда о выполнении задачи судье, после чего отсчет времени останавливается. За прохождение этапа дается 50 баллов.

Инженерное оборудование и маскировка позиций

Формат проведения состязания включает в себя организацию отдыха отряда при действии в тылу противника.

Порядок прохождения состязания:

Легенда: Разведгруппа совершает рейд в тылу противника с целью поиска объекта, на который планируется совершить налет. На определенном этапе поиска командир принимает решение организовать дневку.

Задание: отряд получает задачу организовать дневку в районе поиска в тылу противника. Задача состоит в том, что необходимо оборудовать наблюдательный пункт и место отдыха личного состава, установить сигнальное заграждение, провести мероприятия по маскировке сооружений.

Командир отряда делит его на группы, назначает старших в этих группах.

Группа 1 (3 человека) оборудует наблюдательный пункт, как показано на рисунке с соблюдением всех элементов. Наблюдательный пункт представляет собой замаскированное укрытие, представляющее собой плащ-палатку в виде шалаша, растянутую при помощи кольев и замаскированную маскировочной сетью и доступными средствами естественной маскировки.

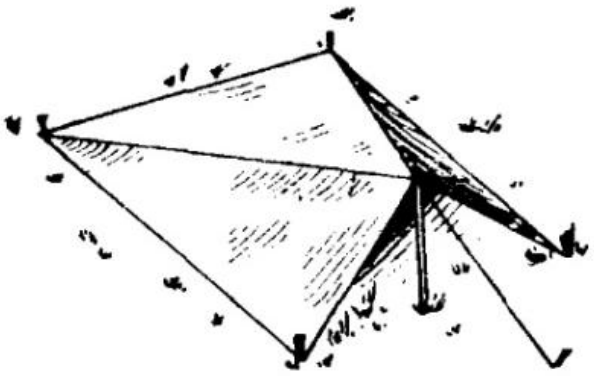


Рисунок № 17 – наблюдательный пункт.

ПРИМЕЧАНИЕ: в качестве дополнительных средств маскировки могут быть использованы ветви деревьев (хворост, лапник).

Группа 2 (5 человек) оборудует место для отдыха личного состава. Для этого необходимо установить палатку и замаскировать ее при помощи маскировочной сети с изменением контура таким образом, чтобы маскировочная сеть не касалась палатки.

Для этого необходимо сначала установить палатку, затем растянуть маскировочную сеть, зафиксировав по углам маленькими кольями.

После расположения маскировочной сети под нее в произвольном порядке подставляются большие колья с помощью которых изменяется контур. Эти колья не углубляются в землю, а держатся за счет натяжения сети.



Рисунок № 18 – маскировка объекта с изменением контура.

Группа 3 (2 человека, рекомендуются командир отряда и сапер) устанавливает сигнальную ловушку с натяжным датчиком цели. Для этого устанавливает (вбивает в грунт на 10-15 см малые колья) на расстоянии не менее 20 метров от места привала. Расстояние (интервал) между кольями ловушки должно перекрывать подход к месту отдыха и по возможности не превышать 10 метров. Расстояние между грунтом и натяжным датчиком цели зависит от типа покрытия, в среднем 15-20 см

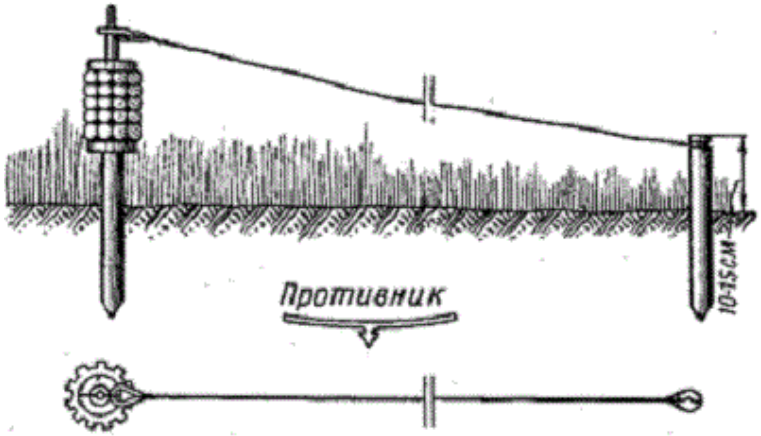


Рисунок № 19 – ловушка с натяжным датчиком цели.

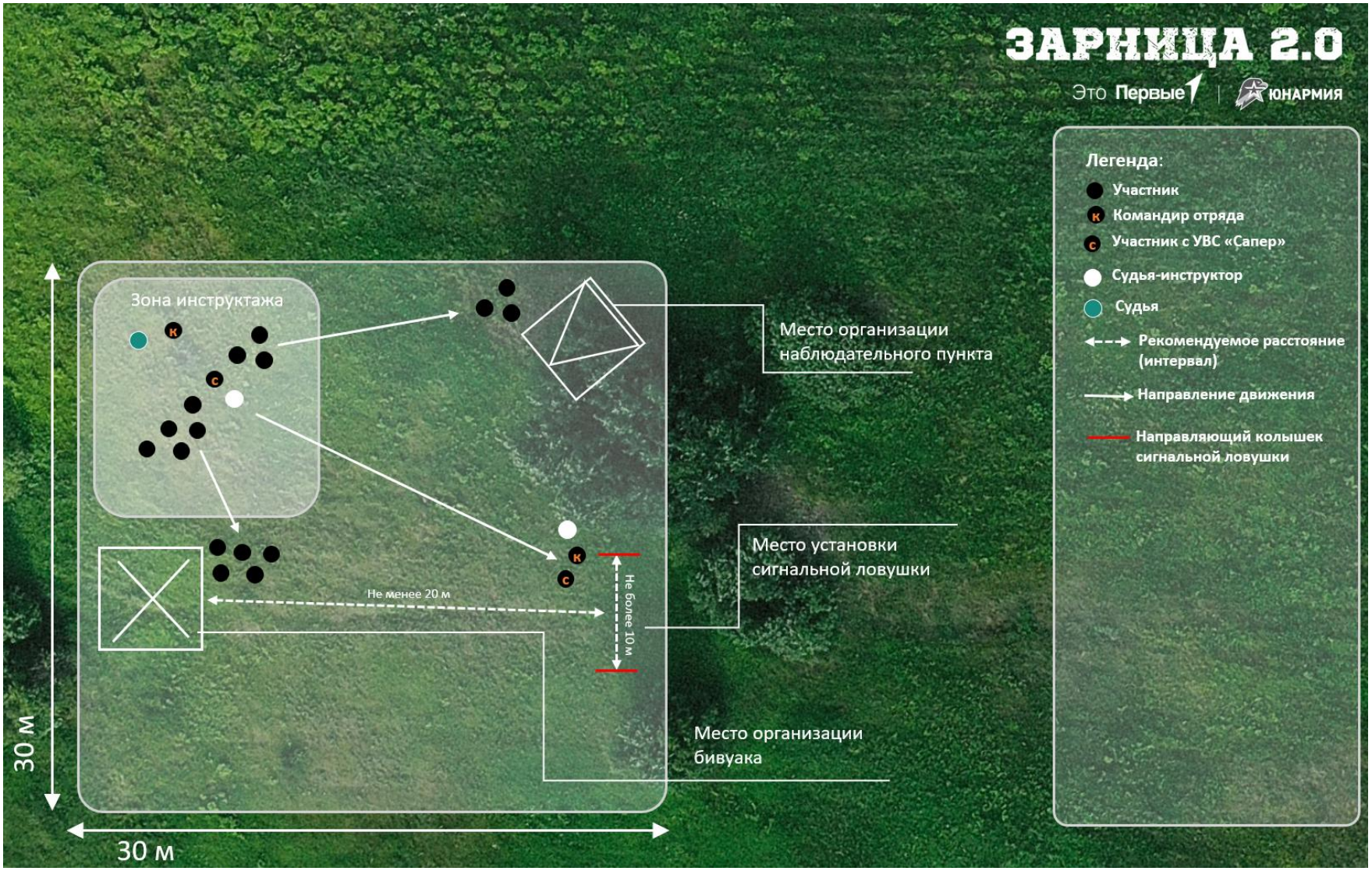


Рисунок № 20 – схема проведения состязания «Инженерное оборудование и маскировка позиций».

Система оценивания:

Отряд-победитель выявляется по наименьшему времени выполнения задания (заданий) с учетом штрафного времени за недочеты, выявленные при проверке результатов выполнения задания.

№ п/п	Описание аспекта	Штраф, мин.
1	Палатка не установлена	10
2	Палатка установлена неверно (конструкционно неверно, неустойчиво)	5
3	Палатка не замаскирована	10
4	Палатка замаскирована не полностью (с определенных ракурсов имеется брешь в маскировке)	5
5	Маскировочная сеть не скрывает силуэт – не расположена на кольях	5
6	Наблюдательный пункт не установлен	10
7	Наблюдательный пункт установлен неверно (конструкционно неверно, неустойчиво)	5
8	Наблюдательный пункт не замаскирован	10
9	Наблюдательный пункт замаскирован не полностью (с определенных ракурсов имеется брешь в маскировке)	5
10	Сигнальная ловушка не установлена	10
11	Сигнальная ловушка установлена, но исправно не функционирует	5
12	Сигнальная ловушка сработала в процессе\после установки по вине участника отряда, проходящего состязание	3

Тактическая подготовка
Вариант задания № 1
«Штурм опорного пункта»

Формат состязания по тактической подготовке включает в себя выполнение отрядом ситуационной тактической задачи с применением знаний и умений условно–военных специальностей участников отряда, а также иных индивидуальных специальных навыков, относящихся к области начальной военной подготовки, допризывной подготовки – в зависимости от особенностей и условий ситуационной задачи.

