

**МЕТОДИКА**  
**проведения и оценки спортивных соревнований и конкурсов,**  
**проводимых в рамках юнармейских военно-патриотических сборов**  
**Приволжского федерального округа**  
**«Гвардеец»**

г. Пенза, 2024 г.

1.	Введение	3
2.	Творческие конкурсы	4
2.1.	Конкурс «Визитная карточка команды»	
2.2.	Конкурс «Боевых листков»	5
2.3.	Музыкальный конкурс военно-патриотической песни «Мы славной Гвардии сыны!»	6
2.4.	Викторина по истории Отечества	7
3.	Военно-прикладные мероприятия	9
3.1.	Стрельба из пневматического оружия	
3.2.	Разборка-сборка ММГ АК-74	10
3.3.	Метание муляжа гранаты на дальность	11
3.4.	Силовая гимнастика	12
3.5.	Огневая подготовка	13
3.6.	Строевая подготовка	14
3.7.	Конкурс исполнения строевой песни	15
4.	Спортивные соревнования	16
4.1.	Мини-футбол	
4.2.	Баскетбол	17
4.3.	Волейбол	18
4.4.	Дартс	19
4.5.	Спортивное ориентирование на местности	20
4.6.	Пейнтбол	21
4.7.	Шахматы	22
4.8.	Шашки	23
4.9.	Настольный теннис	24
5.	Приложения	

Данное методическое пособие разработано с целью оказания помощи учителям физической культуры, основ безопасности жизнедеятельности образовательных организаций, руководителям военно-патриотических клубов, юнармейских отрядов при подготовке команды к участию в юнармейских военно-патриотических сборов Приволжского федерального округа «Гвардеец» (далее – сборы «Гвардеец»).

## 1. Введение

Цель сборов «Гвардеец»: патриотическое воспитание, развитие творческого потенциала молодежи, получение молодыми людьми начальных знаний в области обороны государства и их подготовка по основам военной службы.

Программа проведения сборов «Гвардеец» включает следующие мероприятия:

### *творческие мероприятия:*

- конкурс «Визитная карточка команды»;
- конкурс «Боевой листок»;
- музыкальный конкурс военно-патриотической песни;
- викторина по истории Отечества;

### *военно-прикладные мероприятия:*

- стрельба из пневматического оружия;
- разборка-сборка ММГ АК-74;
- метание гранаты на дальность;
- силовая гимнастика;
- огневая подготовка;
- строевая подготовка
- смотр песни;

### *спортивные соревнования:*

- мини-футбол;
- баскетбол;
- волейбол;
- дартс;
- спортивное ориентирование на местности;
- пейнтбол;
- шахматы;
- шашки;
- настольный теннис.

## ***Творческие мероприятия*** **Конкурс «Визитная карточка команды»**

Команды творчески представляют свой регион, используя виде-аудио сопровождение, костюмов, различных атрибутов. Продолжительность выступления одной команды – до 7 мин.

Критерии оценки:

- массовость участников (количество реально задействованных членов команды) – до 5 баллов (до 5 чел. – 1 балл, 5 чел. – 2 балла, 10 чел. – 3 балла, 15 чел. – 4 балла, 20 чел. – 5 баллов);

- тематическая направленность выступления – до 4 баллов:

•представление своего региона – 1 балл;

•наличие общей идейной линии, образовательной идеи – 1 балл;

•отражение аспектов патриотической идеи – 1 балл;

•законченность мысли выступления (призыв, слоган, девиз команды) – 1 балл;

- степень владения материалом выступления членами команды – до 5 баллов;

- артистизм, эмоциональная окрашенность представляемого материала, жанровое многообразие (театрализация, декламация, вокальное, хореографическое, владение макетами оружия, шермиции, демонстрация боевого искусства и т. д.) – до 5 баллов;

- внешний вид (форма одежды, использование костюмов, атрибутов, прическа и т. д.) – до 5 баллов;

- оформление выступления (использование видео-, аудио сопровождения, музыкальное сопровождение непосредственно участниками) – до 5 баллов.

Результаты оценки выступления команды заносятся в протоколы (Приложение № 1), по данным которых определяется сумма баллов для каждой команды. Оценка осуществляется в соответствии с вышеуказанными критериями.

**Нарушение временного ограничения штрафуются: минусуются 1 балл за каждую минуту, затраченную сверх нормы.**

В случае неучастия в конкурсе команда штрафуются на 3 балла при подсчете результатов в общекомандном зачете.

