

«УТВЕРЖДАЮ»

Руководитель проекта


Петрушкина А.С.
«09» февраля 2021г.


«СОГЛАСОВАНО»

Директор МБУ ДО
города Ростов-на-Дону
«Дворец творчества детей и молодежи»


Е.А. Жихарцева

«СОГЛАСОВАНО»

Региональный представитель
ВФЦ «Вымпел»


С.Н. Игнатов

«СОГЛАСОВАНО»

Председатель правления РОПО
«Объединение ветеранов боевых
действий»


Ветеран В.М. Хмура

«СОГЛАСОВАНО»

Начальник Ростовского Регионального
отделения ВВПОД «Юнармия»


И.В. Карасев

Положение
Юнармейской лиги военно-тактических игр
«Южный форпост»



ЮЖНЫЙ
форпост
лига
военно-тактических
игр

г. Ростов-на-Дону

ПОЛОЖЕНИЕ

о юнармейской Лиге военно-тактических игр «Южный Форпост»

1. Общие положения

1.1 Юнармейская Лига военно-тактических игр «Южный Форпост» (далее по тексту – Лига) реализуется в рамках одноименного патриотического проекта «Юнармейская Лига военно-тактических игр «Южный Форпост»». Лига создана на основе Концепции патриотического воспитания молодежи Ростовской области для проведения различных соревнований по военно-тактическим играм и направлен на патриотическое и духовно-нравственное воспитание подрастающего поколения.

1.2 Лига реализуется совместно с Ростовским региональным отделением Всероссийского детско-юношеского военно-патриотического общественного движения «Юнармия», военным комиссариатом Ростовской области, военно-патриотическим центром «Вымпел», фондом ветеранов спецназа «Дмитрий Донской» при поддержке Федерального агентства по делам молодежи «Росмолодежь», Комитета по молодежной политике Правительства Ростовской области и МБУ ДО города Ростова-на-Дону «Дворец творчества детей и молодежи»

2. Цели и задачи Лиги

2.1. Лига создана с целью формирования у молодежи идеологии ведения здорового образа жизни путем вовлечения их в военно-тактические виды спорта, создания условий для воспитания патриотических чувств и качеств, являющихся в последствии основой нравственного поведения человека, совершенствования подготовки юношей к службе в рядах Вооруженных сил и ведомств России, совершенствования работы по военно-патриотическому воспитанию молодежи города.

2.2. Задачи Лиги:

- ☆ формирование гражданской и нравственной позиции школьников по отношению к Родине, воспитание детей в духе патриотизма;
- ☆ воспитание школьников в духе готовности к защите Родины;
- ☆ изучение военной истории и боевых традиций Российской Федерации;
- ☆ воспитание качеств, необходимых будущему защитнику Отечества;
- ☆ приобщение учащихся к военно-прикладным видам спорта и военному делу;
- ☆ практическое обучение юнармейцев основам тактики;
- ☆ воспитание дисциплины, командного духа, взаимопонимания и взаимовыручки;
- ☆ развитие практических умений и навыков поведения в экстремальных ситуациях;
- ☆ совершенствование военно-патриотической и спортивно-массовой работы;
- ☆ формирование сознательного отношения к вопросам личной и общественной безопасности;
- ☆ популяризация здорового образа жизни.

2.3 Для достижения заявленных целей и задач Лиги используются современные методики патриотического воспитания детей и молодежи, спортивные тренажеры, туристское снаряжение, оборудование для проведения военно-тактических игр «Лазертаг» и «Страйкбол» и иные средства.

3. Участники:

3.1 Участники Лиги:

- обучающиеся образовательных учреждений Ростовской области;
- воспитанники военно-патриотических клубов;
- юнармейцы ВВПОД «Юнармия»;
- несовершеннолетние «группы риска».

3.2 **Состав команды — 6 юношей.**

3.3 Принимать участие в Лиге могут юноши двух возрастных групп, которые делятся на две возрастные группы: старшую и юниорскую.

3.4 В старшую возрастную группу входят учащиеся 8-11 классов.

3.5 В юниорскую возрастную группу входят учащиеся 6-7 классов.

3.6 Юниорская возрастная группа создана для популяризации Лиги и подготовки учащихся к участию в старшей возрастной группе. Для участия в региональном (финальном) этапе допускается только старшая возрастная группа (8-11 класс).

3.7 Возрастные ограничения:

- в играх «Лазертаг» могут участвовать игроки в возрасте от 12 до 18 лет;
- в играх «Страйкбол» могут участвовать игроки в возрасте от 14 до 18 лет.

3.8 К участию в Лиге допускаются обучающиеся, отнесенные к 1 функциональной группе (приказ Министерства здравоохранения РФ от 1 марта 2016г. №134н, приложение № 1) и имеющие допуск врача.

3.9 Участники прибывают на этапы Лиги в сопровождении руководителя, несущего ответственность за жизнь и здоровье участников в пути следования и на месте проведения мероприятий Проекта.

4. Руководство Проекта

4.1 Общее руководство Проектом осуществляется Командой Проекта.

4.2 Непосредственное проведение мероприятий Проекта возлагается на Штаб Проекта. Члены Штаба и их количество утверждаются Руководителем Проекта.

4.3 Штаб Проекта:

- разрабатывает план подготовки и проведения игр и обеспечивает его исполнение;
- обеспечивает координацию деятельности участников и их руководителей по подготовке к этапам Проекта и участию в них;
- подбирает места проведения этапов Проекта;
- осуществляет проведение необходимых организационных мероприятий (совещаний, консультаций и проч.);
- своевременно доводит информацию участникам Проекта и их руководителям о времени, месте, регламенте и условиях проведения мероприятий Проекта;

- осуществляет планирование и координацию проведения этапов Проекта;
- назначает судей и инструкторов на этапах Проекта;
- готовит итоговый отчет о проведении этапов Проекта, вносит предложения по поощрению участников игры.

5. Реализация Лиги:

5.1 Лига реализуется в два этапа: *отборочный (муниципальный) и финальный (региональный)*.

5.2. Отборочный этап проводится с 1 апреля до 20 июля 2021 года организаторами Проекта совместно с администрациями муниципальных образований и заинтересованными ведомствами и учреждениями.

5.3. Участниками отборочного этапа являются несовершеннолетние, проживающие на территории муниципалитета, где проходит этап.

5.4 Финальный (региональный) этап реализуется с 8 по 13 августа 2021 года Штабом Проекта на заранее выбранной, подготовленной и согласованной территории.

5.5 Участниками финального (регионального) этапа становятся победители отборочных (муниципальных) этапов, успешно прошедших все испытания Лиги.

6. Документация команды

6.1 Заявка на участие в Лиге с указанием Ф.И.О. (полностью), числа, месяца, года рождения, паспортных данных, домашнего адреса каждого участника; полного названия образовательного учреждения, класса (учебной группы) заверяется подписью и печатью руководителя образовательного учреждения (Приложение №1).

6.2 Справка о проведении инструктажа по требованиям безопасности (Приложение № 2);

6.3 Разрешение родителей (законных представителей) на участие несовершеннолетних в этапах Лиги и в военно-тактических играх («лазертаг» или «страйкбол») на каждого участника с указанием вида игры и места проведения игры (Приложение №3).

6.4 Заявление об ответственности с подписями руководителя и членов команды для участия в этапах Лиги и военно-тактической игре («лазертаг» или «страйкбол») (Приложение №4).

6.5 Копия приказа направляющей организации о назначении руководителя команды.

6.6 Медицинская справка (форма № 079/у) на каждого участника с обязательным указанием проведенных профилактических прививок в соответствии с национальным календарем профилактических прививок, в том числе против кори, краснухи, дифтерии, гепатита В;

6.7 Справка об отсутствии контакта с инфекционными больными на каждого участника, оформленную в период формирования команды не более чем за 3 дня до начала соревнований;

6.8 Медицинская справка от дерматолога о состоянии кожных покровов и педикулезе на каждого участника;

6.9 Паспорт или документ, удостоверяющий личность каждого участника;

6.10 Полис обязательного медицинского страхования на каждого участника;

6.11 Медицинский допуск участников оформляется врачом лечебного учреждения, работающим в образовательном учреждении, либо лечебно-профилактическим учреждением. Медицинский допуск, оформленный врачом лечебного учреждения, работающим в образовательном учреждении, заверяется подписью врача и печатью школы. Медицинский допуск, оформленный лечебно-профилактическим учреждением, должен иметь реквизиты медицинского учреждения, подпись врача заверяется печатью медицинского учреждения.