Порядок прохождения состязания:

По мере готовности, участники с закрепленными судьями–инструкторами занимают позиции в точке выдвижения. По прибытии крайней группы участников и судей–инструкторов в точку выдвижения, старший судья запрашивает доклад о готовности групп статистов в «красной» зоне (по радиосвязи, с применением сигнальных флажков или иным подходящим способом), получив утвердительный ответ, подает команду к началу движения всей группы в точку прибытия отряда («красная зона»).

Каждый судья–инструктор, задействованный в проведении состязания, обязан понимать очередность выполнения подзадач состязания, знать место их выполнения, контролировать наличие материально–технического обеспечения, необходимого для выполнения соответствующей подзадачи.

В «красной» зоне установлены укрытия, запланированы точки выполнения подзадач, в том числе – место нахождения «раненого» статиста/манекена, места нахождения снайпера, пулеметного расчета, трех стрелков–статистов либо установлены мишени, их имитирующие.

Статисты–стрелки – союзники опциональны и требуются для создания атмосферы, а при использовании охолощенного оружия – звукового сопровождения.

Статисты–стрелки – противники в первой фазе состязания могут быть экипированы в комплекты датчиков от лазертаг–комплектов, но вести огонь из охолощенного оружия, а к моменту начала штурма (снайпер и пулеметный расчет подавлены, ИВУ деактивирована) меняют охолощенное оружие на комплектные лазертаг–автоматы для усложнения выполнения штурмовых действий командиром и штурмовиком–стрелком.

Снайпер и пулеметчик – статисты по решению судейской бригады могут вести ответный огонь по штурмовику–пулеметчику и военкору–снайперу, либо выполнять исключительно функцию мишени и также использовать охолощенное оружие для создания визуальных и звуковых эффектов. Кроме того, опциональным является и ответный огонь по штурмовой группе, так как в случае провала подзадач пулеметчика и снайпера подавление

пулеметного расчета и снайпера противника также становится частью подзадачи штурмовой группы.

Данные решения принимаются главным судьей этапа игры и применяются ко всем отрядам, проходящим данное состязание на этом этапе Игры.

Подзадачи условно–военных специальностей:

Командир отряда – общая координация, штурм опорного пункта.
Обязательное снаряжение: лазертаг–комплект типа АК либо аналог.
Опциональное снаряжение: радиостанция.

По прибытии в «красную» зону занимает оборонительную позицию таким образом, чтобы иметь возможность осуществлять визуальный контроль за действиями максимально возможного количества участников и отдавать необходимые команды. Такая позиция должна быть подготовлена закрепленным за данным участником судьей–инструктором. Необходимо предоставить Командиру возможность самостоятельно выбрать позицию, а в случае неверного выбора либо заминки более, чем на 5 секунд – вместе с участником, контролируя его перемещение, выдвинуться на подготовленную заблаговременно позицию.

После устранения минного заграждения, выдвигается со Штурмовиком –стрелком на зачистку опорного пункта, параллельно подавая команду непосредственно голосом (по радиосвязи, жестом, другим эффективным способом) эвакуационной команде приступить к выполнению подзадачи.

Успех подзадачи – нейтрализованы все противники (стрелки, снайпер, пулеметный расчет), сам участник жив (т.е. лазертаг–комплект активен) 1 балл.

Штурмовик – стрелок. Штурм опорного пункта.
Обязательное снаряжение: лазертаг–комплект типа АК либо аналог.

По прибытии в «красную» зону следует за Командиром, занимает оборонительную позицию в непосредственной близости, ведет наблюдение.

В случае визуального обнаружения противника – ведет огонь из лазертаг –автомата.

Выдвигается с Командиром на зачистку опорного пункта.

Успех подзадачи – нейтрализованы все противники (стрелки, снайпер, пулеметный расчет), участник жив 1 балл.

Штурмовик – огневая поддержка. Стрельба в движении. Уничтожение пулеметного расчета противника.
Обязательное снаряжение: лазертаг–комплект РПК либо аналог.
Опциональное снаряжение: страйкбольный гранатомет любого типа, дымовая граната.

В ходе движения в точку прибытия в пешем порядке, ведется стрельба в движении.

Если пулеметный расчет поражен до остановки отряда в точке прибытия в «красной» зоне – успех подзадачи 1 балл.

По прибытии в «красную» зону занимает оборонительную позицию, позволяющую визуально контролировать место размещения пулеметного расчета. Такая позиция должна быть подготовлена закрепленным за данным участником судьей–инструктором. Необходимо предоставить Штурмовику возможность самостоятельно выбрать позицию, а в случае неверного выбора либо заминки более, чем на 5 секунд – вместе с участником, контролируя его перемещение, выдвинуться на подготовленную заблаговременно позицию.

Может вести огонь по противнику в случае обнаружения. Прикрывает эвакуационную группу медиков, после – прикрывает отход штурмовой группы. Отходит вместе со штурмовой группой.

В штурме участие не принимает, прикрывает отход эвакуационной группы.

Медики – эвакуационная команда.

Обязательное снаряжение: аптечка с наполнением, необходимым для оказания помощи раненому в конкретном сценарии подзадачи, мягкие носилки/эвакуационная стропа в сборе.

По прибытии в «красную» зону занимают защищенную позицию, позволяющую вести наблюдение. Такая позиция должна быть подготовлена закрепленным за данными участниками судьей–инструктором. Необходимо предоставить Медикам возможность самостоятельно выбрать позицию, а в случае некорректного выбора либо заминки более, чем на 5 секунд – вместе с участниками, контролируя их перемещение, выдвинуться на подготовленную заблаговременно позицию.

Участникам необходимо визуально/аудиально обнаружить точку расположения раненого союзника и, получив указание от командира, выдвинуться для оказания помощи. Порядок действий эвакуационной группы зависит от типа ранения и места расположения раненого.

Концептуально – задача как можно быстрее добраться до раненого, обнаружить место ранения, принять решение о необходимости применения кровоостанавливающих средств немедленно, либо об эвакуации (перетаскивании) пострадавшего под защиту техники, в ближайшее укрытие с дальнейшим применением медицинских средств. Успех подзадачи: профильные действия выполнены правильно, раненый и эвакуационная команда – в точке выхода 2 балла.

Операторы БПА – визуальный контроль, огневая поддержка.

Обязательное снаряжение: квадрокоптер любого типа, позволяющий передавать изображение в режиме реального времени на устройство управления, 2 комплекта. Рекомендуется иметь как минимум один комплект оборудования (квадрокоптер + аппаратура управления) в запасе.

Операторы БПА не выдвигаются в «красную» зону, их точка выполнения подзадачи находится в «зеленой» зоне. Судья–инструктор заблаговременно готовит в точках размещения стрелков и пулеметного расчета в «красной» зоне «мишени» – горизонтальные квадратные объекты со стороной 1 м, с читаемым числовым кодом либо символом, обнаружение которых является задачей операторов БПА. Обнаружение объекта, устное корректное описание символа либо кода, возврат БПА в точку старта в технически исправном состоянии – успех подзадачи 2 балла.

Инженер–сапер – обезвреживание минного заграждения.

Обязательное снаряжение: кошка саперная на шнуре длиной не менее 10 м

Опциональное снаряжение: беспилотный аппарат наземного типа (далее – БПА), снабженный отвалом, крюком, манипулятором либо другим устройством, позволяющим активировать (деактивировать) натяжной датчик цели имитационной МОН либо другого имитационного взрывного устройства с натяжным датчиком цели («растяжки») (далее – ИВУ), лазертаг–комплект любого типа, дымовая граната.

По прибытии в «красную» зону занимает защищенную позицию, позволяющую вести наблюдение за подходом к опорному пункту.

Такая позиция должна быть подготовлена закрепленным за данным участником судьей–инструктором в непосредственной близости от точки установки ИВУ.

Необходимо предоставить инженер–саперу возможность самостоятельно выбрать позицию, а в случае некорректного выбора либо заминки более, чем на 5 секунд – вместе с участником, контролируя его перемещение, выдвинуться на подготовленную заблаговременно позицию.

На позиции Инженер–сапер самостоятельно, либо с помощью судьи–инструктора, обнаруживает ИВУ и предпринимает действия по его обезвреживанию. Количество попыток определяется и утверждается главным судьей этапа Игры при подготовке данного состязания.

ИВУ обезврежено – успех подзадачи 1 балл. Отходит следом за эвакуационной группой.

Инженер–сапер выдвигается в точку прибытия (отхода) вслед за эвакуационной группой.

Связист– радиоэлектронная борьба.

Обязательно снаряжение: ноутбук, другое устройство с возможностью запуска специализированного приложения либо лазертаг–оборудование типа «ИВУ» или «Ядерный чемоданчик».

Легенда подзадачи: согласно данным от передового отряда, противник передает данные по зашифрованному каналу, а это может привести к непредсказуемому результату от артиллерийского или ракетного удара, до подхода тяжеловооруженных подкреплений. Участнику необходимо использовать специальное устройство для определения и подавления частот, чтобы заблокировать передачу данных противником.

Связист не выдвигается в «красную» зону, подзадача выполняется в точке дополнительного инструктажа в «зеленой» зоне. Время выполнения подзадачи рекомендуется ограничить 5 минутами. Код подобран за отведенное время – успех подзадачи = 1 балл.

Военкор – уничтожение снайпера противника.

Обязательное снаряжение: лазертаг–комплект с оптическим прицелом.

Опциональное снаряжение: маскировочный костюм типа «леший» для более полного погружения в роль.

