

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ГБОУ ШКОЛА №2030
Н.П. РЯБКОВА
« 20 » 09 2018 г.

**УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ
КОМАНДНОЙ ИГРЫ «БУДЬ ГЕРОЕМ»
Межрайонный этап МРСД №1**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

1.1. Командная игра «Будь Героем» (далее – игра) проводится в рамках Московского открытого фестиваля юных историков-краеведов и способствует расширению компетенций обучающихся в области военной истории Отечества.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ.

2.1. Игра проводится с целью развития регионального краеведения, привлечения внимания общественности к деятельности детских краеведческих объединений.

2.2. Задачи игры:

- создание условий для воспитания у юных москвичей гражданско-патриотического отношения к своей Отчизне и к своей Родине;
- создание условий для активизации деятельности обучающихся по изучению и сохранению исторического и культурного наследия;
- формирование у обучающихся устойчивой гражданской позиции и чувства сопричастности к истории своей страны;
- пропаганда и популяризация среди детей и молодежи здорового образа жизни;
- развитие инициативы и самостоятельности детей и молодежи на основе игровой деятельности;
- расширение возможностей для сплочения ученического, педагогического и родительского сообщества образовательных организаций.

3. РУКОВОДСТВО ПОДГОТОВКОЙ И ПРОВЕДЕНИЕМ.

3.1. Организацию и координацию работы по проведению и подготовке игры осуществляет Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования города Москвы «Московский детско-юношеский центр экологии, краеведения и туризма» (далее – ГБОУДО МДЮЦ ЭКТ).

3.2. Некоммерческие партнеры: Региональный общественный фонд поддержки Героев Советского Союза и Героев Российской Федерации имени генерала Е.Н. Кочешкова.

3.3. Организацией и подготовкой игры руководит Организационный комитет (далее — Оргкомитет), формируемый проводящей организацией из числа сотрудников ГБОУ Школа №2030 и приглашенных специалистов.

3.4. Непосредственное проведение игры возлагается на судейскую коллегию, формируемую Оргкомитетом.

3.5. Оргкомитет оставляет за собой право изменить программу игры, уведомляя об этом участников игры до ее начала.

3.6. После окончания игры судейская коллегия представляет в Оргкомитет протоколы для анализа и обобщения результатов.

4. УЧАСТНИКИ ИГРЫ.

4.1. К участию в игре приглашаются команды, состоящие из 10 участников (1 капитан и 9 игроков).

4.2. Количество юношей и девушек в команде – не ограничено. Возрастные категории команд: 5-8 класс, 9-11 класс.

5. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ.

5.1. Игра проходит в два этапа:

I этап (отборочный) – проводится образовательными организациями – базовыми (опорными) межрайонными площадками, осуществляющими координацию работы по развитию краеведения в образовательных организациях, подведомственных Департаменту образования города Москвы в 2017-2018 учебном году (далее – координаторы); **до 20 мая 2018 года;**

II этап (городской) – 26 мая 2018 года – июнь 2018 года (сроки уточняются).

5.2. Для участия в 1 этапе игры в Оргкомитет на электронную почту

Татьяна Карпушина <ecomrsd1@gmail.com>

Отправляется информация об участии команд. Регистрация команды проводится на столе регистрации в день проведения Игры. **Время регистрации с 13.00 до 13.30**

5.3. Место и дата проведения игры – **7 мая 2018 года**, в ГБОУ Школа №2030: Москва, 2я Звенигородская ул., дом 8. **Старт в 14.00**

5.4. Команда прибывает на межрайонный этап организованно и в полном составе. Члены команд, участвующие в игре, должны быть здоровы, не иметь медицинских противопоказаний к участию в соревнованиях и физическим нагрузкам, проинструктированы по технике безопасности.

5.5. Команда выступает в командной спортивной форме в зависимости от погодных условий (футболка, куртка, брюки или шорты). Спортивная обувь - кроссовки.

5.6. Команду должен сопровождать не менее 1 взрослого руководителя - педагога, который несет ответственность за жизнь и здоровье участников команды в соответствии с приказом направляющей организации.

5.7. Капитан команды получает на регистрации соревнований маршрутный лист с указанием всех этапов программы игры. Результаты прохождения этапов фиксируются в маршрутном листе.

5.8. После прохождения всех этапов игры капитан сдает маршрутный лист на стол регистрации.

5.9. Руководителям команд во время проведения Игры **ЗАПРЕЩАЕТСЯ:**

а) вмешательство в работу Судейской коллегии;

б) помощь своей команде словом и делом;

в) пользоваться своим инвентарем и оборудованием на соревнованиях.

(инвентарь предоставляют организаторы.)

5.9. Порядок обращения к судьям для выяснения вопросов, связанных с результатами выступления команды и подачей протестов проводится в этот же день после завершения игры и в течение одного часа.

5.10. Оценка результатов выступления команд производится на равных условиях независимо от количества юношей и девушек в команде по возрастным категориям: с 5 по 8 класс, с 9 по 11 класс.

6. СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПОВ ИГРЫ.

6.1. Этап «Стрелковый поединок». Соревнование по стрельбе на лазерном тренажере. Каждый участник команды производит по 5 выстрелов за 1 минуту в положении стоя. За каждую пораженную мишень начисляется 1 балл. Командное первенство (итоговые баллы) в стрелковом поединке определяется по наибольшей сумме набранных баллов. За нарушение техники безопасности при прохождении этапа команда штрафуются на 10 баллов.