7. Экипировка участников

7.11 Отрядная экипировка:

- знамя (штандарт) отряда – только на открытие и закрытие Лиги;
- санитарная сумка с укладкой (Приложение № 5);
- командирская сумка с укладкой (Приложение № 6);
- запас бутилированной питьевой воды (не менее 2 л на человека).

7.12 Личная экипировка:

- комплект парадной формы одежды;
- комплект полевой формы одежды;
- противогаз;
- фляжка в чехле с питьевой водой;
- номер (нагрудный, нарукавный или набедренный);
- сменная обувь и накидка на случай дождя;
- набор для ремонта одежды: три иголки с нитками белого, черного и зеленого цвета длиной не менее 1 м.

7.13 Отряды, не полностью укомплектованные формой одежды и необходимым снаряжением, получают штрафные баллы, которые учитываются при проведении соответствующих конкурсов и соревнований. Количество штрафных баллов определяется решением Штаба Проекта, но не менее 10 штрафных баллов за каждый отсутствующий элемент.

8. Вооружение и экипировка участников военно-тактических игр:

8.1 В играх «лазертаг» в качестве оружия, как правило, используются макеты реального боевого огнестрельного оружия с лазерным излучателем и электронным программным блоком. Как правило, это стандартный автомат, укороченный автомат, снайперская винтовка. Как исключение, допускается использование пластиковых бластеров.

8.2 Экипировка каждого участника при игре в «Лазертаг» включает в себя:

- комплект камуфлированной формы одежды;
- спортивная обувь без шипов или берцы;
- бандана;
- фляжка с питьевой водой.

8.3 Дополнительно экипировка может включать наколенники и налокотники для защиты коленных и локтевых суставов.

8.4 В играх «Страйкбол» в качестве оружия используются страйкбольные «приводы», летающие с помощью сжатого воздуха или газовой смеси

пластиковый шарик. Страйкбольные «приводы», как правило, имитируют реальные образцы оружия. В этапах Лиги допускается использовать автоматы, пистолеты, ручные пулеметы и снайперские винтовки.

8.5 Требования по мощности страйкбольного «привода»:

- автоматы – начальная скорость шарика 120-130 м/с;
- пистолеты - начальная скорость шарика 60-70 м/с;
- пулеметы – начальная скорость шарика до 140 м/с;
- снайперские винтовки – начальная скорость шарика до 150 м/с.

8.6 В этапах Лиги допускается использование механических магазинов емкостью до 150 шаров и иных магазинов большей емкостью. Но количество шаров в магазинах устанавливается Штабом Проекта и должно быть одинаковым у каждого участника. Каждому участнику в ходе игры допускается иметь не более 8 магазинов.

8.7 В игре допускается использование пластиковых шариков весом от 0,2 до 0,45 граммов, которые на всех этапах Лиги выдаются организаторами.

8.8 Команды могут прибывать на этапы Лиги со своим страйкбольным оружием, если оно соответствует требованиям, установленным организаторами. По прибытии команды на игру со своим оружием в обязательном порядке проводится замер начальной скорости шара для каждого «привода». Если у участников отсутствуют страйкбольные «приводы» или они не соответствуют заявленным требованиям организаторов, то участникам выдаются «приводы» организаторами.

8.9 Экипировка каждого участника при игре в «Страйкбол» включает в себя:

- комплект камуфлированной формы одежды с длинным рукавом;
- защитные очки или маска на все лицо, выдерживающие попадание в упор шарика весом 0,3 грамма с начальной скоростью 150 м/с;
- головной убор: защитный шлем, тактическая бейсболка, тактическая панамы, полевая кепка, бандана, флисовая шапка или балаклава ;
- защитный сетчатый шарф (желтого и синего цвета);
- спортивная или полевая обувь без шипов;
- защитные перчатки на руки;
- фляжка с питьевой водой.

8.10 Дополнительно экипировка может включать:

- наколенники и налокотники для защиты коленных и локтевых суставов;
- разгрузочный жилет.

8.11 На правом и левом рукавах выше локтя одеваются повязки желтого или синего цвета, предназначенные для идентификации команды.

8.12 При проведении игры на открытом воздухе у каждого участника должна быть сменная обувь и одежда на случай дождя.

8.13 Каждая команда должна иметь санитарную сумку, укомплектованную согласно Приложению №5.

8.14 При участии в играх команда обеспечивается организаторами радиостанцией для связи со Штабом игры и защитной экипировкой.

9. Регламент военно-тактических игр

9.1 Военно-тактические игры «Лазертаг»

9.1.1 «Лазертаг» – это высокотехнологичная тактическая игра, происходящая в реальном игровом пространстве, использующая габаритные макеты оружия с интегрированной электроникой, осуществляющей виртуальный «выстрел» посредством ИК излучения.

9.1.2 Игры проходят на открытом воздухе и/или в оборудованных помещениях.

9.1.3 Количество игроков в команде от 5 до 10 участников и зависит только от наличия снаряжения, поставленной игровой задачи и условий местности.

9.1.4 Средняя продолжительность боя от 5 минут до 1 часа, в зависимости от задачи и сценария игры.

9.1.5 Наравне с меткостью и быстротой реакции игроков, одним из основных критериев, влияющих на победу, является также тактическое мастерство команды.

9.1.6 Игра с использованием массогабаритных макетов оружия дает хорошую физическую нагрузку. Преодоление всевозможных естественных препятствий, созданных природой, тренирует ловкость и координацию движений.

9.1.7 Лазерные инфракрасные лучи, которыми стреляют тагеры (оружие «лазертаг»), безопасны для здоровья.

9.1.8 Перед началом поединка с участниками команд проводится инструктаж по обращению с оружием и технике безопасности. Затем каждая команда получает комплект тагеров и снаряжение, а также надевают повязки с датчиками-сенсорами.

9.1.9 Повязка с датчиками-сенсорами надевается на голову каждого участника и обеспечивает угол поражения 360 градусов, что позволяет поразить противника с любой стороны. Именно в повязку необходимо целиться для успешного поражения противника.

9.1.10 При попадании лазерного луча в датчик-сенсор повязки противника срабатывает вибросигнализатор, все датчики светятся, а речевой извещатель тагера сообщает «ранен» участник или «убит». После «ранения» тагер не может стрелять несколько секунд. Когда заканчивается «запас жизни» и игрока поражают в последний раз, тагер сообщает, что игрок «убит», повязка вибрирует и светится в постоянном режиме, пока не выключится оружие.

9.1.11 Побеждает команда, которая наибольшее число раз захватит «базу» и/или поразит больше чужих игроков.

9.2 **Военно-тактические игры «Страйкбол»**

9.2.1 «Страйкбол» это высокотехнологичная тактическая игра, происходящая в реальном игровом пространстве, с использованием в качестве оружия пневматических приводов, стреляющих пластиковыми шариками.

9.2.2 Суть игры заключается в командном выполнении поставленных сценарием задач с соблюдением правил игры.

9.2.3 В качестве игрового снаряжения игроки используют так называемую мягкую пневматику, приводимую в действие электродвигателем, запасом сжатого газа (газовой смеси, углекислоты) или мускульной силой самого игрока.

9.2.4 К участию в игре допускается пневматическое оружие промышленного изготовления из пластмассы и лёгких сплавов из числа, имеющееся в свободной продаже, приспособленное для стрельбы пластмассовыми шариками (ВВ) калибра 6 мм и 8 мм.

9.2.5 В снаряжение игрока также обязательно входит защитная амуниция, в том числе защитные очки. Игрок без защитных очков (маски), выдерживающих в упор

попадание пластикового шарика из самого мощного используемого в игре привода, к участию в игре не допускается. Ношение защитных элементов (очков и металлических сеток) во время игры является обязательным, игрок без очков не допускается к участию в игровом процессе.

9.2.6 Игра проводится по заранее доведенному организаторами игры до игроков сценарию. Сценарий определяет цель и задачи игры, время начала и окончания, границы игровой территории.

9.2.7 Игра ведётся на честность, до первого попадания (исключение игры «милсим», где допустимы ранения), поэтому никакие споры между игроками во время игры не допускаются. Игроки, выясняющие отношения между собой во время игры, выбывают из неё до самого конца.

9.2.8 Честность играющих является краеугольным камнем страйкбола, поскольку ответственность за соблюдение правил лежит на игроках. Это означает, что поражённый по правилам игрок должен самостоятельно признать факт поражения, незамедлительно надеть хорошо различимую повязку красного цвета либо поднять вверх руку.

9.2.9 «Пораженным» стрелковым оружием считается игрок, в которого попали хотя бы одним шаром в любую часть тела или снаряжения. Рикошет не засчитывается. Попадания в оружие не засчитываются. Дружественный огонь засчитывается так же, как и вражеский.