Команда-победитель определяется по наибольшему количеству баллов.

## Конкурс «Боевой листок»

*Требования к оформлению:*

- Размер боевого листка: А3 (вертикально, горизонтально)
- Допускается использование ткани, клея, картона, цветной бумаги
- Размер шрифта: любой

Боевой листок» должен соответствовать ряду *критериев*:

- наличие названия (до 2 баллов);
- соответствие заданной теме (до 2 баллов);
- информативность (до 5 баллов);
- красочность (до 5 баллов);
- креативность (до 5 баллов).

Создание «Боевого листка» – процесс творческий. Прежде чем приступить к созданию и оформлению «Боевого листка» необходимо определиться, какой материал будет главным, а какой второстепенным (композиционное построение). Главную тему поместить в *название «Боевого листка»*, она сразу привлечет внимание. Размещать статью по главной теме рекомендуется в центре «Боевого листка».

Все помещаемые в «Боевом листке» статьи должны не только нести определенное содержание, но и обладать *информативностью*, чтобы было интересно читать. Могут размещаться сведения о проведении мероприятий за определённый период, о достижениях отдельных гвардейцев взвода. Содержание «Боевого листка» может выражаться в юмористической форме.

«Боевой листок» должен быть *красочно* оформлен. Материал может содержать фотографии, рисунки, аппликации.

Результаты оценки «Боевого листка» команды заносятся в протоколы (Приложение № 2), по данным которых определяется средний балл для каждой команды. Оценка осуществляется в соответствии с вышеуказанными критериями.

Команда-победитель определяется по наибольшему количеству баллов.

## **Музыкальный конкурс военно-патриотической песни «Мы славной Гвардии сыны!»**

Участниками конкурса являются 4 сборные команды, состоящие из представителей четырёх регионов. Каждая команда состоит из 4 гвардейцев из 4 регионов. Численность участников одной команды – 16 человек.

*Конкурс проводится в три этапа:* «музыкальное приветствие команды», «Угадай мелодию» и «исполнение военно-патриотической песни».

Для участия *в первом этапе* команде необходимо подготовить выступление в формате «музыкальное приветствие команды» в соответствии с тематикой конкурса продолжительностью не более 10 минут. Выступление может состоять из отрывков из нескольких песен, а также текстового, музыкального, танцевального и видео сопровождения.

Команде рекомендуется разместить на экране/сцене логотип команды в рамках своего выступления.

*Во втором этапе* команде предлагается прослушать отрывок военно-патриотической песни без слов. Команда, отгадавшая раньше других команд название песни или исполнителя, получает один балл. Во втором этапе выигрывает команда, набравшая большее количество баллов.

Для участия *в третьем этапе* команде необходимо исполнить одну военную патриотическую песню. Выступление может состоять из музыкального, танцевального и видео сопровождения.

Выступление команд оценивается жюри по 5-ти бальной системе: минимальная оценка – 1 балл, максимальная оценка – 5 баллов. Каждый конкурс оценивается отдельно, результат сразу же доводится до сведения команд – участников и болельщиков. Победителем игры становится команда, набравшая наибольшее количество баллов.

*Критериями оценки жюри является:*

- художественный уровень и исполнительское мастерство;
- музыкальное оформление выступления;
- сценическая культура;
- оригинальность исполнения конкурсов;
- соответствие заданной теме конкурса;
- эстетичность и нравственность;
- соблюдение временного регламента;
- импровизация.

Оценки выступлений команд заносятся в протоколы (Приложение № 3), по данным которых определяется сумма баллов для каждой команды.

Команда-победитель определяется по наибольшему количеству баллов.

## Викторина по истории Отечества

Участниками викторины являются 16 команд, состоящие из представителей 14 регионов Приволжского федерального округа, а также Донецкой Народной Республики и Запорожской области. Численность участников одной команды – 7 человек (учащиеся 10 классов).

Викторина проводится по теме «Великая Отечественная война 1941-1945 гг» в виде квиза. Квиз представляет собой соревнование участников, отвечающих на вопросы по разным темам и различного уровня сложности. Игра происходит синхронно между всеми командами, принимающими участие в региональном этапе

Цель мероприятия – создание условий для проявления интеллектуально-творческого потенциала гвардейцев.

Для участия в викторине дополнительно необходимо уметь работать в группе, слушать, анализировать собственный ответ и ответ оппонентов;

Командам необходимо придумать название на военно-патриотическую тему.