По прибытии в «красную» зону под руководством судьи–инструктора выдвигается на подготовленную последним заблаговременно позицию, с которой возможно вести огонь по позиции статиста–снайпера.

Снайпер противника устранен – успех подзадачи 1 балл. В случае успеха при выполнении подзадачи, Военкор имеет право вести огонь по другим противникам в случае обнаружения. Позицию не покидает, прикрывает действия и отход эвакуационной группы, отходит следом.

Последовательность действий (рис. 21):

1. Отряд прибывает к точке инструктажа, получает общую информацию, распределяется по точкам дополнительного инструктажа, размещается в точке выдвижения в «зеленой» зоне;
2. Звучит команда старшего судьи состязания к началу движения;
3. Операторы БПА, связист – начало выполнения задачи по команде Старшего судьи к началу движения отряда в «красную» зону;
4. Штурмовик – пулеметчик ведет огонь по команде своего судьи – инструктора до остановки отряда в точке прибытия в «красной» зоне;
5. Командир, штурмовики, медики, инженер–сапер и военкор занимают позиции;
6. Военкор и инженер–Инженер–сапер начинают выполнение подзадач, штурмовик–пулеметчик ведет огонь по возможности;

7. Минное заграждение устранено – командир и штурмовик выдвигаются на зачистку опорного пункта, медики, получив команду, приступают к выполнению подзадачи;

8. Эвакуационная группа с раненым, снайпером и Инженер–сапером отходит
в точку прибытия (отхода);

9. Штурмовая группа и штурмовик–пулеметчик отходит в точку прибытия (отхода);

10. Отряд в пешем порядке выдвигается в «зеленую» зону, сдает экипировку и снаряжения судьям–инструкторам на точках дополнительных инструктажей, убывает к месту проведения следующего состязания;

11. Судьи–инструкторы сообщают старшему судье состязания результаты участников в выполнении подзадач, готовят снаряжение, экипировку и расходные материалы, ожидают прибытие очередного отряда.

Марш-бросок

Формат проведения отрядного состязания «Марш-бросок» включает в себя бег на дистанцию от 3000 до 5000 метров по пересеченной местности, что представляет собой легкоатлетическое соревнование, в котором каждый участник может показать свою выносливость и скорость.

Порядок проведения состязания:

Участники должны прибыть к месту проведения состязания за 45 минут до официального старта. Этот временной интервал отведен для завершения всех необходимых подготовительных процедур и своевременного выхода на стартовую позицию.

Перед официальным стартом в обязательном порядке проводиться инструктаж.

В рамках данного инструктажа участникам будет предоставлена информация относительно:

- ключевых правил проведения состязания и критериев оценки результатов.
- значения сигналов, подаваемых стартером (таких как «На старт!», «Внимание!», «Марш!»), а также судейских команд.
- порядок действий в случае возникновения экстренных ситуаций, включая ухудшение состояния здоровья, неблагоприятные погодные условия или технические сбои.

Забег проводится на дистанции от 3000 до 5000 метров по стандартному пересеченной местности. Старт производится по сигналу судьи. В зависимости от количества участников, может быть предусмотрен один общий старт или несколько забегов (волн).

Участники обязаны преодолеть всю дистанцию в пределах своей. Запрещается любое физическое воздействие на соперников, препятствование их движению или использование запрещенных приспособлений. Контрольное время – 60 минут. Под контрольным временем подразумевается максимальное время, доступное отряду для преодоления дистанции. По окончании контрольного времени выполнение задания состязания останавливается, отряду присваивается последнее место в данном состязании.

Финиш определяется по пересечению туловища, бегущего вертикальной плоскости, обозначенной финишной лентой. Результат фиксируется электронными системами хронометража или судьями.

Система оценивания:

Отряд-победитель определяется по наименьшему суммарному времени преодоления дистанции всеми участниками отряда. В случае дисквалификации участника или невозможности преодолеть (закончить) дистанцию результат участника ему присваивается максимальное время – 60 минут.

*Критерии зачета результата**:***

– пересечение финишной линии любой частью тела;
– соблюдение трассы (без сокращения дистанции);
– наличие нагрудного номера до финиша;

*Штрафы**:***

– фальстарт участник будет дисквалифицирован;
– сокращение дистанции (наступление на бровку слева) участник будет дисквалифицирован;
– создание помех другим участнику будет вынесено предупреждение или он будет дисквалифицирован;
– снятие номера до финиша участник будет дисквалифицирован.;
– отклонение от трассы (> 5 м) — участнику будет вынесено предупреждение или он будет дисквалифицирован;

При нарушении правил:

– схождение с трассы без уведомления;
– создание помехи другим участникам (толчки, блокирование);
– использование недопустимой экипировки;
– фальстарт (старт до команды «Марш!»);
– сокращение дистанции (наступление на левую бровку).

В таком случае участник дисквалифицируется, результат отряда равен 60 минутам.

По желанию участника:

– добровольный сход с дистанции (с уведомлением судьи);
– переход на шаг более чем на 10 м подряд (если не обусловлено медицинским показаниями).

В таком случае участник снимается с забега, результат отряда равен 60 минутам.

Форс-мажоры:

– резкое ухудшение погоды (гроза, ливень);
– технические сбои (отказ хронометража, повреждение трассы);
– иные непредвиденные ситуации (например, появление животных на трассе).

В таком случае старший судья приостанавливает забег, принимает решение о переносе или отмене.

Иные случаи:

– неготовность к старту через 2 мин. после вызова стартера;
– уход с дистанции без уведомления;
– отказ от прохождения контроля экипировки.

В таком случае участник дисквалифицируется, результат отряда равен 60 минутам.

Военно-тактическая игра на местности

Тактическая игра на местности направлена на закрепление и проверку навыков ориентирования, действий в составе отряда, спортивной подготовки и тактического мышления, а также личных качеств участников посредством погружения в ситуативные игровые задачи, связанные с навыками начальной военной подготовки. В рамках тактической игры участники имеют полную свободу перемещения по территории проведения игры и выработке тактики. В рамках тактической игры предусмотрена возможность выведения соперников из игры. Игра рассчитана на 3–4 часа активной деятельности непосредственно на площадке.

Порядок прохождения игры:

Участники прибывают на место проведения игры, получают необходимое оборудование и проверяют его исправность перед стартом. После чего занимают свои позиции.

Игра состоит из двух раундов. После первого раунда отряды меняются сторонами. На момент старта отряды находятся в своей зоне старта. Участники находятся в активированном состоянии. Все КТ имеют статус «Нейтральная», активация происходит перед непосредственным стартом игры.

Продолжительность каждого раунда может варьироваться от 5 до 10 минут, в зависимости от количества отрядов и размера площадки. Точное время длительности раунда устанавливается Штабом Игры перед ее началом.

На игровой площадке располагаются три Контрольные точки (КТ):

– КТ 1: расположена в наибольшей отдаленности от правой стороны игрового поля;

– КТ 2: расположена между КТ 1 и КТ 3;

– КТ 3: расположена в наибольшей отдаленности от правой стороны игрового поля;

Основная задача отрядов заключается в предотвращении захвата или в удержание КТ, а также деактивации игроков отряда противника.

Если одному из отрядов удается успешно захватить КТ, другому необходимо путём захвата восстановить контроль над КТ (пережечь), чтобы на момент окончания раунда КТ не имела статуса «Захвачена» или «Удержана».

Любой активированный участник способен осуществить захват КТ путем выстрела в нее сверху. Автоматически с момента захвата включается таймер обратного отсчета данного отряда, данной КТ. После осуществления захвата КТ, участник должен в течении 3 секунд покинуть обозначенную разметкой зону КТ, а также любой игрок данного отряда не должен находится в зоне КТ больше 3 секунд, пока КТ имеет статус захваченной данным отрядом. Необходимо удержать КТ в обороне, захваченной цветом своего отряда до перехода КТ

в статус «Удержана», не давая возможности отрядам соперников осуществить захват или перезахват КТ путем деактивации игроков противоположного отряда. Основная задача атакующей команды включает в себя захват или удержание 3–х контрольных точек в любом порядке за отведенное время раунда.

В случае перезахвата КТ участником противоположного отряда, цвет КТ меняется на цвет отряда, захватившего КТ, и начинает отсчет времени этого отряда (время первого отряда ставится на паузу). Необходимо удержать каждую КТ на игровой площадке, в статусе «Захвачена» цветом своего отряда определенное время. Время определяется Штабом этапа Игры.

Недопустимо физическое ограничение доступа к КТ другим игрокам. Если захват КТ произошел с нарушением, судья незамедлительно назначает для КТ предыдущий цвет с помощью электронного пульта.

Порядок оживления пораженных игроков и пополнение боеприпасов от аптечки устанавливается Штабом Игры.

Раунд считается оконченным, когда завершается контрольное время для удержания (все КТ имеют статус «Удержаны», в том числе, если все КТ имеют статус «Удержана» судейским цветом). По окончании игрового времени, КТ начинает мигать цветом отряда, который удержал суммарно необходимое количество времени. Одна КТ, мигающая цветом отряда – 1 балл. Все игроки команды были деактивированы.

Счетом игры является суммарное количество удержанных КТ каждым отрядом по истечению одной игры/двух раундов.

Игра может быть остановлена судьей игры по команде «стоп игра» в нескольких случаях:

1. *Фальстарт*

Фальстарт объявляется в случае, если один или несколько игроков стартовали раньше, чем судья объявил он начале игры. При фальстарте судья игры объявляет «стоп игра» и раунд начинается заново.

2. *Травма игроков*

При травме игроков отряд продолжает игру в меньшинстве.