9.2.10 «Пораженный» игрок обязан немедленно надеть вокруг головы (поверх любого головного убора) красную повязку шириной не менее 5 см. и немедленно следовать в лагерь или иное оговоренное сценарием место, не создавая помех для остальных игроков.

9.2.11 В случае, если продвижение в сторону лагеря невозможно или повлечет создание помех «живым» игрокам, «пораженный» игрок, должен оценив обстановку выждать момент для продолжения движения по направлению к лагерю, при этом игрок обязан четко и недвусмысленно обозначить себя «пораженный», чтобы не вызывать сомнения других игроков.

9.2.12 «Пораженный» игрок выбывает из игры на оговорённое заранее время или же до конца игры и не имеет права вступать в разговоры с кем бы то ни было, кроме других «пораженных», сообщать другим игрокам любые сведения о противнике и о ходе игры. «Пораженный» игрок обязан соблюдать режим полного радиомолчания до входа в игру.

9.2.13 Любой игрок может быть захвачен в плен. Игрок может быть пленён игроком другой команды, который должен дотронуться до плеча или спины игрока и объявить о пленении. При соблюдении данного условия и объявлении игроку о пленении, он обязан подчиниться и следовать правилам пленного.

9.2.14 Пленному можно задать максимум три вопроса, после чего пленный считается «пораженным» и поступает согласно правилам игры. Пленный обязан правдиво отвечать на заданные ему вопросы. Пленный может отвечать на вопросы только односложно: «да», «нет», «не знаю».

9.2.15 Время нахождения в плену не должно превышать 20% игрового времени (раунда), время считается с момента пленения и контролируется самим пленным. После плена игроку запрещается рассказывать любые сведения о противнике.

9.2.16 Оружие и игровое снаряжение у пленного не изымается, но пленный не имеет права применять какое-либо оружие против соперников, до момента входа в

игру после плена. Пленный обязан соблюдать дух игры и не предпринимать никаких попыток сорвать своё пленение.

9.2.17 К «некомбатантам» относятся: фото- и кинооператоры, посредники, повара и иной обслуживающий персонал, местные жители и туристы.

9.2.18 «Некомбатанты», прибывшие с кем-либо из игроков, обязаны соблюдать все правила безопасности, установленные для игроков (в т.ч. обязательным является ношение защитных очков и масок).

9.2.19 Во избежание недоразумений во время игры «некомбатанты» носят на голове, шее или руке повязку установленного цвета (как правило, красного) или другие установленные организаторами яркие опознавательные элементы. В случае отсутствия такой повязки или опознавательного элемента вся ответственность за возможные последствия возлагается на них.

9.2.20 Отношения с туристами, местными жителями, грибниками и рыболовами должны быть равными и нейтральными. Возникновение конфликтных ситуаций и разрешение их силовыми методами не допускается.

9.2.21 Фото-/видеокорреспонденты на страйкбольных играх полностью подпадают под правила «страйкбола» и обязаны соблюдать эти правила в полной мере. На корреспондентах должны быть надеты накидка красного цвета или другие яркие опознавательные элементы одежды. Корреспонденту запрещено находиться между играющими. Соблюдение всех правил не гарантирует корреспондентам непопадания в них и их оборудование шаров или пиротехники, в этом случае никакие претензии корреспондентов к игрокам или организаторам игр не рассматриваются.

9.2.22 Длительность одной игры зависит от территории, игрового сценария и количества игроков.

9.2.23 На играх могут устанавливаться различные более жёсткие условия участия - например, соответствие снаряжения определённому образцу.

9.3 Соревнования «БЫСТРЕЕ! ВЫШЕ! СИЛЬНЕЕ!»

9.3.1 Соревнования включают четыре испытания:

испытание – «В ЗДОРОВОМ ТЕЛЕ - ЗДОРОВЫЙ ДУХ!»;

испытание – «ЛЕТУЧИЙ ОТРЯД!»;

испытание – «БЫСТРЕЕ ПУЛИ!»;

испытание – «СИЛА В ЕДИНСТВЕ!».

9.3.2 Во всех испытаниях участвует весь отряд. Форма одежды полевая без куртки, обувь спортивная без шипов. У каждого участника должен быть нарукавный или набедренный номер. У командира - номер «1».

9.3.3 Победителем соревнований «Быстрее! Выше! Сильней!» становится отряд, набравший наименьшую сумму мест на испытаниях. При равенстве итоговой суммы мест у двух и более команд победителем становится отряд, показавший лучший результат в испытании «В здоровом теле, здоровый дух!», затем в испытании «Летучий отряд!», далее в испытании «Сила в единстве!».

9.4 Испытание - «В ЗДОРОВОМ ТЕЛЕ - ЗДОРОВЫЙ ДУХ!» включает комплексно-силовые упражнения и подтягивание из «виса на высокой перекладине».

9.4.1 *Состязание по выполнению комплексного силового упражнения.*

Участвует вся команда. Участники выполняют комплексное силовое

упражнение на максимальное количество раз. Исходное положение: участник лежит на спине на туристическом мате, руки за головой, пальцы сцеплены в «замок», лопатки касаются мата, ноги согнуты в коленях под прямым углом, ступни прижаты партнером к мату.

По команде судьи участник в течение 30 сек. выполняет максимальное количество сгибаний туловища, касаясь локтями бедер (коленей), с последующим возвратом в исходное положение. Засчитывается количество правильно выполненных сгибаний туловища.

Сгибание не засчитывается при следующих ошибках:

- 1) отсутствие касания локтями бедер (коленей);
- 2) отсутствие касания лопатками мата;
- 3) пальцы разомкнуты «из замка».

Через 30 секунд судья останавливает время и командует «Переворот!». По этой команде участник принимает положение «упор лежа» и по команде судьи в течение 30 секунд выполняет максимальное количество отжиманий (тело прямое, руки сгибаются до касания грудью пола (срабатывания сигнализатора)), при отжимании руки выпрямляются полностью. Отжимание, выполненное с нарушением условий, не засчитывается.

Результат выполнения упражнения определяется суммой количества сгибаний туловища и количества отжиманий. Результаты всех членов команды суммируются. Наибольшая сумма результатов определяет победителя. При равной сумме результатов команды получают одинаковое место, при этом следующее место пропускается.

9.4.2 «Подтягивание из виса на высокой перекладине».

Испытание выполняется в спортивном зале или на открытых площадках. Для обеспечения безопасности руководитель команды страхует выполняющего упражнение.

Исходное положение: вис хватом сверху, кисти рук на ширине плеч, руки, туловище и ноги выпрямлены, ноги не касаются пола, ступни вместе.

Из виса на прямых руках хватом сверху необходимо подтянуться так, чтобы подбородок оказался выше перекладины, опуститься в вис до полного выпрямления рук, зафиксировать это положение в течение 1 с. Засчитывается количество правильно выполненных за 1 минуту подтягиваний.

Ошибки:

- подбородок ниже уровня грифа перекладины;
- подтягивание осуществляется рывками или махами ног (туловища);
- отсутствие фиксации исходного положения;
- совершение «маятниковых» движений с остановкой;
- при принятии исходного положения руки согнуты в локтевых суставах;
- при движении вверх ноги согнуты в коленных суставах;
- явно видимое поочередное (неравномерное) сгибание рук.

По истечении 1 минуты судья подает команду «Стоп!». Участник по этой команде прекращает выполнение упражнения и с помощью страхующего руководителя отряда спрыгивает с перекладины. Судья объявляет результат участника, дает команду встать в строй и приглашает к снаряду следующего.

Когда весь отряд пройдет испытание, судья дает указание командиру двигаться на следующий этап.

Результаты участников суммируются и составляют результат отряда. Отряд, показавший лучший результат, становится победителем. В случае равенства показателей в соревновании отряды получают одинаковое место, а последующее место в счете мест пропускается.

9.4.3 *Испытание – «ЛЕТУЧИЙ ОТРЯД!»*

Участники по команде судьи бегут в составе отряда дистанцию 2000 метров. Упражнение выполняется с общего или раздельного старта. Старт и финиш оборудуются в одном месте. Разрешается взаимопомощь. Зачет по последнему участнику. Наименьшее время преодоления дистанции определяет победителя. При равном результате отряды получают одинаковое место, при этом следующее место пропускается.

9.4.4 *Испытание – «СИЛА В ЕДИНСТВЕ!»*

Канат для перетягивания имеет длину не менее 20 метров и длину окружности 12-15 см. На канате есть три метки (флажка) - одна строго посередине и две другие по бокам на расстоянии 2 метра от центра. На земле – линия, над которой располагается центральная отметка. По сигналу судьи отряды берутся за канат и располагают центральную отметку над контрольной линией, затем отряды начинают перетягивание, каждый в свою сторону. Проигравшим считается отряд, чья крайняя отметка пересечет контрольную линию.