Порядок проведения:

- в викторине принимают участие 16 команд, состоящие из представителей 14 регионов Приволжского федерального округа, а также Донецкой Народной Республики и Запорожской области. Численность участников одной команды – 7 человек (учащиеся 10 классов);

- викторина происходит синхронно между всеми командами;

- командам зачитываются 23 вопроса. На запись ответа одного вопроса дается по 1 минуте. Если вопрос снабжен иллюстрацией, ведущий раздает командам распечатки с иллюстрацией, либо проецирует ее на экран. Вопросы состоят из трех блоков заданий. Задания первого блока предполагают выбор одного правильного ответа. Максимальное количество 10 баллов. Задания второго и третьего блока предполагают ответы без выбора предложенных вариантов. Максимальное количество – 13 баллов;

- необходимо внимательно прослушать каждое задание и предлагаемые варианты ответа (если имеются). Записать ответ от команды необходимо только после того, как зачитан вопрос до конца. Ответы на вопросы команды записывают на бланках и сдают жюри. Не допускаются исправления в листе ответов, зачеркивания и неточная формулировка. На каждом бланке команде необходимо написать свое название и номер вопроса с ответом. После сдачи ответов ведущий зачитывает правильный ответ;

- команда, правильно ответившая на вопрос, получает 1 балл;

- команда, неправильно ответившая на вопрос или не сдавшая вовремя бланк с ответом получает 0 баллов;

- команда, воспользовавшаяся подсказкой зала либо средствами связи для получения информации, получает 0 баллов за игру.

Количество правильных ответов команд заносятся в протоколы (Приложение № 4), по данным которых определяется сумма баллов для каждой команды.

Команда-победитель определяется по наибольшему количеству баллов.



## ***Военно-прикладные мероприятия*** **Стрельба из пневматического оружия**

Количество участников от команды – 20 человек. Форма одежды: военная камуфлированная, ботинки с высоким берцем.

Мишень № 8. Размер мишени – бланк 80x80 мм (диаметр - 45,5 мм, черное яблоко - 30,5 мм, размер «десятки» - 0,5 мм). Дистанция — 10 метров.

По сигналу судьи каждый участник делает три пробных выстрела и пять зачетных. Положение для стрельбы – стоя.

Результат выстрела не засчитывается если:

- произведен выстрел без команды судьи;
- произведено зарядание винтовки без команды судьи.

Определение победителей в индивидуальном зачете проводится по наибольшей сумме очков трёх лучших результатов участника, в командном зачете - по наибольшей общей сумме очков всех участников команды. Результаты выстрелов заносятся в протокол (Приложение № 5).

При совпадении результатов в индивидуальном зачете победитель определяется по наиболее точным выстрелам («десятки»); аналогично определяется победитель в спорных моментах в командном зачете.

## Разборка-сборка ММГ АК-74

Выполняются нормативы по огневой подготовке: «Неполная разборка оружия», «Сборка оружия после неполной разборки».

Форма одежды: полевая (ботинки с высоким берцем).

Количество участников от команды – 20 человек.

Оружие – ММГ АК-74.

### Порядок неполной разборки автомата:

1. Отделить магазин, проверить наличие патрона в патроннике.
2. Вынуть пенал с принадлежностями из гнезда приклада.
3. Отделить шомпол.
4. Отделить крышку ствольной коробки.
5. Отделить возвратный механизм.
6. Отделить затворную раму с затвором.
7. Отделить затвор от затворной рамы.
8. Отделить газовую трубку со ствольной накладкой.

### Порядок сборки после неполной разборки автомата:

1. Присоединить газовую трубку со ствольной накладкой.
2. Присоединить затвор от затворной рамы.
3. Присоединить затворную раму с затвором к ствольной коробке.
4. Присоединить возвратный механизм.
5. Присоединить крышку ствольной коробки.
6. Спустить курок с боевого взвода и поставить на предохранитель.
7. Присоединить шомпол.
8. Вложить пенал с принадлежностями в гнездо приклада.
9. Присоединить магазин к автомату.

Нормативы выполняются индивидуально. Время выполнения норматива: от команды «К неполной разборке (сборке) – ПРИСТУПИТЬ» до доклада участника «ГОТОВ» (автомат, детали автомата располагаются на столе). Между выполнениями нормативов участнику дается 10 секунд для подготовки к выполнению следующего норматива (поднять упавшие детали, поправить ремень автомата и т.д.).

