**УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСОВ, СОРЕВНОВАНИЙ**

**ГОРОДСКОГО ВЫЕЗДНОГО СБОРА «КАДЕТСКОЕ БРАТСТВО»**

**27.03-31.03.2023**

**1. КВЕСТ на командообразование**

 К участию приглашается команда из 10 человек. Каждой команде вручается маршрутный лист с указанием порядка прохождения этапа – испытания. Всего 9 этапов. Время для прохождения этапа 10-15 мин. Все команды стартуют одновременно. Маршрутный лист команда сдает по окончании всех этапов. Конкурс проводится с целью сплочения детского коллектива, в общем зачете соревнований результат не учитывается.

Этапы КВЕСТа:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название этапа | Баллы |
|  | Гусеница 8 человек садятся и поочерёдно передают участника команды на вытянутых вверх руках. Командир помогает.(1 чел – 1 балл) |  |
|  | Точка опоры10 человек встают в очерченный квадрат двумя ногами -10 точек опоры. Судья дает команды: 8, 6, 5, 4 точки опоры. |  |
|  | Пиратский сленгСудья шепотом на ухо говорит 1- му участнику фразу, тот передает 2-му, тот 3-му и т.д.до 10-го. Проверяем правильность передачи фразы. Всего 5 фраз. (одна фраза – 2 балла) |  |
|  | Флажный семафорКаждый по очереди передает с помощью флажков 5 слов, остальные – читают слово (За переданное и принятое слово 1 балл) |  |
|  | ТвистерЗадача команды как можно дольше продержаться на поле, до первого касания.(Время = баллам) |  |
|  | Большая скакалкаКомандир и судья крутят скакалку. Задача: всей команде запрыгнуть по 1 человеку и продержаться 10 секунд . Тренировка 10 мин. (кол – во человек = баллам) |  |
|  | Песни, которыми гордимсяПод минусовку отгадать и пропеть 1 куплет и припев:10 современных патриотических песен (куплет и припев по 1баллу) |  |
|  | Собрать картуСобрать разрезанную карту и назвать 10 топографических условных знаков. (1 знак -1 балл) |  |
|  | Переноска раненого3 раненых, на которых надо наложить 3 повязки: на голову, на руку, на ногу(1 повязка – 2 балла); 3 способа переноски раненого (1 сп.-2 балла) |  |

**2. Командные соревнования**

Места, занятые участниками в командных соревнованиях учитываются в общем зачете.

**2.1. Туристическая полоса препятствий.**

 **Положение о проведении «Туристической полосы препятствий»**

Военно-спортивное соревнование «Туристическая полоса препятствий» проводится в целях пропаганды физической культуры, спорта и здорового образа жизни, развития военно-прикладных видов спорта.

В прохождении этапов участвует вся команда. Команды передвигаются по этапам строго в указанном в маршрутном листе порядке.

Каждый этап предварительно объясняется судьёй. По команде судьи на этапе команда приступает к выполнению задания и судья включает таймер времени. При выполнении задачи и прохождения всех этапов полосы документы сдаются в судейский штаб.

**1.** **«Мышеловка»**

После объяснения судьи, команда приступает к выполнению задания. Цель: проползти по-пластунски 15-метровую «мышеловку», шириной 60 см, высотой 50 см. Участник, уронивший перекладину, начинает этап сначала.

**2. Оказание первой медицинской помощи.**

После получения вводной инструкции от судьи, команда приступает к выполнению задания. Команде необходимо в кратчайшие сроки оказать неотложную помощь 2-м пострадавшим из подручных материалов и эвакуироватьих в безопасное место.

**3. Выживание.**

Судья объясняет задание и выдаёт необходимое оборудование. Командир распределяет обязанности, и команда приступает к выполнению.

Задача:

1. подготовить место для разведения костра
2. соорудить 3 вида костра
3. соорудить простейшее укрытие из плащ-палатки на одного-двух человек
4. разведение сигнального костра.

**4. Решетка.**

Команда преодолевает горизонтальное препятствие на разных уровнях высоты. Уровни обозначены натянутой веревкой. Время отсекается по последнему участнику команды

**5. Ориентирование на местности**.

Команда получает карту местности с обозначенными КП. Задача за отведенное время найти 5 КП на местности, сделать отметки контрольных пунктов. За пропущенный контрольный пункт прибавляется штраф 30 секунд к общему времени.

Учитывается время прохождения этапа и правильность определения азимута.

**6. Туристическая полоса.**

**Переправа "Бабочка"**

Этап оборудуется между деревьями на расстоянии 10-15 метров. Расстояние между нижней и верхней верёвками в точках закрепления к деревьям – 1,5-1,8 метра. В средней части веревки соединены скользящим карабином.