В ходе схватки запрещается:

- переставлять руки на канате;
- меняться местами;
- использовать средства, облегчающие сцепление ладоней и каната, кроме канифоли.

Если игрок упал во время перетягивания, отряд считается проигравшим состязание. Однако, если человек коснулся земли коленом, но затем сразу встал, нарушение не засчитывается. Нельзя передвигать метки на канате. Отряд, замеченный в этом, дисквалифицируется.

Порядок состязания:

- игроки обеих отрядов выстраиваются вдоль каната и подают сигнал готовности судье;
- по команде судьи «ВЗЯТЬ КАНАТ!» отряды поднимают канат каждый со своей стороны и занимают позицию;
- по команде судьи «НАТЯНУТЬ КАНАТ!» отряды натягивают канат для его выравнивания;
- по команде судьи «РОВНЯЙ!» игроки должны расположить канат так, чтобы отметка на его центральной части совпала с отметкой в центре игрового поля;
- через три секунды после выравнивания каната судья даёт команду «ТЯНИ!»;
- когда отметка на канате, находящаяся на стороне одного из отрядов, оказывается над центральной отметкой на игровом поле, судья останавливает соревнование с помощью свистка и указывает рукой на отряд-победитель.

Состязания проводятся по олимпийской системе, с выбыванием. Между отрядами проводятся схватки до двух побед.

9.4.5 *Комбинированная военно-спортивная эстафета «Путь испытаний»*

Прохождение комбинированной военно-спортивной эстафеты «Путь испытаний» заключается в ускоренном перемещении между позициями, на которых команды проходят различные испытания:

- испытание «Гранатой - ОГОНЬ»;
- испытание «Снайпер»;
- испытание «Защита»;
- испытание «Ориентирование»;
- испытание «Огневой рубеж»;
- испытание «Пункт боепитания»;
- испытание «Полоса препятствий»;
- испытание «Санпост».

Результат в комбинированной военно-спортивной эстафете определяется по времени прохождения всех испытаний с учетом штрафного времени. За превышение контрольного времени и допущенные ошибки команда получает штрафные баллы. Один штрафной балл равен 20 секундам штрафного времени.

Наименьшее итоговое время (с учетом штрафного времени) преодоления эстафеты определяет победителя. При равном результате побеждает команда, получившая меньше штрафных баллов.

9.4.5.1 Испытание «Гранатой — ОГОНЬ» заключается в метании гранат на точность. Участвует вся команда. Метание гранат осуществляется из положения «лёжа». Метание производится учебной гранатой массой 700 г.;

Цель представляет собой квадрат 3х5 метров расположенный на земле на расстоянии 15 метров (для средней возрастной группы – 12 метров) от рубежа броска и обозначенный флажками и сигнальной лентой.

Прибыв на позицию испытания, команда выстраивается в колонну по одному перед контрольной линией. Командир докладывает судье о прибытии команды: «Команда «...» к испытанию «Гранатой – ОГОНЬ» - готова». Затем командир занимает исходное положение для броска и по команде судьи - «Гранатой – ОГОНЬ!», приподнимается и с колена производит бросок гранаты в цель. После броска командир откатывается в сторону, а его место занимает следующий участник. Каждому участнику дается только один бросок гранаты. За каждый промах команда получает 1 штрафной балл.

После броска последнего члена команды судья объявляет количество штрафных баллов и разрешает двигаться дальше.

9.4.5.2 Испытание «Снайпер» Участвует вся команда. Прибыв на позицию испытания, команда выстраивается в одну шеренгу перед контрольной линией. Командир докладывает судье о прибытии команды: «Команда «...» к испытанию «Снайпер» - готова». Судья на испытании приглашает «Снайперов» на рубеж огня. Каждый «снайпер» из пневматической винтовки (страйкбольного привода) поочередно поражает 5 целей.

Время ведения огня - две минуты. Каждому «снайперу» дается 5 выстрелов. Огонь ведется из положения «С колена», с дистанции 10 метров по мишеням биатлонного типа (диаметр мишени 5 см). Зарядку и перезарядку оружия «снайпер» осуществляет самостоятельно. За каждую цель, не пораженную «снайпером», команда получает 1 штрафной балл.

Если «снайпер» не умеет пользоваться пневматической винтовкой, не знает правил стрельбы, допускает нарушение требований безопасности или не выполняет требований судьи, он к стрельбе не допускается, а команда получает 5 штрафных баллов.

По завершении стрельбы судья объявляет команде количество штрафных баллов и разрешает двигаться дальше.

9.4.5.3 Испытание «Защита». Участвует вся команда. По прибытии команды на позицию, после пересечения последним участником контрольной линии, судья подает команду «Вспышка справа (слева)» или «Вспышка спереди (сзади)». Контрольное время выполнения команды 4 секунды. За каждую секунду сверх контрольного времени команда получает один штрафной балл.

После фиксации ошибок судья подает команду «Газы» и засекает время надевания противогаза последним участником. Контрольное время надевания противогаза – 10 сек. Контрольное время определяется по последнему выполнившему команду. За каждую секунду сверх контрольного времени команда получает один штрафной балл.

За каждую ошибку зафиксированную судьей команда дополнительно получает один штрафной балл. Фиксируемые ошибки:

- при выполнении команды «Вспышка...»: не использованы защитные свойства местности; на открытой местности участник не лег головой в сторону противоположную взрыву; не спрятаны кисти рук под себя; не поднят воротник или капюшон (при наличии);
- при выполнении команды «Газы»: не закрыты глаза и не задержано дыхание; не сделан резкий выдох после надевания противогаза; шлем-маска надета с перекосом или порвана; допущены складки, при которых воздух может проникать под шлем-маску.

По окончании испытания судья объявляет команде количество штрафных баллов и разрешает двигаться дальше. Команда, не снимая противогазов, бежит к месту следующего испытания.

9.4.5.4 Испытание «Огневой рубеж». Участвует вся команда. Прибыв на позицию испытания, команда выстраивается в одну шеренгу перед контрольной линией. Командир подает команду «Противогазы снять». Участники снимают противогазы и укладывают их в противогазные сумки. Затем командир докладывает судье: «Команда «...» к испытанию «Огневой рубеж» - готова». По команде судьи участники по очереди, выполняют разборку-сборку ММГ автомата АК-74М.

Время выполнения не должно превышать 2 мин. Если участник не успевает выполнить упражнение за 2 мин., судья прекращает выполнение упражнения и команда получает 5 штрафных баллов.

За каждое нарушение порядка разборки-сборки автомата и небрежное отношение к автомату (деталь вылетела за пределы плащ-палатки, допущено соударение деталей, автомат после окончания сборки брошен на плащ-палатку) команда получает 1 штрафной балл.

Если участник не отсоединив магазин, передернул затвор и нажал на спусковой крючок, команда получает 10 штрафных баллов.

По окончании испытания судья объявляет команде количество штрафных баллов и разрешает двигаться дальше.

9.4.5.5 Испытание «Пункт боепитания». Участвует вся команда. Прибыв на позицию испытания, команда выстраивается в одну шеренгу перед контрольной линией. Командир докладывает судье о прибытии команды: «Команда «...» к испытанию «Пункт боепитания» - готова».

Перед выполнением упражнения, снаряженные магазины лежат на плащ-палатке. По команде судьи участники занимают места перед магазинами и расснаряжают магазины. Когда все магазины расснаряжены, судья подает команду «Магазины снарядить». Завершив снаряжение магазина, каждый участник докладывает судье «Магазин снаряжён» и предъявляет его на контроль.

Время снаряжения магазина не должно превышать 2 минут. При превышении контрольного времени выполнение задачи прекращается, а команда получает 5 штрафных баллов за каждый не снаряженный магазин.

По окончании испытания судья объявляет команде количество штрафных баллов и разрешает двигаться дальше.

9.4.5.6 Испытание «Полоса препятствий». Участвует вся команда. Прибыв на позицию испытания, команда выстраивается в одну шеренгу перед контрольной линией. Командир докладывает судье о прибытии команды: «Команда «...» к испытанию «Полоса препятствий» - готова». По команде судьи, все участники поочередно преодолевают препятствия: узкий лаз, кочки, лабиринт, параллельные перила, переправу через ручей по бревну (возможны другие варианты препятствий). Разрешается взаимопомощь. При падении участника при преодолении препятствия он повторяет попытку. После третьего падения или при неспособности преодоления препятствия участником он переходит к следующему препятствию, а команда получает 5 штрафных баллов.

Кроме того за каждую зафиксированную ошибку, допущенную участником при прохождении полосы препятствий, команда получает 1 штрафной балл.