6.2. Этап «Один за всех и все за одного». Команда на время устанавливает две туристских палатки. Контрольное время установки – 10 минут. За каждое нарушение в процессе установки команда штрафуются на 20 секунд; за нарушение техники безопасности команда штрафуются на 5 минут. Итоговые баллы определяются по наименьшему времени прохождения этапа.

6.3. Этап «Санитарный пост». Участники должны за отведенное время (8 минут) ответить на три теоретических вопроса и оказать практическую доврачебную помощь с использованием робота-тренажера и аптечки. Ответы принимаются только от одного представителя команды. Участники команды должны уметь оказывать практическую доврачебную помощь при травмах, ожогах, ранениях, солнечном ударе, накладывать жгут, различные повязки, шины, переносить пострадавших и т.д. За каждый верный ответ и правильно выполненное действие команда получает 1 балл. За каждое неверное действие команда штрафуются на 1 балл; за нарушение техники безопасности команда штрафуются на 5 баллов. Командное первенство (итоговые баллы) определяется по наибольшей сумме набранных баллов.

6.4. Этап «Тропа разведчика». Команда делится на две группы по 5 человек. Одной группе выдается карта с отмеченными точками (5 точек). Участники другой группы должны указать маркером эти пять точек на карте по словесному описанию по радиации за 5 минут. За каждый верный ответ команда получает 1 балл. За нарушение техники безопасности команда штрафуются на 3 балла. Командное первенство (итоговые баллы) определяется по наибольшей сумме набранных баллов.

6.5. Этап «Мышеловка». Каждый участник на скорость преодолевает участок местности по-пластунски. За касание натянутой веревки (сетки) либо колышка участник получает условное ранение +10 секунд. Контрольное время этапа - 15 минут. За нарушение техники безопасности команда штрафуются на 5 минут. Командное первенство на этапе (итоговые баллы) определяется по наименьшему времени прохождения этапа.

6.6. Этап «Искатели артефактов». 2 представителя от команды за отведенное время (5 мин) должны найти с помощью 2-х металлодетекторов в зоне этапа площадью 20 кв.м. металлические предметы (максимально 30 предметов). За каждый найденный предмет начисляется 1 балл; за нарушение техники безопасности

команда штрафуются на 3 минуты. Командное первенство (итоговые баллы) определяется по наибольшей сумме набранных баллов.

6.7. Этап «Страницы истории Отечества». Участники должны ответить на 30 вопросов за 10 минут по следующим тематикам: Выдающиеся полководцы России, народные герои; Ордена и медали; История российского оружия: создание отечественной военной техники (конструкторы, КБ и т. д.); Знаменитые сражения (образцы военного искусства России), важнейшие даты из истории Российского государства, Великой Отечественной войны. За каждый правильный ответ на вопрос команда получает 1 балл. Командное первенство (итоговые баллы) определяется по наибольшей сумме набранных баллов.

6.8. Этап ориентирование «Лабиринт». Время работы команды на этапе – 5 минут. Количество участников на этапе – 10 человек. Соревнования по ориентированию «Лабиринт» лично-командные. Ориентирование «Лабиринт» - это вид спортивного ориентирования, в котором участники при помощи карты должны пройти заданное число контрольных пунктов (КП), расположенных на специально созданной для этого искусственной местности (дистанции). Результаты участников определяются по времени прохождения дистанции.

Ориентирование проходит на ровной, открытой площадке размером не менее 15x15 метров и состоит из совокупности стандартных объектов (стоек, конусов и стенок). На стойках закреплены контрольные пункты (КП) со средствами отметки.

Прохождение дистанции по карте-схеме: 1 участник от 15 сек. до 3 мин.

На карте-схеме, выдаваемой участнику на старте, указаны только те контрольные пункты, которые соединены и пронумерованы в порядке прохождения. Именно эти КП участник должен отметить в карте-схеме.

Сложность заключается в том, что на местности стоит гораздо большее количество КП. Масштаб карты, как правило, 1:100 (один сантиметр на карте соответствует одному метру на местности). Карта ориентирована по отношению к месту старта.

Для старта на дистанции надо отметить на КП с надписью «Старт». Затем пройти дистанцию по стрелочкам, отмечая указанные контрольные пункты. После прохождения дистанции, необходимо отметить на КП с надписью «Финиш». Сдать карту-схему судьё.

Каждому участнику даётся всего одна контрольная попытка для прохождения дистанции. Результатом прохождения этапа будет считаться время прохождения дистанции.

ВНИМАНИЕ: *Участникам не разрешается перепрыгивать препятствия или другим способом пересекать их.*

6.9. Этап «Штурм противника». Участвуют две команды. Команды на игровом поле 200 кв.м. занимают указанные участки - «базы» и устанавливают свой флаг. По сигналу осуществляется штурм противника. Задача каждой команды – завоевать флаг противника. Время атаки – 10 минут. Выигравшая команда получает 10 баллов. По истечению времени атаки, в случае если флаг не был завоеван, каждая команда получает количество баллов по числу выбывших игроков команды соперника. За нарушение техники безопасности команда штрафуются на 5 баллов. Командное первенство (итоговые баллы) определяется по наибольшей сумме набранных баллов.

7. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ.

7.1. Победителями в игре становятся команды, набравшие **наименьшее по сумме** количество итоговых баллов на всех этапах. В случае равенства количества баллов у двух и более команд предпочтение отдается команде, показавшей лучший результат в этапе «Штурм противника».

7.2. Победители (1 место) и призеры (2 и 3 место) получают дипломы и памятные призы.