Участник поднимается на нижнюю верёвку; самостраховочным усом страхуется на верхнюю верёвку; держась за верхнюю веревку руками, приставными шагами боком передвигается по нижней верёвке; на стыке веревок свободный самостраховочный ус вщелкивает в последующую веревку, снимает первый самостраховочный ус и продолжает движение; при срыве с нижней верёвки участник самостоя-тельно подтягивается, встаёт на нижнюю верёвку и продол-жает движение; при срыве с нижней и верхней верёвок и зави-сании на самостраховочном усе, участник при невозможности самостоятельно восстановить положение обращается к судье на этапе за помощью;

судья оказывает участнику помощь в восстановлении положения; участник продолжает движение; на другой стороне этапа снимает самостраховочный ус с верхней веревки; подает команду остальным участникам "ПЕРИЛА СВОБОДНЫ".

**Переправа "Параллельные перила"**

Этап оборудуется между деревьями на расстоянии 10-15 метров. Расстояние между нижней и верхней верёвками в точках закрепления  к деревьям – 1,5-1,8 метра.

Участник:

поднимается на нижнюю верёвку; самостраховочным усом страхуется на верхнюю верёвку;держась за верхнюю веревку руками, приставными шагами боком передвигается по нижней верёвке;

при срыве с нижней верёвки участник самостоятельно подтягивается, встаёт на нижнюю верёвку и продолжает движение;

при срыве с нижней и верхней верёвок и зависании на самостраховочном усе, участник при невозможности самостоятельно восстановить положение обращается к судье на этапе за помощью;

судья оказывает участнику помощь в восстановлении положения;участник продолжает движение;

на другой стороне этапа снимает самостраховочный ус с верхней веревки;подает команду остальным участникам "ПЕРИЛА СВОБОДНЫ".

**Вертикальная лестница.**

Длина препятствия - 8-10 м. Участник проходит препятствие, держась руками за верхнюю веревку, передвигаясь шагом по нижней, обходя препятствия в виде веревки, периодически стягивающей верхнюю и нижнюю.

**Лабиринт**

Этап оборудуется между деревьями на расстоянии 10-15 метров где веревка опутана вокруг деревьев на разной высоте и разные стороны.

Участник должен пристегнуться карабином в начале этапа и отстегнуться в конце этапа.

**7. Прохождение гати.**

Команде необходимо пройти болотистую местность с помощью подручных средств и не вступая на поверхность земли. В случае нарушения этих условий вся команда возвращается в исходное положение.

**8. Вязание узлов** (5 узлов).

 Каждый участник команды вяжет 1 узел: двойной проводник, булинь, рифовый, прямой, калмыцкий. За каждую ошибку прибавляем 5 сек. к общему времени. Время отсекается по последнему участнику, завязавшего узел. Судья на этапе проверяет правильность выполнения вязания узла. За каждую ошибку прибавляем 5 сек. к общему времени

**9.Топографическая карта**

Собрать топографическую карту из фрагментов.

**Примечание:**

Нахождение на этапе не более 15 минут. Выход за лимит времени на этапе судья прибавляет 1 минуту к общему времени.

Время прохождения командой каждого этапа туристической полосы суммируется с учетом штрафного времени на этапе. Время между этапами не учитывается.

 **2.2. Военизированная игра «Тропой спецназа»**

Команда от школы 9 человек, 1 чел.-запасной. Все команды проходят предварительный инструктаж. Каждый из 9 членов команды встаёт на свой этап. Общий старт одновременно по 1 участнику от команды на первом этапе. Участник выполняет данное судьёй команду и бежит на второй этап, где его ждёт второй участник команды. Второй, получив эстафету выполняет задание судьи. Выполнив задание, два участника от команды бегут вместе к третьему этапу и так далее пока не соберут всю команду и в полном составе финишируют. Время фиксируется по последнему участнику, пересёкшему финиш.

**1 этап:** **Спасательный жилет**

Участнику команды предлагается одеть спасательный жилет. Он подтягивает его по размеру и показывает судье.

**2 этап:** **Противогаз**

Участник на скорость одевает индивидуальный противогаз и ищет объект в задымлённом помещении, в нём вопрос, на который надо ответить.

**3 этап:** **Автомат**

Разборка-сборка автомата.

**4 этап:** **Метание гранат в вертикальную и горизонтальную мишени.**

После объяснения судьи и получении гранат, участник бросают гранаты в мишени. Оценивается точное попадание в цель, закатывание и заскок попаданием не считаются. Расстояние до мишеней: 15-20 метров.