Фиксируемые ошибки:

- заступ;
- падение с кочки;
- касание ограничительной рамки узкого лаза;
- нарушение маршрута в лабиринте;
- другие ошибки в зависимости от имеющихся препятствий (доводятся в ходе проводки).

По окончании испытания судья объявляет команде количество штрафных баллов и разрешает двигаться дальше.

9.4.5.7 Испытание «Ориентирование». Прибыв на позицию испытания, команда выстраивается в одну шеренгу перед контрольной линией. Командир докладывает судье о прибытии команды: «Команда «...» к испытанию «Ориентирование» - готова». Если у команды отсутствует командирская сумка или она не укомплектована, команда получает 10 штрафных баллов.

Судья на испытании вручает командиру карточку, в которой указан номер точки, от которой производится определение азимута, и номер мишени. Команда занимает исходную точку и в течение 1 минуты с помощью компаса из командирской сумки определяет азимут на соответствующую мишень. Результат командир докладывает судье.

Команда, не выполнившая задание, в течение контрольного времени получает 5 штрафных баллов. Если ошибка в определении азимута более 15 градусов команда получает 5 штрафных баллов, если ошибка в определении азимута от 10 до 15 градусов - 3 штрафных балла, если ошибка в определении азимута от 5 до 10 градусов - 2 штрафных балла, если ошибка в определении азимута менее 5 градусов - 0 штрафных баллов.

По окончании испытания судья объявляет команде количество штрафных баллов и разрешает двигаться дальше.

9.4.5.8 Испытание «Санпост». Участвует вся команда. Прибыв на позицию испытания, команда выстраивается в одну шеренгу перед контрольной линией. Командир докладывает судье о прибытии команды: «Команда «...» к испытанию «Санпост» - готова». Судья по своему выбору назначает одного члена команды условно «пострадавшим». По условиям: «пострадавший» не подает признаков жизни и у него открытый перелом голени (для средней возрастной группы – закрытый перелом голени).

Члены команды, используя санитарную сумку и подручные средства, оказывают помощь «пострадавшему». Затем они эвакуируют его на финиш на плащ-палатке, или на мягких носилках. Расстояние до финиша не более 100 метров. Алгоритм возможных действий указан в Приложении №9.

Фиксируемые ошибки:

- не приняты меры для остановки кровотечения до наложения жгута;
- ошибки при наложении кровоостанавливающего жгута;
- ошибки при приведении «пострадавшего» в сознание;
- ошибки при проведении опроса для выявления скрытых травм;
- не защищено от загрязнения место перелома;
- ошибки при иммобилизации травмированной ноги;
- ошибки при подготовке к транспортировке.

За ошибки при выполнении каждого этапа оказания помощи команда получает от 0 до 5 штрафных баллов.

Если у команды отсутствует санитарная сумка или она не укомплектована, команда получает 10 штрафных баллов.

Для выполнения действий по оказанию доврачебной помощи допускается использование любых подручных средств.

По окончании испытания судья объявляет команде количество штрафных баллов и разрешает эвакуировать пострадавшего. Для эвакуации используются плащ-палатка или мягкие носилки.

При падении пострадавшего во время эвакуации команда получает 50 штрафных баллов. Остановка для отдыха или смены рук с аккуратным опусканием пострадавшего на землю не считается падением.

9.5 «Юнармейская борьба». Весовых категорий нет. Два участника выходят на площадку. Секунданты закрепляют ленты сзади за армейский ремень. Ленты не должны быть завязаны узлом или спрятаны в брюки. Рефери на площадке проверяет борцовскую экипировку. Запрещается выходить на соревнования с цепочками, веревками на шее, с часами на руке и другими предметами которые могут нанести травму борцам. Судьи: главный судья соревнований, судья следящий за временем схватки и ведущий списки соревнующихся, судья-рефери на площадке.

Схватка начинается по свистку рефери. Задача участников выхватить ленту у противника и быстро поднять её над своей головой. Для этого надо проявить смекалку и ловкость, правильно тактически поставить борьбу. Допускается проводить различные борцовские переводы, при помощи которых появляется возможность развернуть противника к себе спиной и вытащить ленту. Запрещаются нанесение ударов руками и ногами, болевые и удушающие приемы.

Поединок продолжается до двух побед.

Возможны спорные моменты, когда два борца одновременно срывают и поднимают вверх ленту. В этом случае победителя определяет рефери, кто был раньше. Или схватка переигрывается.

Соревнование проводится по олимпийской системе, проигравший выбывает. По результатам борьбы определяются победители и призеры.

9.6 Штаб Проекта вправе вносить изменения в проведение игр и испытаний Лиги, предварительно поставив в известность руководителей команд и проведя инструктаж с участниками Проекта.

10. Сценарии военно-тактических игр

10.1 Все военно-тактические игры проводятся, как правило, по типовым сценариям, которые определяются Штабом Проекта.

10.2 При проведении соревнований Штаб Проекта разрабатывает и доводит до участников Положение определяющее состав команды, требования к экипировке участников, сценарий и порядок проведения соревнования.

10.3 Сценарии для игр многовариантны и зачастую непредсказуемы. Задача для группы может быть поставлена максимально просто или предельно сложно.

10.4 Типовые сценарии для игр «Лазертаг» приведены в Приложении №7 к настоящему положению.

10.5 Типовые сценарии для игр «Страйкбол» приведены в Приложении №8 к настоящему положению.

11. Протесты и изменения в ходе игры

11.1 Протесты в ходе игры подаются руководителем команды только в письменном виде в течение 30 минут после игры до оглашения результатов.

11.2 Протесты рассматривает судейская коллегия, решение утверждает Главный судья. Все протесты и результаты их рассмотрения отражаются в итоговом протоколе.

11.3 Несвоевременно поданные, устные и бездоказательные протесты не рассматриваются.

11.4 При возникновении форс-мажорных обстоятельств решение об изменении порядка проведения игры принимается Главным судьей игры по согласованию с Начальником Штаба Проекта на основании протокола экстренного совещания с руководителями команд.

12. Финансирование расходов

12.1 Финансирование Проекта осуществляется за счет грантовых средств Федерального агентства по делам молодежи «Росмолодежь», выделенных организаторам Проекта и софинансированием Партнерами Проекта.

12.2 Организаторами Проекта оплачивается проживание и питание участников в течение дней, отведенных на реализацию регионального этапа Проекта.

12.3 Оборудование и экипировка необходимые участникам для прохождения этапов Проекта выдаются организаторами, кроме указанных в пункте 7 настоящего Положения.

12.4 Все этапы Проекта обеспечиваются за счет организаторов Проекта.

12.5 Направляющая участников Проекта сторона финансирует расходы на частичную их экипировку в соответствии с настоящим Положением и переезд к месту реализации Проекта и обратно.

13. Обеспечение безопасности

13.1 Ответственность за обеспечение безопасности в ходе реализации этапов Лиги возлагается на Штаб Проекта. При этом организуется дежурство медицинского работника.

13.2 Безопасность при реализации Лиги обеспечивается четкой организацией игр, точным соблюдением установленных правил и требований безопасности, высокой дисциплинированностью всех участников Лиги и неукоснительным исполнением всеми участниками Лиги требований Штаба, Главного судьи и судей на этапах.

13.3 Участники Лиги и руководители команд обязаны выполнять все указания (не противоречащие требованиям безопасности) членов Штаба и судей на этапах.

13.4 Краткие инструктажи по особенностям техники безопасности на месте проведения соревнований и конкурсов проводятся организаторами.

13.5 При участии в играх «страйкбол» ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

- снятие во время игры защитных элементов (очков, металлических сеток и т.д.);
- стрельба из пулемета и снайперской винтовки с расстояния менее 20 метров и в зданиях;
- стрельба по всем носящим красную повязку, а также местным жителям, туристам, грибникам, рыбакам, диким или домашним животным;
- какое-либо выяснение отношений между игроками во время игры;
- любые оскорбительные высказывания и действия, направленные в адрес участников игры;
- брать или трогать чужое оружие и снаряжение без разрешения владельца;
- занятие позиций на вторых этажах, крышах, вышках и прочих сооружениях, при условии, что доступ к ним обеспечивается по нестационарным лестницам, канатам, веткам и прочим;
- неприцельная стрельба «по-сомалийски».

13.6 Контроль за соблюдением требований пожарной безопасности, чистоты и порядка на месте расположения команд, осуществляют руководители команд и члены Штаба.

14. Определение победителей и награждение

14.1 Итоги подводятся по результатам прохождения всех испытаний и военно-тактической игры. Победитель определяется по наименьшей сумме мест.

14.2 При одинаковом результате у нескольких команд, победителем становится команда, показавшая лучший результат в военно-тактической игре.