К результату участника добавляется дополнительно:

- за касание деталей автомата (друг друга) – 1 сек;
- за падение деталей автомата на стол или на пол – 2 сек;
- за не проверку разреженности автомата – 5 сек.

Положение участника перед выполнением норматива: автомат (детали автомата) расположен на столе, участник находится у стола.

Результат команды определяется по общей сумме очков всех участников команды. Победителем признается команда, имеющая меньший результат по времени. Результаты выполнения нормативов заносятся в протокол (Приложение № 6).

## **Метание гранаты на дальность**

Метание гранаты 700 г на дальность.

Форма одежды полевая. Участвуют по три человека от команды.

Для метания используют болванки учебных гранат. Вес гранаты – 700 грамм. Метание гранаты на дальность осуществляется в сектор шириной 15 метров (включая ширину линии разметки). Коридор для разбега – 3 м. Предоставляется три попытки. Измерение производится после совершения всех трех бросков. Результаты бросков вносятся в протокол (Приложение № 7). В протокол записывается только результат лучшего броска.

Результат не вносится в протокол:

- если участник заступил за линию в момент броска или после броска;
- если снаряд приземлился за линию сектора шириной 15 метров.

**Внимание!** Метать в перчатках запрещено.

Результат команды определяется по общей сумме очков всех участников команды. Команда-победитель определяется по наибольшему количеству очков.

## **Силовая гимнастика**

### **Подтягивание на перекладине**

Форма одежды спортивная (футболка, шорты, кроссовки). Участвует вся команда (20 чел.).

Упражнение выполняется по команде судьи «К снаряду» из положения «вис», хват сверху (большим пальцем снизу) на ширине плеч, руки выпрямлены в локтевых суставах, ноги вместе, выпрямлены в коленных суставах.

Необходимо выполнить подтягивание силой, не поднимая, не отводя назад, не сгибая ног, таким образом, чтобы подбородок оказался выше перекладины, в этом положении выполнить фиксацию, после чего опуститься вниз, полностью выпрямить руки в локтевых суставах, произвести фиксацию в положении вис без раскачиваний, по команде судьи (счет количества выполненных (засчитанных) подтягиваний) продолжить подтягивание. Попытка не будет засчитана, если участник выполняет упражнение с нарушением вышеперечисленных правил, в том числе финальная попытка при соскоке без фиксации в положение виса на выпрямленных в локтевых суставах руках и команды судьи о засчитанном количестве подтягиваний.

Запрещено:

- менять хват, выполнять перехват в т.ч., не разжимая пальцев рук;
- движение вдоль перекладины, если это произошло, засчитывается количество подтягиваний, выполненное до перехвата;
- запрещается выполнение движений рывком и махом.

Разрешается незначительное сгибание и разведение ног.

В командном зачете учитывается сумма результатов всех участников. Команда-победитель определяется по наибольшему количеству баллов.

Результаты выполнения упражнения в протокол (Приложение № 8).

## **Огневая подготовка**

Структура огневой подготовки как предмета боевой подготовки включает изучение следующих взаимосвязанных разделов: материальная часть вооружения и правила ее эксплуатации; приемы стрельбы; правила стрельбы; разведка целей, определение исходных установок для стрельбы и целеуказание; метание ручных гранат; проведение стрельб; управление огнем.

Количество участников от команды – 20 человек.

При проведении занятий по огневой подготовке с выполнением упражнений стрельб соблюдается следующий порядок:

- с началом занятия командир стреляющего подразделения: сообщает тему, цели и порядок проведения занятия; указывает учебные места и порядок взаимодействия с руководителями стрельбы на участках (учебных местах, где проводится стрельба), время начала и окончания стрельбы; проверяет знание обучаемыми основных положений курса стрельб и требований безопасности при стрельбе, доводит до обучаемых методические; после постановки задач дает команду на занятие подразделениями указанных учебных мест (участков стрельбы);

- после окончания стрельбы подразделения (смены) руководитель стрельбы на участке приказывает собрать гильзы, проверить оружие, патронные ленты и коробки, магазины и сумки для магазинов и гранат; при необходимости осматривает мишени, затем проводит разбор со всем личным составом и объявляет оценку стрельбы.

Результаты прохождения огневой подготовки заносятся в протокол (Приложение № 9). Команда-победитель определяется по наибольшему количеству баллов.