3. *Умышленный физический контакт*

Возникает в случае, если участник одной из команд целенаправленно попытался нанести вред игроку противоположного отряда. При умышленном физическом контакте игрок/игроки дисквалифицируется до конца игры.

4. *Выход из строя игрового оборудования*

Если игрок обращается к судье с сообщением о неисправности оборудования, судья может провести проверку тагера непосредственно в момент обращения по следующим параметрам:

- наличие выстрела;
- фиксация попадания;
- возможность перезарядки;
- наличие мушки и целика;
- наличие звукового сигнала.

Если тагер исправен, игрок возвращается в игру (восстановление боеприпасов, потраченных на проверку тагера, не предусмотрено).

Если выявлена неисправность, игра останавливается.

Если после окончания раунда по запросу одного из отрядов выявлена неисправность головной повязки (не работает один из датчиков поражения) раунд переигрывается полностью.

5. Выход из строя КТ, аптечки

Признаки неисправности КТ:

– не принимает сигнал при захвате;
– отсутствует подсветка;
– самопроизвольное выключение;
– самопроизвольное изменение времени удержания.

В случае невозможности устранения неисправностей принимается решение о замене оборудования.

При невозможности замены оборудования решение о дальнейшем проведении игры принимается Штабом Игры.

После остановки игры раунд переигрывается полностью. Все решения о переигровке принимаются Штабом Игры на основании зафиксированных фактов.

После объявления команды «стоп игра»:

– раунд останавливается;
– судья игры фиксирует статус всех игроков и КТ;
– запоминается расположение всех игроков.

Система оценивания:

Протоколы игры ведет и заполняет судья. В протокол вносятся данные о времени раунда и количестве деактивированных игроков.

Система начисления баллов.

Баллы начисляются только атакующей команде.

Начисление баллов команде атаки при времени раунда 10 минут:

– КТ 1: захват из статуса «нейтральная» – 0 баллов, удержание 4 минуты – 1 балл (самая дальняя от обороны);
– КТ 2: захват из статуса «нейтральная» – 1 балл, удержание 2 минуты – 1 балл (между КТ 1 и КТ 3);
– КТ 3: захват из статуса «нейтральная» – 1 балл, удержание 2 минуты – 2 балла. Если на момент окончания раунда КТ не имеет статус «Удержана», но имеет статус «Захвачена» – 1 балл.
– КТ 1: захват из статуса «нейтральная» – 0 баллов, удержание 2 минуты;
– КТ 2: захват из статуса «нейтральная» – 1 балл, удержание 1 минуту – 1 балл (между КТ 1 и КТ 3);

– КТ 3: захват из статуса «нейтральная» – 1 балл, удержание 1 минуту – 2 балла. Если на момент окончания раунда КТ не имеет статус «Удержана», но имеет статус «Захвачена» – 1 балл.

Результатом игры является начисление очков каждому отряду по системе: победа/ничья/поражение.

Команде присуждается следующее количество очков за игру:

– Победа: 3 очка;
– Ничья: 1 очко;
– Поражение: 0 очков.

Определение победителя при равном количестве очков

Если команды набрали одинаковое количество очков в турнирной таблице, победитель определяется по следующим критериям (общее значение показателей всех игр):

– количество набранных баллов;
– время раунда в атаке;
– количество деактивированных игроков команды атаки на конец раунда;
– время раунда в обороне;
– количество деактивированных игроков команды обороны на конец раунда;
– штрафные баллы.

Удаленный игрок приравнивается к деактивированному.

Приложение 1

Приложения

Типовые вопросы для подготовки отрядов к состязанию «Военно-политическая подготовка»

(вариант, который можно направить отрядам для подготовки)

Блок «Воинские звания»

1. Какое воинское звание приведено на фото?



А. Полковник
Б. Старший лейтенант
В. Подполковник
Г. Генерал-полковник

2. Какое воинское звание следует после воинского звания «Капитан»?

А. Подполковник
Б. Старший лейтенант
В. Майор
Г. Старшина

3. Какое воинское звание соответствует корабельному званию «Капитан 2-го ранга»?

А. Подполковник
Б. Капитан
В. Майор
Г. Полковник

4. Какое корабельное воинское звание изображено на погоне?



А. Старшина 2 статьи
Б. Главный корабельный старшина
В. Главный старшина
Г. Старшина 1 статьи

5. Какое корабельное воинское звание предшествует званию «Главный корабельный старшина»?
А. Старшина 1 статьи
Б. Старшина 2 статьи
В. Мичман
Г. Главный старшина

Блок «Рода и виды войск»

6. Укажите вариант, в котором приведены виды войск:
А. Воздушно-десантные войска, Артиллерийские войска, Секретные войска
Б. Танковые войска, Ракетные войска, Специальные войска
В. Мотострелковые войска, Морские войска, Космические войска
Г. Сухопутные войска, Воздушно-космические силы, Военно-морской флот

7. На каком изображении приведена эмблема железнодорожных войск?

А. 

Б. 

В. 

Г. 

8. Какой из приведенных родов является отдельным?
А. Мотострелковые войска
Б. Воздушно-десантные войска
В. Специальные войска
Г. Космические войска

9. Военная техника какого рода войск изображена на фото?



А. Космические войска
Б. Войска ПВО-ПРО
В. Морская авиация
Г. Военно-воздушные силы

10. Какой новый род войск был создан 12 ноября 2025 года?
А. Войска интернет-технологий
Б. Информационные войска
В. Сверхзвуковые войска
Г. Войска беспилотных систем

Блок «Части и соединения»

11. Какую среднюю численность имеет дивизия?
А. 360-750 человек
Б. 750-2500 человек
В. 2500-7500 человек
Г. 4500-22000 человек

12. Нарукавная нашивка какой воинской части приведена на изображении?



А. 242-й учебный центр подготовки младших специалистов ВДВ
Б. 45-я отдельная гвардейская орденов Кутузова и Александра Невского бригада специального назначения
В. 277-ой бомбардировочный авиационный полк
Г. Отдельная орденов Суворова, Жукова, Ленина и Октябрьской Революции, Краснознамённая дивизия оперативного назначения имени Ф.Э. Дзержинского

13. Расположите части и соединения в иерархичном порядке возрастания:
А. Корпус
Б. Дивизия
В. Взвод
Г. Фронт
Ответ: В, Б, А, Г

14. Что из указанного относится к объединениям?
А. Дивизион
Б. Рота
В. Бригада
Г. Армия

15. Какие воинские формирования входят в состав взвода?
А. Батальоны
Б. Взвода
В. Отделения
Г. Дивизионы

Блок «Государственные и ведомственные награды»

16. Какая государственная награда изображена:



А. Медаль ордена «За заслуги перед Отечеством»
Б. Медаль Ушакова
В. Медаль Суворова
Г. Медаль Жукова

17. Какой ведомственной наградой Министерства обороны Российской Федерации награждаются за заслуги в поддержании боеготовности Вооруженных Сил Российской Федерации; за усердие и отличие по службе в Вооруженных Силах Российской Федерации?

А. Медаль Министерства обороны Российской Федерации «За воинскую доблесть»
Б. Медаль Министерства обороны Российской Федерации «За отличие в военной службе»
В. Медаль Министерства обороны Российской Федерации «Генерал армии Маргелов»
Г. Медаль Министерства обороны Российской Федерации «За укрепление боевого содружества»

18. Какая из приведенных лент соответствует ленте Медали Министерства обороны Российской Федерации «За отличие в военной службе» II степени?

А. Б. В. Г.



19. При каком правителе был учрежден Орден Святого Георгия?

А. Николай II
Б. Петр I
В. Павел I
Г. Екатерина II

20. О какой советской государственной награде идет речь?
«Изначально предусматривалось, что награда будет иметь четыре степени и носиться на чёрно-жёлтой ленте — цветов дыма и пламени. Она фактически повторяла цвета ленты Георгиевского креста — высшей солдатской награды времен Первой мировой войны».
А. Орден Славы
Б. Орден «Победа»
В. Орден «За личное мужество»
Г. Орден Ленина

Блок «Тактика»

21. Укажите название описанной тактики:
«В ходе Сталинградской битвы Красная армия применила эту тактику, нанеся фланговые удары по противнику и замкнув кольцо окружения вокруг 6-й армии Паулюса. Это привело к уничтожению более сотни вражеских частей общей численностью 330 тысяч солдат и офицеров».
А. «Свинья»
Б. «Клещи»
В. Тактика обратного маневра
Г. «Змейка»

22. Укажите название построение описание которого приведено ниже:
«Построение, являвшееся распространенным приемом действий русской пехоты при угрозе кавалерийской атаки. Среди эпизодов Отечественной войны 1812 года, где русская пехота применяла это построение, наибольшую известность получили бой 27-й пехотной дивизии Д.П. Неверовского под Красным и действия Лейб-гвардии Измайловского и Литовского полков у Семеновского оврага в Бородинской битве».
А. «Полчный ряд»
Б. Каре
В. Кильватерная колонна
Г. Расчлененный строй

23. Какой может быть бой?
А. Оборонительный
Б. Общевойсковой
В. Быстрый
Г. Морской
Д. Фланговый
Е. Стремительный
Ж. Воздушный
З. Противовоздушный

24. Укажите кодовое название операции по прорыву блокады Ленинграда, которую Ставка Верховного Главнокомандования приняла решение провести в январе 1943 года:
А. «Барбаросса»
Б. «Кольцо»
В. «Искра»
Г. «Тайфун»

25. В ходе штурма Суджи в марте 2025 года российские военнослужащие использовали тактику внезапного штурма с помощью скрытого захода по подземным коммуникациям. Они пробрались в тыл подразделений ВСУ

по неработающему магистральному газопроводу «Уренгой – Помары – Ужгород», пройдя за два дня около 15 км. По приказу командования бойцы одновременно выбрались на поверхность в районе промзоны Суджи и атаковали подразделения ВСУ. Укажите кодовое название этой операции:

А. «Стрела»
Б. «Поток»
В. «Прыжок»
Г. «Дырокол»

Блок «Отечественное вооружение и военная техника»

26. Укажите изображение, на котором приведена гренада:

А. Б. В. Г.