Заявка
на участие в проекте «Южный Форпост»: юнармейская Лига военно-тактических
игр

(наименование учреждения по Уставу)

(наименование представляемой детской/молодежной организации/объединения/профильного класса)

№ п/п	Фамилия, имя, отчество (полностью)	Число, месяц, год рождения	Паспорт №, серия, кем, когда и где выдан	Домашний адрес ФИО и контактный телефон родителей (законных представителей)	Класс, учебная группа

Руководитель команды _____

ФИО (полностью)

занимаемая в ОУ должность _____

Правильность сведений, изложенных в настоящей заявке подтверждаю.

Директор ОУ
(Ф.И.О. полностью)

(подпись)

МП

СПРАВКА
о проведении инструктажа по технике безопасности

Настоящей справкой удостоверяется, что со всеми ниже перечисленными членами отряда _____

(название отряда)

направленными на проект «Южный Форпост»: юнармейская Лига военно-тактических игр проведен инструктаж по следующим темам:

1. Правила поведения во время игр.
2. Меры безопасности во время движения в транспорте и пешком к месту соревнований.
3. Меры безопасности во время игр, противопожарная безопасность.

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Личная подпись членов команды, с которыми проведен инструктаж
1		
2		

Инструктаж провел _____
(фамилия, имя, отчество полностью, должность)

Подпись лица, проводившего инструктаж _____

Руководитель отряда _____
(фамилия, имя, отчество полностью)

Приказом №___ от _____ назначен ответственным в пути и во время проведения игры за жизнь, здоровье и безопасность вышеперечисленных членов отряда.

Подпись директора учреждения (организации, клуба) _____

М.П.

Согласие родителей (опекунов)

на участие ребёнка в этапах Проекта и играх «Лазертаг», «Страйкбол»
ненужное зачеркнуть

Я, _____
(Ф.И.О. родителя / законного представителя полностью)

добровольно соглашаюсь на участие моего ребенка (опекаемого)

(Ф.И.О. ребенка, дата рождения, адрес места проживания)

в этапах Проекта и играх «Лазертаг», «Страйкбол» проводимых организаторами
Проекта и при этом:

1. Я принимаю всю ответственность за любую травму, полученную моим ребенком по ходу Игр, и не имею права требовать какой-либо компенсации за нанесение ущерба от Организаторов Игр в случае нарушений моим ребенком установленных правил безопасности.
2. Если во время Игр (Соревнований) с моим ребенком произойдет несчастный случай, _____ прошу сообщить об этом _____

(указывается кому (ФИО) и номер телефона)

3. Я обязуюсь, что мой ребенок (опекаемый) будет следовать всем требованиям Организаторов Игр, связанным с вопросами безопасности.
4. Мой ребенок самостоятельно несет ответственность за личное имущество, и в случае его утери я не имею право требовать компенсации от Организаторов Игр.
5. В случае потери или намеренной поломки выданного оборудования моим ребёнком (опекаемым), обязуюсь оплатить ущерб в полном объёме.
6. Я осознаю, что Игры могут быть травмоопасны и требуют физической и моральной выносливости. С Правилами проведения Игр ознакомлен.
7. Я согласен с тем, что участие моего ребенка (опекаемого) может быть записано и показано в средствах массовой информации.
8. Даю согласие на обработку персональных данных меня и моего ребенка.

Подписав данный документ, я беру всю ответственность за своего ребенка (опекуна) на себя.

Подпись _____

ФИО полностью _____

Домашний адрес _____

Телефон для связи _____

ЗАЯВЛЕНИЕ ОБ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Я и члены команды осознаем, что:

1. Военно-тактическая игра «Лазертаг», «Страйкбол» требует физического и умственного напряжения и может привести к значительным физическим нагрузкам и травмам.

2. В случае несоблюдения игровых правил и техники безопасности, с которыми я и моя команда полностью ознакомлены и которые мы полностью понимаем, возможны несчастные случаи с участниками игр.

Я подтверждаю, что:

1. Члены команды готовы к участию в игре и возможному напряжению в ходе игры;

2. Члены команды знают о необходимости неотступно соблюдать все правила игры и использовать снаряжение и оборудование исключительно в соответствии с правилами и полученными инструкциями таким образом, чтобы избежать нанесения травм или иного ущерба другим участникам и организаторам игр и тренировок;

3. Члены команды знают о необходимости беспрекословно подчиняться всем указаниям и требованиям судей и организаторов игр;

4. Члены команды знают, ознакомлены с инструкцией по технике безопасности при проведении игр и правилами эксплуатации снаряжения.

Настоящим я заявляю, что отказываюсь от каких-либо материальных, моральных или иных претензий и требований к организаторам игры (турниров, соревнований, тренировок и т.д.), персоналу, а также по отношению к другим участникам игр (игрокам) и судьям, в случае нарушения мною правил, доведенных на инструктаже перед началом данного соревнования.

Руководитель команды " _____ "
название команды

(Ф.И.О.) подпись

М.П. " ____ " _____ 201_ г.

Члены команды:

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Сумка САНИТАРНАЯ предназначена для оказания первой помощи в полевых условиях и соответствует требованиям служб ГО и ЧС. Сумка санитарная выполнена из водоотталкивающего материала. Укомплектована в соответствии с требованиями структур Гражданской обороны и Чрезвычайных ситуаций, МЧС России и согласно с требованиями к медицинским средствам табеля оснащения НАСФ (нештатных аварийно-спасательных формирований).

ТУ: 8028-024-42965160-2003

Состав сумки:

№ п/п	Наименование медицинских изделий	Форма выпуска (размер)	Кол-во, не менее
1.	Аммиака раствор 10%	1 мл №10	1
2.	Йода раствор 5%	1 мл №10	2
3.	Натрия гидрокарбонат в порошке	10г	2
4.	Жгут кровоостанавливающий		2
5.	Салфетки марлевые стерильные №5 (двухслойные)	45 x 29 см	1
6.	Салфетки марлевые стерильные №20 (двухслойные)	16 x 14 см	1
7.	Вата гигиеническая	250г	1
8.	Вата хирургическая стерильная	50г	2
9.	Бинт марлевый стерильный	7м x 14см	5
10.	Бинт марлевый стерильный	5м x 10см	10
11.	Лейкопластырь рулонный	5 x 500	1
12.	Лейкопластырь бактерицидный	разного размера	30
13.	Пакет перевязочный обыкновенный		2
14.	Булавка безопасная		10
15.	Косынка медицинская перевязочная		1
16.	Ножницы тупоконечные		1
17.	Нож канцелярский		1
18.	Блокнот		1
19.	Карандаш простой		1

Примечания:

1. Укладка санитарной сумки для оказания первой помощи (далее - укладка) подлежит комплектации медицинскими изделиями, зарегистрированными в установленном порядке на территории Российской Федерации.
2. Медицинские изделия, которыми в соответствии с настоящими требованиями укомплектовывается укладка, не подлежат замене медицинскими изделиями других наименований.
3. По истечении сроков годности медицинских изделий и прочих средств, предусмотренных настоящими требованиями, или в случае их использования укладку необходимо пополнить.
4. Не допускается использование, в том числе повторное, медицинских изделий и прочих средств, предусмотренных настоящими требованиями, загрязнённых кровью и (или) другими биологическими жидкостями.
5. Для сбора и утилизации отходов, образовавшихся при оказании первой помощи, необходимо использовать полиэтиленовый мешок.

Требования
к укладке командирской сумки для Лиги военно-тактических игр «Южный
Форпост»

1. Компас;
2. Линейка;
3. Блокнот для рисования;
4. Ручки шариковые - (11 штук);
5. Комплект цветных карандашей;
6. Комплект простых карандашей;
7. Стирательные резинки — 2 шт.

Типовые сценарии игр «Лазертаг»

1. Виды сценариев:

1.1 КЛАССИЧЕСКИЕ ВОЕННЫЕ

Сценарии ориентированные на выполнение боевой задачи. Оборона рубежа (высоты, здания, объекта), штурм рубежа, засада, налет, поиск, обоюдное наступление (борьба за объект, территорию, лазертаг-ресурс) или обоюдный штурм здания, антиснайперская борьба, дуэль снайперов, поиск «террористов».

1.2 ВОЕННЫЕ КВЕСТЫ

Группам лазертаг-игроков или одиночкам ставятся различные игровые задачи, в ходе выполнения которых группы вступают между собой в бой и вынуждены применять тагеры. На территории располагаются тайники с различными артефактами, необходимыми предметами, ресурсами и пр. Собирая их, игроки стремятся набрать наибольшее количество очков, и вынуждены вступать в лазертаг-бой между собой и/или третьей силой.