## **Строевая подготовка**

Количество участников от команды – 20 человек.

При оценке подразделений руководствоваться Строевым уставом Вооруженных Сил Российской Федерации и Инструкцией о порядке проверки и оценки строевой подготовки в ВС РФ;

Элементы, подлежащие проверке:

- внешний вид;

- строевая слаженность подразделения в пешем порядке.

*Внешний вид:* при оценке внешнего вида особое внимание обратить на соответствие элементов формы одежды, чистоту и опрятность формы одежды и обуви, аккуратность прически.

Критерии оценки: внешний вид удовлетворительный – 1 балл.

Наличие замечаний и недостатков у 3-х и более гвардейцев – 0 баллов.

*Строевая слаженность подразделений:*

- прохождение торжественным маршем.

Командир команды оценивается по умению управлять подразделением в строю, правильности и четкости подачи команд.

Все элементы строевой подготовки, за исключением внешнего вида, оцениваются по 5-ти бальной системе.

Результаты выполнения элементов строевой подготовки заносятся в протокол (Приложение № 10).

Команда-победитель определяется по наибольшему количеству баллов выполнения всех строевых приёмов.

## Конкурс исполнения строевой песни

Цели конкурса исполнения строевой песни:

- военно-патриотическое воспитание гвардейцев;
- пропаганда и популяризация военной службы среди гвардейцев;
- подготовка юношей к военной службе.

Задачи конкурса:

- развитие инициативы и самостоятельности гвардейцев на основе игровой деятельности;
- отработка строевой слаженности команд.

Состав команды – командир + 19 человек.

Форма одежды – повседневная с головными уборами, оборудованная шевронами знаками различия (погоны, эмблемы), кокардами.

Система оценивания – первенство командное. Техника выполнения каждого строевого приёма оценивается в баллах:

- «5»- если приём выполнен в строгом соответствии с требованиями Строевого Устава ВС РФ, чётко, уверенно;
- «4,5»- если приём выполнен в строгом соответствии с требованиями Строевого Устава ВС РФ, чётко, уверенно, с незначительной погрешностью;
- «4»- если приём выполнен в строгом соответствии с требованиями Строевого Устава ВС РФ, но недостаточно чётко, с напряжением;
- «3,5»- если приём выполнен в строгом соответствии с требованиями Строевого Устава ВС РФ, но не чётко, с большим напряжением;
- «3»- если приём выполнен в строгом соответствии с требованиями Строевого Устава ВС РФ, но при этом была допущена хотя бы одна ошибка;
- «2»-если приём не выполнен или при его выполнении были допущены две ошибки и более;
- «0»-если какой-либо из приёмов или элементов конкурса не выполнялся.

Команда-победитель определяется по наибольшему количеству баллов всех строевых приёмов и элементов конкурса. Результаты выполнения элементов строевой подготовки заносятся в протокол (Приложение № 11).

## **Спортивные соревнования Мини-футбол**

Мини-футбол — командная, спортивная игра с мячом на специальной площадке с воротами, в командах по 5 человек на поле; цель игры — забить мяч ногами или любой другой частью тела (кроме рук) в ворота соперников.

### *Правила игры*

В составе каждой команды участвуют 4 полевых игрока и 1 вратарь. Максимальное количество запасных — по 7. Замена полевых игроков и вратарей производится в ходе игры.

Продолжительность игры - 40 мин. (2 тайма по 20 мин. каждый («чистого времени»)) с 10-минутным перерывом между ними).

Соревнования по мини-футболу могут проводиться как в спортивных залах, так и на открытых площадках. Игра предъявляет достаточно высокие требования. Небольшие размеры игрового поля заставляют всех игроков активно действовать на любом его участке. Нападающие в ходе игры часто исполняют роль защитников, а игрокам обороны, которым приходится периодически вклиниваться в защитные ряды соперников, надо уметь действовать как нападающим. Каждый игрок в мини-футболе в равной степени должен владеть приемами отбора мяча, и хлестким ударом по воротам, и разнообразными финтами. Главным оружием в мини-футболе должна стать техника, т. е. умение легко и непринужденно владеть мячом в условиях борьбы с соперниками.

Мини-футбол - игра коллективная. Поэтому каждый футболист должен уметь подчинять свои действия интересам команды. Ведь тактика определяет способ и манеру ведения игры команды и конкретные обязанности отдельных игроков или группы футболистов. Однако отсутствие правила «вне игры», ограниченность поля, вносят в тактику мини-футбола специфические штрихи, присущие только ему.