27. Укажите название вооружения или военной техники, изображенной на фото:



А. Винтовка Мосина
Б. Самозарядная винтовка Токарева
В. Самозарядный карабин Симонова
Г. Снайперская винтовка Драгунова

28. Укажите название современного оружия, изображенного на фото:



А. «Сармат»
Б. «Бугай»
В. «Буревестник»
Г. «Ярс»

29. Укажите название современной техники, изображенной на фото:



А. Ми-38
Б. Ми-171А3
В. Ми-24
Г. Ка-32А11М

30. Какая масса АК-74М со снаряжённым магазином?

А. 2,8 кг
Б. 3,0 кг
В. 3,3 кг
Г. 3,6 кг

31. Укажите название современной техники ВМФ России, изображенной на фото:



А. Малый десантный корабль на воздушной подушке проекта 1232.2 «Зубр»
Б. Эскадренный миноносец проекта 956 «Бесстрашный»
В. Тяжелый авианесущий крейсер проекта 1143.5 «Адмирал Флота Советского Союза Кузнецов»
Г. Сторожевой корабль проекта 1161К «Татарстан»

Блок «Вооружение и военная техника стран НАТО»

32. На каком из приведенных фото изображен Tavor X95?

А. Б.





В.

Г.





33. Укажите название военной техники НАТО, изображенной на фото:



А. M1A2 «Абрамс»
Б. Leopard 2A6
В. Challenger 2
Г. C1 Ariete

34. Укажите название воздушного судна НАТО, изображенного на фото:



А. JAS 39 Gripen
Б. F-16
В. Eurofighter Typhoon
Г. Tornado

35. Укажите название иностранного исторического оружия, изображенного на фото:



А. Зульфикар
Б. Фальшион
В. Романский меч
Г. Спата

36. Укажите название ракетного комплекса НАТО, изображенного на фото:



А. Excalibur
Б. Javelin
В. Stinger
Г. Red Arrow 12

Блок «Военные образовательные организации высшего образования»

37. Какой военный ВУЗ закончил Сизов Илья Андреевич?

А. Краснодарское высшее военное авиационное ордена Кутузова училище летчиков имени Героя Советского Союза А.К. Серова
Б. Военный учебно-научный центр Военно-воздушных сил «Военно-воздушная академия имени профессора Н.Е. Жуковского и Ю.А. Гагарина»
В. Рязанское высшее воздушно-десантное командное училище имени генерала армии В. Ф. Маргелова
Г. Черноморское высшее военно-морское орденов Нахимова и Красной Звезды училище имени П.С. Нахимова

38. Именем какого знаменитого военачальника названа Военная ордена Кутузова академия войсковой противовоздушной обороны?
А. Имени Маршала Советского Союза А.М. Василевского
Б. Имени маршала Советского Союза С.М. Буденного
В. Имени маршала инженерных войск А.И. Прошлякова
Г. Имени генерала армии А.В. Хрулева

39. В каком году в Петербурге учреждена Чертежная артиллерийская школа?
А. 1938 год
Б. 1709 год
В. 1698 год
Г. 1735 год

40. Обозначение (эмблема) какого военного ВУЗа представлено на картинке?



А. Военная ордена Кутузова академия войсковой противовоздушной обороны имени Маршала Советского Союза А.М. Василевского

Б. Военная академия материально-технического обеспечения имени генерала армии А.В. Хрулева

В. Балтийское высшее военно-морское училище имени адмирала Ф.Ф. Ушакова

Г. Военно-инженерная академия имени Героя Советского Союза генерал-лейтенанта инженерных войск Д. М. Карбышева

Блок «Исторические личности»

41. Укажите Героя России подвиг которого во время проведения специальной военной операции описан ниже:
«Взводу, которым командовал Герой предстояло оборонять населенный пункт на перекрестке стратегически важных дорог. Против двадцати восьми бойцов враг бросил самые беспощадные части ВСУ, включая польских наемников. Но численное превосходство не помогло врагу в течение девяти дней бойцы удерживали населенный пункт, уничтожив несколько единиц бронетехники и десятки неонацистов.
В бою он потерял руку, но продолжал руководить своими бойцами до получения приказа об отходе. Во время эвакуации его БМП была подбита, но Герой сначала спас своего тяжелораненого бойца и лишь затем покинул сам горящую машину, лишившись при этом и второй руки. Жизнь Героя удалось спасти, и за все время обороны его взвод понес только одну безвозвратную потерю, хотя двадцать четыре бойца из двадцати восьми получили ранения разной степени тяжести».
А. Максим Владимирович Шоломов
Б. Головин Владислав Николаевич
В. Шептухин Александр Сергеевич
Г. Митяшин Андрей Сергеевич

42. Какого из указанный правителей называли «Кроткий»?
А. Михаил Федорович
Б. Алексей Михайлович
В. Ярослав Владимирович
Г. Федор Алексеевич

43. Назовите правителя, который возглавил государство после Екатерины II «Великой»?
А. Павел I
Б. Александр I
В. Елизавета Петровна
Г. Петр II

44. Укажите Героя России представленного на фото:



А. Старостин Антон Игоревич
Б. Белов Степан Михайлович
В. Горбоконенко Павел Александрович
Г. Сизов Илья Андреевич

45. Укажите Героя Великой Отечественной войны по описанию его подвига:

За годы войны Герой пять раз горел в танке, был ранен шесть раз, в том числе получил четыре тяжелых ранения, перенес 17 хирургических операций, но каждый раз из госпиталя возвращался на фронт. Продолжил воевать даже после ранения в бедро, после чего одна нога у него стала короче другой на 4 см и перестала сгибаться в колене.

За время боевых действий он уничтожил 36 немецких танков и самоходных орудий. Участвовал в рейдах в тыл противника. В ходе одного из таких рейдов советские бойцы освободили и удерживали до подхода главных сил город Чортков на Днестре, за что Герой был удостоен звания Героя Советского Союза».

А. Бочковский Владимир Александрович
Б. Кожедуб Иван Никитович
В. Лапшов Иван Антонович
Г. Попов Дмитрий Алексеевич

46. На каком из представленных изображений представлен Михаил Илларионович Кутузов?

А.



Б.



В.



Г.



Блок «Знание государственных символов»

47. Запишите слово, которое пропущено в тексте Государственного гимна Российской Федерации

«От южных морей до полярного края
Раскинулись наши леса и поля.
Одна ты на свете! Одна ты такая -
Хранимая Богом … земля!»

А. Родная
Б. Большая
В. Могучая
Г. Сильная

48. Укажите правильное описание Государственного флага Российской Федерации.

А. Три горизонтальные полосы: белого цвета — нижняя, голубого цвета — средняя, красного цвета — верхняя
Б. Три горизонтальные полосы: белая цвета — нижняя, желтого цвета — средняя, черного цвета — верхняя
В. Три горизонтальные полосы: белого цвета — нижняя, синего цвета — средняя, красного цвета — верхняя
Г. Три горизонтальные полосы: красного цвета — нижняя, синего цвета — средняя, белого цвета — верхняя

49. Когда был утвержден современный государственный гимн Российской Федерации

А. 30 декабря 2000 года
Б. 1 января 2003 года
В. 31 декабря 1993 года
Г. 31 января 1997 года

50. В каком варианте ответа все варианты входят в список 10 граней патриотизма?

А. Добровольчество, культура, медиа
Б. Реклама, педагогика, любовь
В. Дружба, верность, честь
Г. Семья, армия, честность

Блок «Правовая грамотность»

51. Какое слово пропущено в преамбуле Конституции Российской Федерации?

«Мы, многонациональный народ Российской Федерации,
соединенные общей судьбой на своей земле,
утверждая права и свободы человека, гражданский мир и согласие,
сохраняя исторически сложившееся государственное единство,
исходя из общепризнанных принципов равноправия и самоопределения народов,
чтя память предков, передавших нам … и уважение к Отечеству, веру в добро и справедливость,
возрождая суверенную государственность России и утверждая незыблемость ее демократической основы,
стремясь обеспечить благополучие и процветание России,
исходя из ответственности за свою Родину перед нынешним и будущими поколениями,
сознавая себя частью мирового сообщества,
принимаем КОНСТИТУЦИЮ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ».

А. Традиции
Б. Верность
В. Силу
Г. Любовь

52. Какое название имеет глава № 5 Конституции Российской Федерации?

А. Президент Российской Федерации
Б. Судебная власть
В. Федеральное собрание
Г. Основы конституционного строя

53. Укажите пропущенное слово:

«Народ осуществляет свою власть _____, а также через органы государственной власти и органы местного самоуправления».

А. Самостоятельно
Б. Непосредственно
В. Единолично
Г. Быстро

54. На какой срок избирается Президент Российской Федерации?