1.3 СЦЕНАРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Этот вид лазертаг-сценариев - смесь квестов и классических военных игр. Например, борьба за флаг, битва на арене (каждый за себя), уровни сложности (например, новички проходят задание за заданием, против них выступают более опытные лазертаг-игроки; сложность задач постоянно возрастает, при невыполнении задачи миссия повторяется).

2. Типы сценариев:

2.1 СТЕНКА НА СТЕНКУ

Все лазертаг-игроки делятся на две команды и занимают на территории своё расположение. Необходимо полностью уничтожить противника. Побеждает команда, в которой остался живой хотя бы один боец.

Вариации:

- возможны альтернативные составы (6 на 4 и т.д.) уравниваемые разным количеством жизней игроков (плюсы лазертаг-оборудования);
- одна из команд преследует другую, меньшую по численности;
- в команду противника переходит поражённый игрок из другой команды (сценарные настройки);
- сценарий может быть дополнен правилом “нон-стоп”, когда у участника заканчиваются жизни, его должны вынести с поля боя живые бойцы, тем самым он сможет подзарядиться возле аптечки и заново вступить в бой;
- первая команда выходит на 1 минуту раньше, вторая команда преследует первую. Цель: первая команда – выжить в течении 15 минут, вторая – уничтожить первую.

2.2 ЗАХВАТ ФЛАГА

Игроки делятся на две команды и занимают на территории свое расположение, при этом каждая команда получает Флаг, который она должна беречь и не дать противнику захватить его. Флаг устанавливается на условной базе. Требуется пробраться на территорию противника, забрать Флаг и принести его на свою базу быстрее, чем это сделает противник. Если игрока, несущего флаг, убивают, он должен оставить флаг на месте где его «убили», воткнув его в землю, и выйти из игры.

Вариации:

- в сценарии может быть только один флаг, одна команда защищает, а другая нападает;
- флаг своей команды брать нельзя, где воткнул убитый соперник там он и остается, при этом сценарий можно лимитировать по времени, количеству патронов, жизнью;
- базы могут выбираться и обустраиваться самостоятельно командой, и соперник может не знать, где находится база;
- наличие боссов с большим количеством жизнью в игре;
- выдача карт с местом нахождения флага и с ориентировкой команды на местности;
- отсутствие информации о месте нахождения флага;
- возможность восстановления жизни игроков на своей базе;

2.3 ВСЕ ПРОТИВ ВСЕХ

Все игроки рассредоточиваются по территории, занимая выгодную для себя позицию. В этой игре каждый играет сам за себя. Необходимо остаться живым, уничтожив остальных.

Вариации:

- время может быть лимитировано;
- патроны могут быть лимитированы;
- выброс радиации – через 5 минут начнется выброс, все должны спрятаться в укрытие, но... в укрытии поместится только 5 человек;

2.4 VIP-ПЕРСОНА

Телохранители должны провести VIP-персону к точке эвакуации так, чтобы киллеры не смогли «убить» VIP. «Киллеры» должны найти удобные точки обстрела и поразить VIP.

Вариации:

- время, жизни, патроны могут быть лимитированы;
- наличие снайперских оптических прицелов у одной из сторон;
- заранее подготовленные засады;
- радиосвязь у одной из сторон;
- предатель среди телохранителей.

2.5 КОНТРТЕРРОР

Команда «террористов» перед игрой получает «взрывчатку», которую необходимо доставить к месту теракта, активировать и дожидаться взрыва.

Команда спецназа любой ценой не должна допустить успешного завершения теракта.

Вариации:

- лимит времени, патронов, жизней.

2.6 9 РОТА

Игроки делятся на две команды (4 на 8.), одна обороняется, другая атакует. Цель обороняющихся – защищать свою базу в течение 15 минут. Цель нападающих – уничтожить обороняющихся.

Вариации:

- у нападающих может быть возможность возрождаться у себя на базе;
- время, жизни, патроны могут быть лимитированы.

2.7 ПОБЕГ

Определяются границы тюрьмы и границы территории, с которой нужно убежать заключенным. Задача спецназа поймать их. Если этого не происходит, заключенные убегают.

Вариации:

- время, жизни, патроны могут быть лимитированы;
- у заключенных могут быть сообщники и предатели среди спецназа.

2.8 ОСВОБОЖДЕНИЕ ЗАЛОЖНИКА

Игроки «террористы», находящиеся в обороне, занимают более выгодную позицию на местности (базу, высоту) и «заложники», которых «террористам» необходимо будет охранять. «Спецназ» высаживается на близлежащей местности и начинает наступление на расположение ««террористов»» с задачей уничтожить «террористов» или вывести «заложника». «Заложник» должен следовать указаниям того, кто с ним рядом и идти только за ним.

Вариации:

- дополнительный флаг, который тоже необходимо найти и доставить на базу, а потом только вывести «заложника».

2.9 МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА

Супергерой, имея 990 патронов и 6 жизней должен заминировать и уничтожить базу противника, которую охраняют многочисленные бойцы, имеющие по 100 патронов.

Вариации:

- время, жизни, патроны могут быть лимитированы;
- «супергерой» оснащается рацией и постоянно получает оперативную информацию от наблюдателя;
- после удачной кражи группа прикрытия приходит на помощь агенту.

Типовые сценарии игр «Страйкбол»

1. «ПОИСК ПИЛОТА»

На месте падения прототипа нового самолета «невидимки» в живых остался пилот. Кто за ним придет он НЕ знает. Связи у пилота с базой нет. Задача команды «спасателей» - найти и доставить пилота живым на базу. Задача команды «нападения» либо доставить пилота к себе, либо «убить». Пилот прячется от всех - кто свой и кто чужой ему не известно. У пилота оружие может быть или нет.

2. «ПОИСК ЧЕРНОГО ЯЩИКА»

После крушения самолета, где то находится черный ящик. Задача: найти и доставить к себе на базу. Команды стартуют с разных концов карты. Отличным вариантом является «ящик» - объект весом в 30-50 кг, чтобы для его транспортировки требовалось несколько человек. При этом ведение огня во время переноски не представляется возможным.

3. «VIP ПЕРСОНА»

Команда сопровождения должна доставить «VIP персону» из точки А в точку Б. С заходом в точки С, Д, Е . Потеря «VIP персоны» от рук нападающих является провалом миссии команды сопровождения. У «VIP персоны» оружия нет.

4. «ЗАХВАТ ФЛАГА»

На простреливаемой местности устанавливается флаг. Задача команды подойти к флагу и дотронуться до него. Как только игрок прикоснулся к флагу, включается время обратного отсчета 4 минуты. За это время нельзя дать команде противника дотронуться до флага. Если флаг пробыл в «одних руках» 4 минуты - команде засчитывается победа. Если в течение 4-х минут противоположная команда дотронулась до флага, то время обратного отсчета 4 минуты включается для нее, а для первой команды время сбрасывается.

5. «СТЕНКА НА СТЕНКУ»

Две команды сражаются друг против друга на открытом воздухе или в здании. Задача уничтожить всех противников. Побеждает команда, уничтожившая всех противников. Время боя может быть ограничено. Территория всегда ограничена.

6. «ШТУРМ»

Одна команда занимает здание, либо укрепленный район, другая пытается за установленное время выбить противника из защищаемого объекта. Затем команды меняются.

У атакующих постоянное восстановление, а у обороняющихся по одной жизни (либо несколько в зависимости от обороняемого объекта). Побеждает

команда, которая за меньшее время смогла выбить противника из укрепленного объекта.

7. «КОНТРОЛЬ ТЕРРИТОРИИ»

На территории полигона находят определенное количество контрольных точек 3-5. Задача каждой из команд удержать как можно большее количество точек. Занимая контрольную точку, команда отмечает место захвата. То же делает и противник. Точки можно отбивать друг у друга, не забывая отмечаться на листиках. Восстановление «пораженных» согласно сценарию. Победа: условие победы - выигрывает тот, кто удержал наибольшее количество точек, считается время удержание.

8. «ВСЕ ПРОТИВ ВСЕХ»

Все расходятся в разные стороны и начинается игра "каждый сам за себя". Никто не восстанавливается. Победа: условие победы - выигрывает последний выживший.

9. «РУССКАЯ РУЛЕТКА»

Два бойца на ограниченной территории с завязанными глазами и колокольчиками. Оружие пистолеты. Задача убить противника по звуку.

10. «ОБЛАВА»

Один боец прячется в лесу, задача остальных найти и "уничтожить" его. Желательно не более 5 охотников.

Алгоритм действий по оказанию доврачебной помощи на испытании «Санпост»

По условиям испытания один из Членов команды решением судьи на испытании становится условно пострадавшим. Условно он находится без сознания, с признаками закрытого перелома голени. Поврежденная нога указывается судьей на испытании.