Игру обслуживает судья. Правило «вне игры» не применяется.

Результаты выполнения элементов строевой подготовки заносятся в протокол (Приложение № 12).



## Волейбол

Цель игры – атакующим ударом опустить мяч на корт в зоне противника. Игроки должны хорошо владеть волейбольными техниками, среди которых основными считаются:

- подача, осуществляемая с задней линии. Цель – приземлить мяч на поле противника. Играющие используют разные виды подач: под рукой, сверху (topspin), плавающая, прыжковая и другие. Пас – попытка команды правильно отразить подачу противника или другую форму атаки. Причем нужно не просто отразить, а создать угрозу противнику;

- атака заключается в забросе мяча на сторону противника. Играющий делает серию подходов, прыгает и касается мяча. В идеале, чтобы контакт с мячом был, когда нападающий находится в прыжке;

- блокирование – предотвращение атаки противника, в результате которой мяч остается на стороне атакующей команды. В блок могут быть вовлечены несколько игроков.

В состязаниях участвуют две команды, играющие в пределах своего поля. Одновременно играют 6 волейболистов – 3 в первом ряду и 3 - в заднем.

Цель – отправить мяч через сетку, чтобы он приземлился на стороне противника и не допустить подобного со стороны соперника. Матчи состоят из сетов, количество которых зависит от уровня турнира. Очки начисляют за приземление мяча на стороне соперника, когда противник совершает ошибку и получает замечание.

Игру обслуживает судья.

Матчи состоят из 3-х сетов – это 2 сета по 25 очков и третий по 15. Матчи из 5 сетов – это 4 сета по 25 очков и последний по 15. Команда должна выиграть 2 сета, если соревнованиями не предусматривает иного.

Ударом считается любой контакт волейболиста с мячом. Перерывы в волейболе – это тайм ауты и замены. Каждая из играющих команд может запросить не больше 2-х тайм-аутов и 6 замен. После того, как участники сыграют партию, дается краткий 3-х минутный перерыв.

Спортсмены должны относиться уважительно к сопернику, адекватно реагировать на решения судейства. Во время матча допускается общение между спортсменами. Резкое, оскорбительное или враждебное поведение предусматривает санкции, вплоть до дисквалификации.

Результаты матча заносятся в протокол (Приложение № 13).

## **Баскетбол**

Баскетбол — спортивная командная игра с мячом, главная цель которой — забросить мяч руками в кольцо соперника.

*Основные правила баскетбола:*

В баскетбол играют две команды. Команда состоит из 12 человек, 5 из которых одновременно находятся на площадке, а остальные располагаются на скамейке запасных и во время паузы в игре могут выйти на замену.

Спортсмены, которые владеют мячом, должны ударять им в пол. Без удара в пол разрешается сделать только два шага. В противном случае фиксируется нарушение — «пронос мяча», мяч отдается другой команде.

Мячом играют только руками. Бежать с мячом, не ударяя им в пол, преднамеренно бить по нему ногой, блокировать любой частью ноги или бить по нему кулаком запрещено. Случайное же соприкосновение или касание мяча стопой или ногой не является нарушением.

Баскетбольный матч состоит из 4 четвертей или 2 таймов. Игру обслуживает судья.

Между четвертями предусмотрены короткие перерывы, а между вторым и третьим периодом (либо каждым из таймов) время перерыва увеличено.

При равном числе очков после основного времени назначается дополнительное время — овертайм. Количество овертаймов не является ограниченным. Они играют до определения победителя встречи.

Точный бросок в корзину может отличаться по количеству набранных очков. Мяч, заброшенный во время штрафного броска, приносит команде одно очко. Если мяч заброшен со средней или близкой дистанции (ближе 3-х очковой линии), то команде дается два очка. Три очка зарабатывает команда, если мяч заброшен из-за трёхочковой линии.

На баскетбольной площадке выделяется трехсекундная зона, где игрок атакующей команды не может находиться более трех секунд.

Результаты матча заносятся в протокол (Приложение № 14).

## Дартс

Количество участников от команды – 20 человек.

Каждому игроку даётся три попытки броска за ход. Игрок должен вытянуть все свои дротики из доски после завершения хода.

Если дротик после броска упал или отскочил — очки не засчитываются, но переисполнить бросок нельзя.

В дартсе нельзя наступать на линию броска или заступать за неё.