А. 4 года
Б. 5 лет
В. 6 лет
Г. 2 года

55. Комплекс мероприятий по переводу в военное положение Вооруженных Сил, экономики государства и органов государственной власти называется:

А. Мобилизация

Б. Боевая готовность

В. Режим усиления

Г. Война

Блок «Дружба народов»

56. В 1818 году по указу императора Александра I был установлен памятник «Гражданину Минину и князю Пожарскому» работы скульптора Ивана Мартоса. В каком городе был установлен памятник?
А. Санкт-Петербург
Б. Москва
В. Нижний Новгород
Г. Ростов

57. Выберите из предложенных вариантов пропущенное слово:
«Народная дружба и братство дороже всякого …».
А. Богатства
Б. Достатка
В. Сланца
Г. Танца

58. С 2026 года по Указу Президента РФ россияне будут отмечать День языков народов России., какого числа будет отмечаться этот праздник?
А. 12 декабря
Б. 8 сентября
В. 4 ноября
Г. 30 апреля

Блок «Города воинской славы и Города-герои»

59. Герб какого Города-героя изображён на картинке?



А. Керчь
Б. Мурманск
В. Тула
Г. Минск

60. В каком варианте ответа все указанные города являются городами воинской славы?
А. Кронштадт, Козельск, Псков
Б. Можайск, Нальчик, Кострома
В. Тверь, Чехов, Липецк
Г. Владимир, Воронеж, Брянск

61. О каком Городе-герое идёт речь?
«Несмотря на самые ожесточённые атаки, в которых участвовали со стороны противника около сотни танков, фашистам так и не удалось пробиться к городу ни на одном участке фронта. Только за один день защитники сумели уничтожить 31 вражеский танк и истребить много живой силы врага.
После того как немцы захватили Орёл, город был переведена на военное положение. Были созданы рабочие истребительные отряды, командовали которыми герои своего города шахтёр Григорий Агеев и капитан Анатолий Горшков. Жители опоясали город лентами окопов, внутри города выкопали противотанковые рвы, установили надолбы и ежи, построили баррикады и опорные пункты. Одновременно велась активная работа по эвакуации оборонных заводов.
В городе кипела жизнь. Телефонная станция помогала в налаживании связи между вышедшими из окружения частями Советской Армии, госпитали принимали раненых, на заводах ремонтировалась техника и оружие, защитники города снабжались провиантом и тёплой одеждой. И город выстоял! Враг не смог его захватить».
А. Ленинград
Б. Смоленск
В. Севастополь

Г. Тула

62. Герб какого города воинской славы изображён на картинке?



А. Козельск
Б. Волоколамск
В. Наро-Фоминск
Г. Полярный

63. В каком варианте ответа указан Город-герой?
А. Севастополь
Б. Брянск
В. Великий Новгород
Г. Ломоносов

Блок «Исторические даты и периоды»

64. В каком году произошла битва на реке Калка?
А. 1223 год
Б. 1240 год
В. 1242 год
Г. 1382 год

65. Какому периоду соответствует правление Александра Невского?
А. 1188-1238 гг.
Б. 1191-1246 гг.
В. 1220-1263 гг.
Г. 1241-1276 гг.

66. Какое событие из указанных произошло в 1242 году?
А. Невская битва
Б. Ледовое побоище
В. Куликовская битва
Г. Битва на реке Калке

67. Назовите дату вывода советских войск из Афганистана?
А. 4 августа 1989 года
Б. 15 февраля 1989 года
В. 12 мая 1989 года
Г. 3 декабря 1989 года

68. Какое событие из приведенных ниже происходило с 8 сентября 1941 года по 27 января 1944 года?
А. Битва за Москву
Б. Блокада Ленинграда
В. Битва за Кавказ
Г. Оборона Одессы

69. Расположите события в хронологическом порядке:
А. Освобождение Варшавы
Б. Оборона Брестской крепости
В. Курская битва
Г. Оборона Одессы
Ответ: Б, Г, В, А

70. Когда была завершена Операция по освобождению Курской области от ВСУ?

А. 26 апреля 2025 года

Б. 23 сентября 2024 года

В. 19 августа 2023 года

Г. 16 апреля 2024 года

Блок «Воинские ритуалы и традиции»

71. Какое слово пропущено в военной присяге?

«Я, (фамилия, имя, отчество), торжественно присягаю на верность своему Отечеству - Российской Федерации.

Клянусь свято соблюдать Конституцию Российской Федерации, строго выполнять требования воинских уставов, приказы командиров и начальников.

Клянусь достойно исполнять воинский долг, мужественно защищать свободу, независимость и конституционный строй России, _____ и Отечество».

А. Мир

Б. Народ

В. Территорию

Г. Людей

72. Какой воинский ритуал представлен на фото?



А. Утренний осмотр

Б. Вечерняя поверка

В. Строевой смотр

Г. Вручение стрелкового оружия

73. Какой воинский ритуал описан ниже?

«Это ритуал, который проводится в Вооружённых Силах Российской Федерации после принятия воинской присяги, для дальнейшего освоения и развития навыков владения личным вооружением».

А. Вручение стрелкового оружия

Б. Воинское приветствие

В. Вечерняя поверка

Г. Военный парад

74. Какой из представленных вариантов раскрывает смысл вечерней поверки, как воинского ритуала?

А. Мероприятие, которое включает проверку внешнего вида военнослужащих, наличие личных документов и соблюдения ими правил личной гигиены

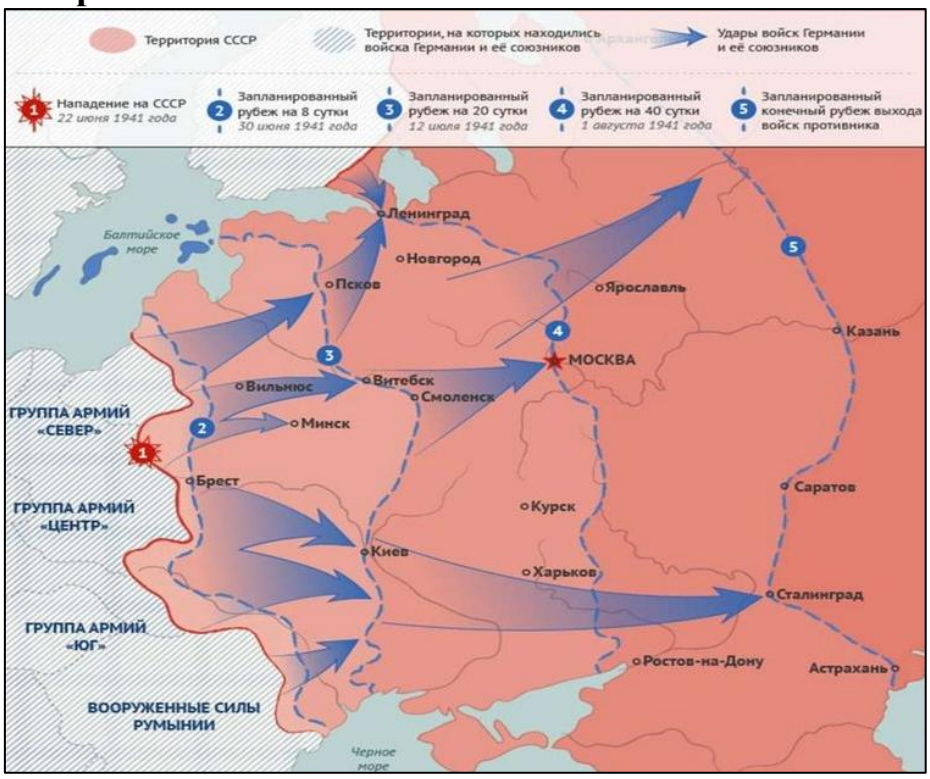
Б. Мероприятие, которое служит для ежедневной проверки наличия личного состава
В. Мероприятие, во время которого проверяются внешний вид военнослужащих, наличие и состояние снаряжения, вооружения и военной техники
Г. Мероприятие, во время которого происходит инструктаж и опрос заступающего суточного наряда

75. Для чего проводится телесный осмотр?
А. Для сплочения военнослужащих подразделения
Б. Для контроля за состоянием здоровья военнослужащих и своевременного выявления заболеваний, начальных проявлений профессиональной патологии, травм, признаков неуставных взаимоотношений, расстройств личности
В. Для борьбы с закомплексованностью военнослужащих
Г. Для контроля за состоянием вооружения и военной техники закрепленной за подразделением

76. Что из перечисленного НЕ относится к боевым традициям ВС РФ?
А. Преданность Родине, уверенность в своих силах, постоянная готовность к ее защите
Б. Верность Военной присяге, военному долгу
В. Верность Боевому Знамени воинской части
Г. Празднование победы над противником

Блок «Военные сражения в картах и схемах»

77. Какая операция/событие времен Великой Отечественной войны изображена на схеме?



А. Курская битва
Б. План «Барбаросса»
В. Битва за Москву
Г. Штурм Берлина

78. Назовите основные противоборствующие войска, в сражении приведенном на карте?



А. Русские и австро-венгерские войска
Б. Русские и немецкие войска
В. Русские и японские войска
Г. Русские и французские войска

79. Как назывался населённый пункт, обозначенный на схеме цифрой 1?



А. Берлин
Б. Минск
В. Гамбург
Г. Кельн

80. Назовите российского монарха, в царствование которого в состав Российского государства вошёл город, обозначенный на схеме цифрой 3?



А. Михаил I Фёдорович
Б. Иван IV Грозный
В. Фёдор III Алексеевич
Г. Петр I Великий

Младшая возрастная категория
Отрядное состязание «Основы строевой подготовки»

В состязании «Основы строевой подготовки» участвует весь отряд. В процессе подготовки регионального этапа каждый отряд выбирает род или вид войск Вооруженных Сил Российской Федерации, готовит костюмы отряда с элементами принадлежности к соответствующим войскам, выбирает песню для исполнения в строю. Песня должна соответствовать уровню психоэмоционального развития детей.