Порядок оказания первой доврачебной помощи:

1. Убедится, что пострадавший жив, для чего проверить наличие пульса, дыхания, реакции зрачка;
2. Привести пострадавшего в чувство с помощью воды, раствора аммиака или воздействия на болевую точку;
3. Провести опрос пострадавшего с целью выявления скрытых повреждений:

- «Как тебя зовут?»

- «Сколько ты видишь пальцев?»

Отсутствие ответа или неправильный ответ являются признаком тяжелого сотрясения мозга, исключающего транспортировку.

- «Ты можешь пошевелить рукой?»

- «Ты можешь пошевелить ногой (указать непострадавшую ногу)?»

- «Болят ли что-то кроме ноги?»

4. При отсутствии противопоказаний провести транспортную иммобилизацию пострадавшей ноги;
5. Уложить пострадавшего на плащ-палатку и подготовить её для переноски пострадавшего, для чего свернуть боковые края в валик;
6. Взять плащ-палатку с пострадавшим за свернутые в валик края (по два человека с каждой стороны); пятый член команды несет амуницию пострадавшего и оказывает помощь более слабым;
7. Транспортировать пострадавшего на Финиш головой вперед, соблюдая ритмичность движения и не допуская падения пострадавшего. Допускается совершать остановки для отдыха при условии аккуратного опускания пострадавшего на землю.

Правила транспортной иммобилизации

Основная задача транспортной иммобилизации заключается в обеспечении неподвижности фрагментов сломанных костей и покоя поврежденному участку тела на период транспортировки пострадавшего. Она способствует значительному уменьшению болей, без нее практически невозможно предупредить развитие или углубление травматического шока при тяжелых переломах.

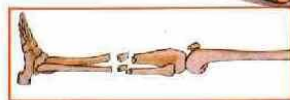
Общие принципы транспортной иммобилизации:

- Одежда и обувь на пострадавшем обычно не препятствуют транспортной иммобилизации, более того, они служат мягкой прокладкой под шину. Снятие одежды и обуви производится лишь при крайней необходимости.

- Перед транспортной иммобилизацией следует осуществлять обезболивание. Только отсутствие необходимых средств на месте происшествия оправдывает отказ от обезболивания.
- При наличии раны ее следует закрыть асептической повязкой до наложения шины. Доступ к ране осуществляется путем рассечения одежды, желательно по шву.
- При открытом переломе отломки костей, выступающие из раны, трогать нельзя.
- Наложение жгута производится до иммобилизации. Не следует закрывать жгут бинтами. Время наложения жгута (дату, часы и минуты) необходимо указать в записке, закрепляемой на жгуте.
- Шина не должна оказывать слишком сильного давления на мягкие ткани, особенно в области выступов во избежание образования пролежней, сдавливать крупные кровеносные сосуды и нервные стволы.
- При переломах длинных трубчатых костей обязательно должны быть зафиксированы минимум два сустава, смежных с поврежденным сегментом конечности.
- Надежность иммобилизации достигается прочной фиксацией шины (ремнями, косынками, лямками) на всем протяжении.
- Во время наложения шин необходимо бережное обращение с поврежденной конечностью во избежание нанесения дополнительной травмы.
- В зимнее время года травмированная конечность более подвержена отморожению, чем здоровая, особенно при сочетании с повреждением сосудов. При транспортировке конечность с наложенной шиной необходимо утеплять.
- Для иммобилизации поврежденной конечности можно использовать различные подручные средства - доски, палки, прутья и др.

ПРИ ИММОБИЛИЗАЦИИ ОГНЕСТРЕЛЬНЫХ ПЕРЕЛОМОВ ГОЛЕНИ

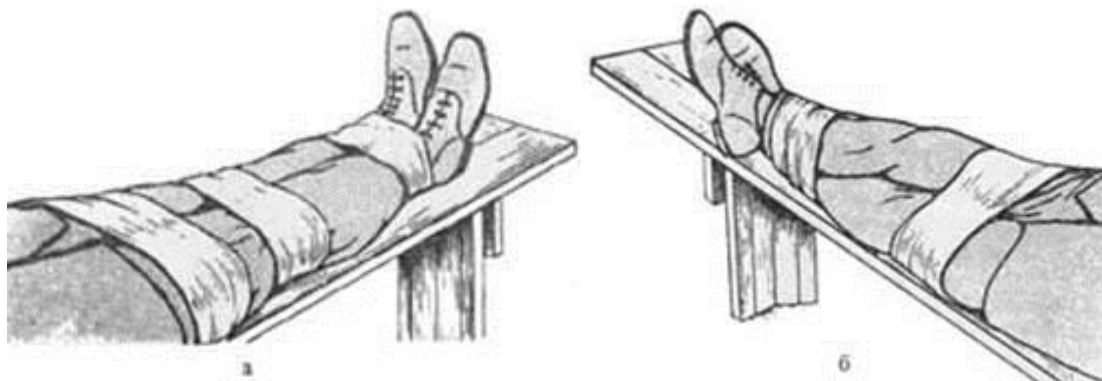
СТОПА ЗАКРЕПЛЯЕТСЯ ПОД ПРЯМЫМ УГЛОМ



Иммобилизация голени подручными средствами

Между костными выступами конечностей и шиной следует положить мягкие прокладки из подручного материала

- При их отсутствии поврежденную верхнюю конечность можно прибинтовать к туловищу, а сломанную ногу - к здоровой ноге.



Транспортная иммобилизация при повреждении нижних конечностей методом «нога к ноге»: а – простая иммобилизация; б – иммобилизация с легким вытяжением.

- Для осуществления иммобилизации необходимы также бинты, которыми шины фиксируются к конечности; вата - для прокладок под конечность. Бинты можно заменять подручными средствами: ремнем, полосами тканей, веревкой и т.п. Вместо ваты могут использоваться полотенца, матерчатые прокладки, пучки сена, травы, соломы и т.п.

Обеспечение неподвижности костных отломков и мышц предупреждает дополнительную травматизацию тканей. При отсутствии или недостаточной иммобилизации во время транспортировки пострадавшего наблюдается дополнительное повреждение мышц концами костных отломков. Возможны также ранение сосудов и нервных стволов, перфорация кожи при закрытых переломах.

Иммобилизация поврежденной конечности методом «нога к ноге» должна быть заменена на иммобилизацию стандартными шинами при первой возможности. Для предупреждения и своевременного выявления осложнений транспортной иммобилизации необходимо следить за состоянием кровообращения в периферических отделах конечности. Если конечность обнажена, то следят за окраской кожи. При неснятой одежде и обуви необходимо обращать внимание на жалобы пострадавшего. Онемение, похолодание, покалывание, усиление боли, появление пульсирующей боли, судороги в икроножных мышцах являются признаками нарушения кровообращения в конечности. Необходимо немедленно расслабить или рассечь повязку в месте сдавливания.

Правила выполнения фиксирующей повязки при иммобилизации:

Фиксирующие повязки должны плотно зафиксировать как минимум два сустава: коленный и голеностопный. При иммобилизации поврежденной конечности методом «нога к ноге» используется бинт длиной не менее 7 м. Оптимальная ширина бинта 10 см, но возможно использование бинтов и другой ширины. Первые 3 и последние 2 оборота бинта закрепляющие – они накладываются друг на друга. Далее бинт накладывается по спирали внахлест, с перекрытием 2/3 ширины бинта.

При фиксации голеностопного сустава, как правило, используется восьмиобразная повязка. Начинать накладывать повязку необходимо с голени ниже места перелома. Сначала делаются 3 закрепляющих оборота бинта, а затем бинт накладывается по спирали в сторону голеностопного сустава. Стопу устанавливают в положении под прямым углом по отношению к голени. Затем бинт ведется косо по тыльной поверхности голеностопного сустава к боковой

поверхности стопы. Выполняют круговой ход вокруг стопы, а затем с противоположной боковой поверхности стопы по ее тылу косо вверх пересекают предыдущий ход бинта и возвращаются на голень. Вновь выполняют круговой ход вокруг голени и повторяют восьмиобразные ходы бинта 5-6 раз для создания надежной фиксации голеностопного сустава. Повязку заканчивают круговыми турами на голени над лодыжками.

При фиксации коленного сустава на голень накладывают восходящую спиральную повязку. На лодыжках выше места перелома делают 3 закрепляющих круговых хода бинта, затем начинают подниматься по конечности вверх, делая спиральные обороты. Каждый последующий тур бинта должен перекрывать предыдущий на $2/3$. Чтобы смоделировать форму ноги, по передней поверхности голени делают перегибы. Закрепляют повязку под коленом круговыми турами.