Сопернику запрещено каким-либо образом отвлекать бросающего дартсмена.

За попадание в яблочко (центр круга) даётся 50 очков.

За попадание в зону вокруг яблочка даётся 25 очков.

За попадание в зону удваивания или утраивания- очки данного сектора удваиваются или утраиваются соответственно.

Максимальное число баллов, которое может набрать дартсмен за один ход (3 броска) составляет 180. Для этого нужно трижды подряд попасть в зону утраивания числа 20.

По правилу окончания, последний бросок должен быть сделан в зону удвоения очков.

Для того, чтобы бросок был результативным, дротики должны оставаться в площади мишени не менее 5-и секунд после финального 3-го броска дартсмена. Если дротик застревает в другом дротике или выпадает из мишени — бросок не засчитывается.

Команда-победитель определяется по наибольшему количеству баллов, полученных по результатам бросков. Результаты бросков заносятся в протокол (Приложение № 15).

## **Спортивное ориентирование**

Спортивное ориентирование — вид спорта, в котором участники при помощи спортивной карты и компаса должны пройти контрольные пункты, расположенные на местности. Результаты определяются по времени прохождения (в определенных случаях с учётом штрафного времени) или по количеству набранных очков.

Количество участников от команды – 20 человек. Следуя по маркированной трассе, участники вносят в карту (иголкой или специальным компостером) расположение контрольных пунктов, которые встречаются по пути и которые есть в карте.

На финише судьи определяют точность определения расположения контрольных пунктов и начисляют штраф в зависимости от ошибки участника. Штрафом могут быть дополнительное время или штрафные круги.

Результаты спортивного ориентирования заносятся в протокол (Приложение № 16).

## Пейнтбол

Пейнтбол – это спортивная командная игра, имитирующая военное сражение. Команды обстреливают друг друга из специального оружия снарядами с краской. При попадании оболочка снаряда разрывается, и обмундирование покрывается краской.

Количество участников от команды – 20 человек.

Цель игры — «уничтожить» больше противников. Противник признается «убитым», если он поражен сплошным пятном краски. Брызги краски на одежде, а также пятна на оружии не засчитываются в качестве поражения.

Если противник выбывает, он не вправе передавать остальным свое снаряжение или имеющиеся сведения. Он покидает зону стрельбы, подняв над собой оружие.

Белый цвет традиционно считается сигналом капитуляции или переговоров.

Для решения спорных вопросов на площадке присутствуют судьи. Ими выступают представители организатора игры. Споры чаще всего имеют место по поводу попадания в противника.

Участник пребывает в игре до тех пор, пока:

- не является «убитым»;
- не вышел из зоны стрельбы;
- не атаковал штаб противника;
- не снял шлем;
- не был дисквалифицирован судьями.

Участник дисквалифицируется, если:

- не соблюдает правил;
- ведет себя неуважительно с остальными игроками или сотрудниками компании-организатора;
- пользуется оружием, отличным от выданного, без предварительного согласования;
- проявляет повышенную агрессивность или явную неадекватность.

Всем участникам и зрителям следует придерживаться установленных правил:

- не выходить на поле без специального защитного снаряжения;
- покидая игровую территорию, ставить маркер на предохранитель;
- ни в коем случае не стрелять в упор — это может стать причиной серьезного увечья. Разрешенная дистанция — не менее двадцати метров;
- допускать в зону стрельбы посторонних нельзя.

Результаты пейнтбола заносятся в протокол (Приложение № 17).

## Шахматы

Шахматы – это игра для двух игроков, которые играют на доске размером 8x8 клеток. Каждый игрок имеет 16 фигур: король, ферзь, ладья, конь, слон, пешка и два запасных слона.

Цель игры – поставить мат королю противника, захватив его в плен. Игра начинается с того, что каждый игрок выбирает цвет своей армии: черные или белые. Затем игроки расставляют свои фигуры на доске и начинают игру. Шахматы – это игра, которая требует от игрока не только хорошего знания правил, но и умения мыслить стратегически и тактически.

Первый ход делает игрок, имеющий фигуры светлого цвета (Белые), затем игроки ходят по очереди, и следующий ход делает игрок, имеющий фигуры темного цвета (Черные).

Игрок "должен ходить" после того, как "сделал ход" его соперник.

Целью каждого игрока является поставить короля соперника "под удар" таким образом, чтобы соперник не имел возможного хода.