**5 этап**: **Метание ножей**.

Участник должен попасть в мишень-объект.

**6**.**этап**: **Преодоление минного поля.**

После объяснения судьи и получения щупа, флажков, команда приступает к выполнению. Задача: проделать проход в минном поле для прохождения членов команды, найденные мины обозначаются флажками. «Подорвавшийся» и ближайший к нему участник считаются «погибшими». Длина минного поля 4 метра, ширина- 2 метра.

**7 этап:** **Стрельба по мишеням (биатлон)**

Участник стреляет по 5 мишеням. 1 промах - 1 штрафной круг бежит вся команда.

**8 этап:** **Пострадавший:** Наложение повязки и переноска раненого на плащ-палатке до финиша.

**9 этап:** **Выживание**: Тест из 10 вопросов по теме: правила поведения при в чрезвычайной ситуации и при террористической опасности.

**10 этап: Шифровальщики:** Прочитать фразу с помощью ключа. Всем командам выдается определенная книга. При помощи ключа необходимо прочитать фразу. Ключ состоит из набора 6-значных чисел. Каждый набор цифр в числе является ключом к 1 букве. Что значат цифры в ключе, объясняет судья перед этапом соревнования.

**2.3. Смотр-конкурс «Шагом марш!»**

 Смотр-конкурс проводится в два этапа:
1 этап – строевые приемы на месте и в движении;
2 этап – исполнение строевой песни.
 Все строевые приемы выполняются в соответствии со Строевым уставом Вооруженных Сил Российской Федерации, введенным в действие приказом Министра обороны Российской Федерации от 11 марта 2006 года No 111:
 В ходе смотра оценивается:
− внешний вид и общая дисциплина;
− строевая стойка, выполнение команд: «Становись», «Равняйсь»,
«Смирно», «Вольно»;
− строевой шаг, соблюдение интервала (на ширину ладони между
обучающимися) и дистанции (на расстоянии одного шага, т.е. вытянутой
руки, наложенной ладонью на плечо впереди идущего обучающегося) в строю, дисциплина строя;
− строевая слаженность, четкость и правильность подачи и исполнения команд;
− строевые приемы на месте (повороты, перестроения, размыкание и смыкание строя);
− строевые приемы в движении (повороты);
− воинское приветствие в строю на месте и в движении, ответ на приветствие судьи;
− исполнение песни;
− оценка командиру.
 В ходе проверки строевой подготовки проверяются и оцениваются строевая слаженность (умение обучающихся чётко, однообразно и согласовано) действовать в составе отряда, умение командира правильно и чётко подавать команды.
 При исполнении строевой песни (один куплет с припевом) учитываются:
− ратная, патриотическая направленность песни;
− наличие в ней идеи защиты Отечества, гордости за свою страну
Российскую Федерацию и ее Вооруженные Силы, верности их славным традициям;
− уровень исполнения (знание текста песни, точность интонирования, слаженность звучания, умение выдерживать ритм);
− подготовленность запевал (если они есть);
− строевая подтянутость обучающихся.
 После выполнения заданий этапов смотра-конкурса команда получает оценку, выражающуюся в баллах (максимальная оценка – 10 баллов за каждый строевой прием в ходе смотра-конкурса). Место определяется по сумме баллов за все строевые приемы, строевую слаженность и исполнение
строевой песни. За каждый невыполненный строевой прием команда получает 0 баллов.
 Результат команды определяется суммированием всех баллов.
Победителями становятся команды, набравшие наибольшее количество
баллов. Место, занятое командой, идет в зачет «Кадетской битвы».

**2.4. Эстафета «К БОЮ ГОТОВ!»**

Командир команды строит команду и докладывает : «Товарищ судья, команда №\_\_\_ на прохождение эстафеты «К БОЮ» готова. Командир\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_».

Перед началом эстафеты руководитель проводит разъяснение этапов, показывает и рассказывает как правильно готовится граната к атаке(показывается как вкрутить в гранату УЗРГМ -запал), также разъясняет как сложить противогаз в сумку, как надеть его на командира, предоставляет возможность потренироваться 1-2 раза участнику команды, который будет выполнять данный этап. Также разъясняет как наложить шину на поврежденную ногу.

Перед началом эстафеты командир распределяет участников эстафеты по этапам, конкретизирует задачу.

По команде руководителя «К БОЮ!» включается секундомер.

**1этап.** Командир команды становится на рубеже перехода в атаку, а команда начинает экипировать командира и готовить к атаке.

**2этап.**Участник пробегает дистанцию к разобранному автомату, собирает его и возвращается назад передает автомат командиру.