Основные этапы:

Этап 1: построение, доклад командиров о готовности.
Этап 2: оглашение правил, жеребьевка.
Этап 3: выполнение строевых упражнений каждым отрядом:

1. Построение в одну шеренгу;
2. Выполнение команды «Равняйсь!»;
3. Выполнение команды «Смирно!»;
4. Повороты направо, налево, кругом;
5. Расчет на первый-второй;
6. Перестроение в две шеренги;
7. Перестроение в одну шеренгу;
8. Выполнение команды «Сомкнись»;
9. Движение строем с песней;
10. Выполнение команды в строю «Равнение направо/налево».

Этап 4: подведение итогов.

Критерии оценки
Максимальная оценка каждого элемента – 5 баллов.

Отряд	
1.	Опрятность внешнего вида
2.	Строевая стойка
3.	Построение в шеренгу
4.	Повороты направо, налево, кругом
5.	Расчет по порядку, на первый-второй
6.	Перестроение в две шеренги
7.	Выполнение команд «Равняйсь», «Смирно», «Равнение направо/налево» в ходе движения
8.	Движение строевым шагом
9.	Исполнение песни
Командир отряда	
1.	Опрятность внешнего вида
2.	Строевая стойка
3	Движение строевым шагом
4.	Доклад
5.	Подача команд

Отрядное состязание «Первая помощь»

В состязании «Первая помощь» участвует весь отряд. Отряд получает ситуационную практическую задачу, которую необходимо решить за ограниченный период времени.

Контрольное время выполнения задания – 15 минут.

Система судейства бальная. За правильные действия по оказанию первой помощи отряд получает баллы. За неправильные действия или за невыполнение действий отряд баллов не получает. Место в рейтинговой таблице определяет количество баллов. Время играет вторичную роль. При равном количестве баллов более высокое место в рейтинговой таблице занимает отряд, выполнивший задание быстрее.

Состязание проводит Организатор, при необходимости привлекаются ассистенты (хронометрист, секретарь, статист). Правильность выполнения задачи оценивается Организатором состязания и вносится в сводную ведомость.

Вам необходимо знать основные аспекты оказания первой помощи (остановка кровотечений, иммобилизация повреждённой конечности, помощь при отравлениях, ожогах, ударе электрическим током и т.д.).

Отрядное состязание «История Отечества»

Состязание проводится в формате тестирования участников отрядов. В состязании принимает участие весь отряд. Время на выполнение заданий не более 45 минут:

Тестовая часть состоит из 3-х блоков:

Блок №1. «Персонажи» (включает в себя знание исторических личностей)

Блок №2. «Термины» (включает в себя знание исторических терминов по истории России)

Блок №3. «Символы» (в данном блоке могут быть символы связанные с формами правления которые когда либо существовали в России, с достижениями спорта, науки, культуры, с религиозными символами и т.п.)

Блок №4. «Ребус» (в данном блоке будет зашифровано в виде ребуса один термин или слово, связанное с историей России и её достижениями.

Во время конкурсного испытания запрещается:

- использование смартфонов и иных средств связи с выходом в сеть Интернет;
- обсуждение вопросов с другими участниками;
- использование литературы и иных справочных материалов;
- участие руководителей и тренеров отряда не допускается.

В случае нарушения правил результаты теста нарушившего дисциплину участника аннулируются и не идут в зачет отряда.

Результаты ответов на задание теста оценивается: за каждый правильный ответ –1 балл; за неправильный ответ или пропуск в задании – 0 баллов. Сумма индивидуальных баллов, полученных за правильное выполнение задания, суммируется. Победителем в конкурсе считается отряд, набравший наибольшее количество баллов.

Максимальное количество баллов: 10 баллов.

ПРИМЕЧАНИЕ: Регламент конкурсного испытания несет рекомендательный характер. Штабы имеют право вносить изменения в зависимости от имеющейся базы и перечня материально-технического обеспечения.

Викторина «Герои в форме»

Викторина проводится для всех отрядов одновременно. В викторине принимает участие весь отряд. Викторина включает в себя следующие блоки:

1. «Знатоки»;

В рамках данного блока командиры отрядов получают карточки с вопросами. Отряды в течение 5 минут обсуждают вопросы. По истечении 5 минут по звуковому сигналу участники по очереди читают вопрос и отвечают на него.

За каждый правильный ответ засчитывается один балл. Побеждает отряд, набравший наибольшее количество баллов.

2. Кроссворд «Воинская мудрость»;

Каждый отряд получает вариант кроссворда и необходимые расходные материалы: листы А4, ручки, карандаши, маркеры. Отряд приступает к работе.

Отведенное время на работу 10 минут.

В подведении итогов учитывается слаженность работы, активность каждого бойца. Максимальное количество баллов за задание – 12.

3. Блицтурнир «Что ты знаешь о нашей армии?»;

На слайде появляется вопрос (примеры см. ниже), отряд с помощью звукового сигнала (свисток, хлопок в ладоши или др.) извещает о готовности отвечать. Отвечает отряд, первый подавший сигнал о готовности к ответу.

За каждый правильный ответ отряду засчитывается балл.

4. «Воинские звания»;

Организатор викторины предлагает отрядам за 1 минуту написать как можно больше воинских званий.

Побеждает отряд, перечисливший наибольшее количество званий.

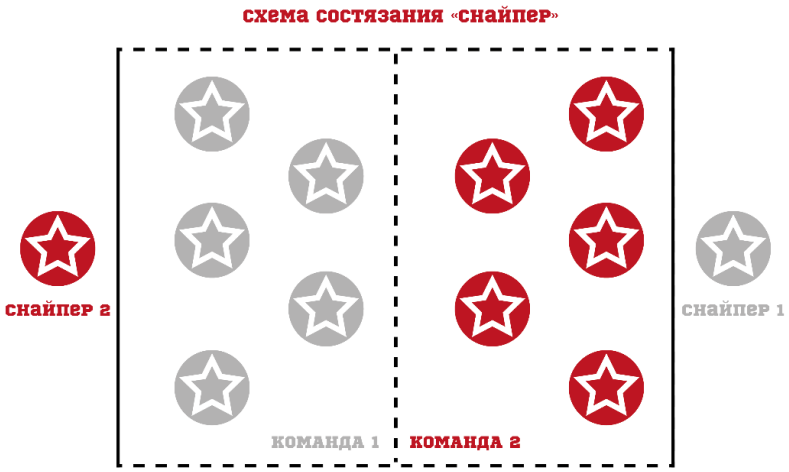
5. «Города воинской славы».

Отрядам на экране демонстрируются фотографии городов воинской славы и иных городов с названиями. Задача отрядов выбрать из предложенного списка города воинской славы и объяснить, почему город получил данный статус.

Спортивная игра «Снайпер»

Спортивная игра «Снайпер» проводится по турнирной системе. В состязании одновременно принимает участие 2 (два) отряда. В состязании участвует весь отряд.

Проведение состязаний обеспечивает судья и два его помощника. В состязании принимают участие одновременно 2 отряда. В каждом отряде выбирается «снайпер» (командир), остальные становятся обычными бойцами. Размещаются бойцы таким образом:



Перед началом состязаний каждый отряд занимает по жребию свою половину поля. Бойцы занимают на поле произвольное положение. Снайперы отрядов становятся за крайней линией поля противника (на линию снайпера). Состязание начинает «снайпер» одного из отрядов – перебрасывает мяч бойцам своего отряда, стараясь попасть в любого бойца второго отряда. Мяч ловит любой боец первого отряда, находящийся на площадке. Члены отряда первого «снайпера» могут выбивать игроков противника или перебросить мяч обратно своему «снайперу». Задача каждого отряда заключается в том, чтобы выбить с поля бойцов отряда соперника. Боец считается «выбитым», когда противник попал в него мячом и мяч упал на землю. «Выбитые» бойцы считаются взятыми в плен. Пленники не выбывают из состязания, а уходят со своего поля за крайнюю линию противника (линию снайпера). Пленники продолжают участвовать в игре с линии снайпера. Они стремятся вернуться на свое поле. Для этого им необходимо с линии снайпера выбить бойцов отряда соперника.

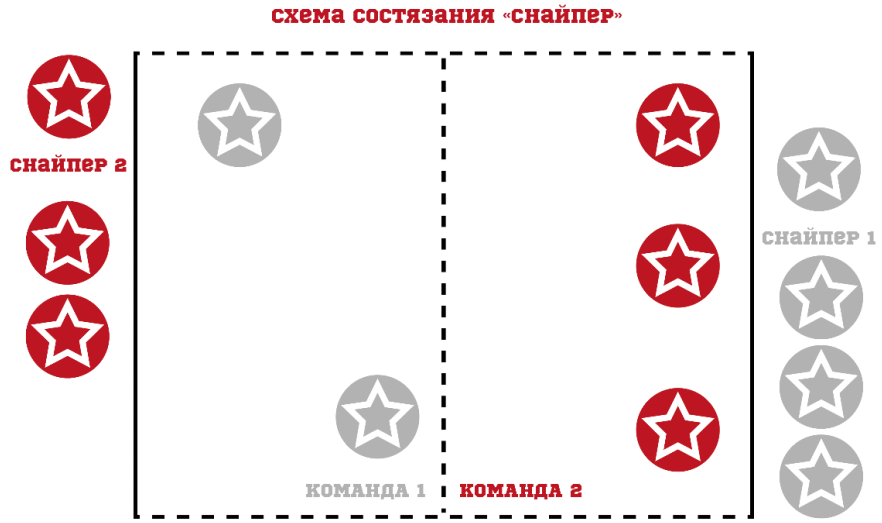
Снайпер уходит со своего поста и входит на поле своего отряда после первого же выбитого игрока своего отряда. Если все пленники выручают себя и на линии снайпера никого не остается, туда снова переходит снайпер.