Игрок, который достиг этой цели, "поставил мат" королю соперника и выиграл партию. Не разрешается оставлять своего короля под ударом, ставить его под удар, а также "брать" короля соперника.

Соперник, королю которого поставлен мат, проиграл партию.

Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия заканчивается вничью.

Для решения спорных вопросов на площадке присутствуют судьи. Ими выступают представители организатора игры. Споры чаще всего имеют место по поводу касания фигуры перед ходом.

От каждой команды приглашаются все желающие. Соревнования проводятся с предварительным этапом (8 дней, по 2 команды каждый день) и финальный этап (из 16 чел., отобранных по результатам предварительных этапов) Соревнования проводятся по спортивной дисциплине «блиц». Контроль времени и система проведения соревнований определяется главной судейской коллегией, исходя из количества заявленных участников.

Заявки на участие в соревнованиях подаются представителем на комиссии по допуску участников в первый день сборов.

Результаты шахматных соревнований заносятся в протокол (Приложение № 18).

## Шашки

Шашки – интеллектуальная настольная игра. За доской встречаются два соперника, чтобы в ходе партии или матча из нескольких партий определить победителя. Противники ходят поочередно, перемещая шашки своего цвета. Побеждает тот, кому удалось взять или заблокировать все шашки оппонента.

Для игры используется доска в 64 полей размером 8 x 8.

Цель игры – взять все шашки соперника или лишить их возможности хода (запереть).

В начале игры все шашки соперников являются простыми. Простые шашки можно перемещать только вперед по диагоналям на соседнюю свободную клетку. Если простая шашка дошла до последней горизонтали, она становится «дамкой» и обозначается переворачиванием. Дамка может перемещаться по диагоналям на любое количество свободных клеток.

Для решения спорных вопросов на площадке присутствуют судьи. Ими выступают представители организатора игры.

От каждой команды приглашаются все желающие. Соревнования проводятся с предварительным этапом (6 дней, по 2 или 3 команды каждый день) и финальный этап (из 16 чел., отобранных по результатам предварительных этапов) Контроль времени и система проведения соревнований определяется главной судейской коллегией, исходя из количества заявленных участников.

Заявки на участие в соревнованиях подаются представителем на комиссии по допуску участников в первый день сборов.

Результаты соревнований заносятся в протокол (Приложение № 19).

## Настольный теннис

Настольный теннис – вид спорта, в котором два игрока соперничают между собой, пытаясь перекинуть ракетками специальный мяч (через сетку на игровом столе) на сторону соперника таким образом, чтобы соперник не смог его отразить. При этом мяч должен коснуться половины поля соперника не менее одного раза.

Цель игры – нанести удар по мячу таким образом, чтобы соперник не смог соприкоснуться с мячом, за что игрок получает очко.

Спортивные соревнования проводятся в соответствии с правилами вида спорта «настольный теннис», утвержденными приказом Министерства спорта Российской Федерации от 19 декабря 2017 г. № 1083 (с последующими изменениями).

Соревнования командные. Состав команды на матч 5 человек, в том числе 2 запасных из числа заявленных игроков. Все встречи проводятся на одном столе в следующей последовательности: А-У, В-Х, С-З, А-Х, В-У. Матч заканчивается, когда одна из команд выигрывает три личные встречи. После двух закончившихся личных встреч команды могут заменить своих игроков А, В, Х, У на одного из запасных игроков соответственно, если капитан команды (тренер-представитель) поставит в известность об этом решении ведущего судью матча до начала третьей личной встречи.

Команды разделяются на 4 группы (по 4 команды в группе), играют по круговой системе.

Финал проводится по швейцарской системе на 8 команд.

В первую финальную группу попадает 2 команды, занявшие в своей группе 1 и 2 место

Во вторую финальную группу попадают 2 команды, занявшие в своей группе 3 и 4 место

Каждая партия состоит из розыгрышей, каждый из которых начинается с подачи. Подающий в первом розыгрыше определяется при помощи жребия. Далее подающие чередуются через каждые две подачи. Партия продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберет 11 очков. При счете 10:10 подача переходит к другому игроку (команде) после каждого розыгрыша до тех пор, пока отрыв не составит два очка. В настольном теннисе также игроку команды запрещено касаться стола.

Для решения спорных вопросов на площадке присутствуют судьи. Ими выступают представители организатора игры.

Результаты соревнований по настольному теннису заносятся в протокол (Приложение № 20).