Бойцы каждого отряда передвигаются по своему полю без каких-либо ограничений, их задача увернуться от мяча противника, в удобные моменты они стараются поймать мяч и перейти в нападение.

В случае, если боец отряда поймал мяч «с лету», то боец остается на поле, а мяч переходит к отряду бойца, и уже они начинают перебрасываться со своим снайпером. Мяч, пойманный от земли, не считается – боец выбывает с поля. Если мяч выбил бойца, а затем, не коснувшись земли, был пойман другим бойцом, то боец остается на поле. Мяч, коснувшийся земли, выбить бойца с поля не может. В том случае, когда мяч, не коснувшись земли, осалил не одного, а нескольких бойцов, то из игры выходят все выбитые бойцы. Пленник выходит на поле один, независимо от количества выбитых им бойцов.

Снайпер отряда, выбитый с поля, уходит на линию снайпера на правах простого бойца. Бойцы и снайпер на поле не имеют права наступать на ограничительные линии всей площадки. В случае нарушения мяч передается отряду соперника. Пленники не имеют права наступать на крайнюю линию площадки соперника и бить мячом за пределами боковых линий своей линии снайпера. В случае нарушения мяч переходит отряду противника. Мяч, вышедший за пределы одного отряда, передается снайперу или пленникам другого отряда.

В итоге к концу состязания большая часть бойцов оказывается рядом со своим снайпером за линией поля, а оставшиеся несколько бойцов находятся «под огнем».



В случае, когда на площадке остается один боец, через каждые 2 минуты ему дается минутный перерыв для отдыха.

Побеждает отряд, который быстрее «выбивает» всех бойцов отряда соперника. Рекомендуемое количество партий – 3, продолжительность – 5 минут. Перерывы между партиями не менее 5 минут. Если состязания проводятся на время, то победа присуждается тому отряду, у которого будет меньше выбывших (плененных) игроков.

Маршрутная игра «Зарничка 2.0»

Маршрутная игра – форма проведения тематического отрядного состязания, в ходе которого отряды – участники двигаются по определенному маршруту в определенной последовательности и делают остановки на «станциях», где выполняют специальные задания.

Цели маршрутной игры:

– проверка знаний и умений, связанных с историей России и армии, умения выполнять простейшие действия, связанные с гражданской обороной, первой помощью, выполнением задач военных специалистов – участников «Зарница 2.0»;

– развитие познавательных интересов и потребностей, формирование ценностных ориентаций, эмоциональной сферы участников игры;

– развитие навыков командной деятельности.

Игра может проходить как в помещении, так и на открытой площадке на улице.

В зависимости от подготовленности участников маршрут может быть заранее сформирован штабом этапа для каждого отряда (отрядам выдаются на сборе – старте маршрутные листы), маршрут также могут формировать сами участники, решая поставленные задачи, расшифровывая зашифрованные сообщения на каждом этапе игры. Первая записка с загадкой, задачей выдается на точке старта. Наиболее сложный вариант – движение от одной «станции» до другой по азимуту, который задается на каждой пройденной «станции».

Штаб этапа, формируя маршруты отрядов, должен учитывать путь движения, чтобы отряды на «станциях» не пересекались.

Количество «станций» должно быть равно или быть больше количества отрядов.

На каждой станции штаб игры предлагает выполнить задание в строго определенное время, как правило, это 5-7 минут.

При оценивании прохождения маршрута учитывается точность выполнения заданий на «станциях», скорость прохождения маршрута, сплоченность отряда.

Первый этап. Подготовка игры.

При подготовке игры ее организаторам необходимо:

- проложить маршрут игры (если игра проводится в помещении, то маршрут прокладывается по аудиториям здания; если игра проводится на улице, то протяженность маршрута составляет до 1 км, рекомендуется, чтобы маршрут был кольцевым);

- разделить маршрут на этапы (станции);

- составить содержание (комплекс вопросов, тематических заданий) каждого этапа игры;

- определить организаторов и судей для каждого этапа игры;

- определить места расположения станций, где находятся организаторы и судьи на маршруте игры;

- разработать критерии оценки выполнения участниками игры заданий;

- подготовить для каждого отряда участников игры маршрутные листы, в которых указываются названия этапов (станций) и порядок их прохождения или загадки, зашифрованные задания, которые выдаются после выполнения заданий на станции. Отгадав загадку, расшифровав записку, отряды определяют дальнейший маршрут;

- оформить плакаты с названиями этапов (станций) игры – (они должны быть крупными, яркими, броскими, легко читаемыми) и при необходимости стрелки, указывающие направление маршрута.

Рекомендуется провести занятия с детьми по истории армии, тренировки по оказанию первой помощи и выполнению иных заданий.

Второй этап. Проведение игры.

Начинается игра с общего сбора-старта, который может проводиться в форме линейки, где отряды строятся, докладывают штабу игры о готовности к участию

- участникам игры проговаривают условия игры;

- знакомят с порядком проведения игры;

- называют этапы (станции) игры;

- представляют судей (сразу же после представления они отправляются на свои места стоянок на маршруте игры);

- вручают маршрутные листы или задания;

- сообщают о времени прохождения маршрута и о звуковых сигналах, напоминающих о необходимости перехода от одной станции к другой.

На маршрут игры отряды выходят одновременно.

На каждом этапе (станции) отряд находится не более 10 минут, 2-3 минуты затрачивается на переход с этапа на этап.

На каждом этапе организаторы предлагают всем отрядам систему вопросов, тематических заданий, судьи оценивают их выполнение в соответствии с принятыми критериями и выставляют оценки.

Третий этап. Подведение итогов.

Судьи подсчитывают сумму баллов, набранную отрядом. Определяются победители игры – отряды, занявшие 1-ое, 2-ое, 3-е места.

На итоговом общем сборе объявляются окончательные результаты игры, называются победители, вручаются призы.

Среди критериев выполнения участниками игры предлагаемых организаторами заданий могут быть следующие:

- полнота и глубина знаний;
- эрудиция;
- сообразительность, смекалка;
- умение использовать знания на практике;
- творчество в деятельности;
- умение организовать коммуникацию между членами отряды;
- активность всех членов отряда;
- скорость и точность выполнения задания.

Рекомендованные станции

1. **Граждане большой страны**. Вопросы на знание государственной символики Российской Федерации.

2. **Меткий стрелок.** Броски в цель малым мячом или муляжом гранаты. Каждый член отряда делает бросок. В качестве итога засчитывается общая сумма попаданий в цель или сумма длины броска гранаты каждого участника.

3. **Первая помощь**. Отряд делится на пары. 1 участник в паре накладывает простую повязку на руку второму на время.

4. **Переправа.** У первых участников отрядов по 2 модуля «кочки», по сигналу участники продвигаются по «кочкам», переставляя их вперед до зрительного ориентира, обратно возвращаются бегом и передают «кочки» следующему участнику отряда.

5. **Разведчик**. Найти на ограниченной территории фрагменты письма – тайнописи – это может быть письмо, написанное зеркально или с переставленными в словах буквами, сложить, расшифровать.

6. **Построение**. Командир строит отряд в одну шеренгу на скорость, командует выполнить простые строевые упражнения (повороты направо, налево, кругом, расчет на 1-2 и перестроение в 2 шеренги.

7. **Что делать, если**. Вопросы на знание правил поведения в экстремальной ситуации, например, что делать, если в школе прозвучал сигнал пожарной тревоги, если к вам подходит незнакомый человек и приглашает вместе с ним пойти на прогулку, если вам надо перейти дорогу, где нет светофора.

8. **Связист**. Используется игра «Сломанный телефон» – отряд выстраивается в 1 линию, первому на ухо передается короткая информация. Последовательно все участники на ухо сообщают эту информацию следующему. Задача: передать информацию с наименьшими искажениями.

9. **Ориентирование на местности**. Определить с помощью компаса север – юг, запад – восток. С учетом сторон света сложить из отдельных элементов

топографическую карту школьного двора или иной знакомой отрядам территории.

10. **Паутина**. Каждый участник по очереди проползает по участку (6 м) по-пластунски под ограничением на высоте не более 30 см. Задача отряда: проползти каждому участнику по очереди под ограничителем высоты, не задев его. Оснащение: оборудованная площадка, участок длиной 6 м, знак на стойке с условным обозначением состязания; оценочные листы; ограничитель высоты (веревка, сетка и др.) на колышках или каркасе; секундомер)

Конкурс «Приветствие отряда»

Конкурс представлять собой презентацию творческих номеров отрядов на заданную тему. В конкурсе принимает участие весь отряд. Порядок выступления отрядов определяется жеребьевкой. В рамках конкурса, отряд представляет выбранный род или вид войск РФ, свою образовательную организацию, свой муниципалитет. В ходе выступления демонстрируются навыки исполнения строевой песни, декларации стихов и «речевок» (кричалок).

На выступление каждого отряда отводится не более 2 минут. В случае нарушения хронометража отряду могут быть присвоены штрафные баллы.

Жюри оценивает выступления в соответствие со следующими критериями:

1. Слаженность исполнения (максимальный балл – 10 баллов);
2. Качество исполнения (максимальный балл – 10 баллов);
3. Соответствие заявленной тематике (максимальный балл – 10 баллов);
4. Оригинальность (максимальный балл – 10 баллов);
5. Художественное оформление выступления (костюмы, реквизит и т.д.) (максимальный балл – 10 баллов);
6. Артистизм исполнения (максимальный балл – 10 баллов);
7. Участие всех участников отряда (максимальный балл – 10 баллов);
8. Соблюдение регламента времени (максимальный балл – 10 баллов).

Победителем конкурса становится отряд, набравший наибольшее количество баллов.