**3этап.** Участник пробегает дистанцию к гранате, вкручивает в нее запал и возвращается назад передает гранату командиру.

**4этап.**Участник пробегает дистанцию прикручивает фильтрующий элемент к противогазу, вкладывает его в сумку, возвращается к командиру и одевает на него противогаз.

**5этап.** Командир выдвигается в атаку, на подготовленном месте «получает ранение в ногу» и падает «на поле боя» (ложится на подстилку).

**6этап.**Медбрат(медсестра) подбегает и оказывает помощь (накладывает шину на перебитое бедро командира).

**7этап.**Помощник медбрата (если в команде более10 человек, то 1-2 оставшиеся) подбегает к раненному и осуществляют транспортировку в тыл.

**8этап.** Участник команды снимает с командира противогаз, укладывает его в сумку, добегает до места где он лежал достает из сумки, откручивает фильтр и выкладывает все на место, где он лежал. После этого возвращается назад.

**9этап.**Участник берет гранату, добегает до места, где она лежала, выкручивает запал и кладет на место. После этого возвращается назад.

**10 этап.** Завершающий участник берет у командира автомат, выдвигается на место, где он лежал, разбирает в указанном порядке и возвращается в место сбора команды.

Медбрат(медсестра) с началом 8 этапа, начинает разбинтовывать командира и сворачивать бинт. К моменту прибытия 10 этапа, бинты и шина находятся у командира и она передает их руководителю.

На этом выключается секундомер.

За нарушениях на этапах прибавляются штрафные секунды, одно нарушение – 10 секунд.

Нарушения:

- нарушен порядок сборки АК;

- невыполненное действие при разборке или сборке АК;

- неправильно наложена шина;

-неправильно передвигался на поле боя (необходимо бежать, пригибаясь к земле, петляя);

-при транспортировке раненного повредилась раненная конечность.

- не застегнута противогазная сумка;

- шум и крики на дистанции и в тылу;

- при нецензурном выражении 1 минута штрафа.

**2.5. Квест «Истории ратные страницы»**

 Квест представляет собой прохождение командами по маршрутному листу тематических станций.
 Тематические станции:
1. «Великие сражения» (иллюстрация).
2. «Полководцы» (портреты).
3. «Этих дней не смолкнет слава» (викторина об основных событиях Великой Отечественной войны 1941 – 1945 годов).
4. «Солдатская» (узнать оружие).
5. «Военно-тактическая игра» (настольная игра)
6. «Музыкальная» (узнай патриотическую песню).
7. «Военный кинозал».

8. «Боевая техника и оружие ВОВ»

9. «Памятники истории и культуры»

10. «Стратегический кроссворд» (кроссворд, ребусы).
 Правила квеста на станциях будут объясняться ведущим непосредственно перед началом. Время нахождения на станции 15 минут.
Квест ориентирован на сплочение участников команды, организацию
взаимодействия команды и предназначена для реализации личности разных видов деятельности. Маршрутные листы содержат последовательность прохождения станций для отдельно взятой команды (с целью предотвратить пересечение команд на станциях), а так же таблицу для заработанных баллов. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.
 Штрафные санкции могут применяться в следующих случаях:
− подсказка играющим командам;
− использование командами телефонов, смартфонов и прочих
технических средств для выхода в Интернет, а так же в случае других попыток найти ответы в сторонних источниках;
− несоблюдение распоряжений организатора.
 Результат команды определяется суммированием всех баллов. Победителями становятся команды, набравшие наибольшее количество баллов.

**2.6. Интеллектуальный конкурс «Своя игра»**

**1. Общие положения.**

 1.1. Настоящее положение о проведении интеллектуальной игры «Своя игра» (далее – Игра) определяет условия и порядок проведения Игры, процедуру определения и награждения победителей.

 1.2. Организатором Игры является муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования «Ярославский детский морской центр имени адмирала Ф.Ф. Ушакова».

**2. Цели и задачи интеллектуальной игры**.

 2.1. Цель Игры: игра проводится в рамках городского выездного сбора актива «Кадетское братство»; ее целью является развитие познавательного интереса к военной истории России.

 2.2. Задачи Игры:

 - создать среду, стимулирующую обучающихся повышать свой интеллектуальный уровень, расширять кругозор;

 - реализовать соревновательный интерес в интеллектуальной сфере;

 - сформировать интерес к изучению истории России, ее военных кампаний, личностей, повлиявших на переломные моменты исторического прошлого.

 **3. Порядок и условия проведения Игры**:

 Правила Игры на конкурсе будут объявлены ведущим непосредственно перед ее началом. В настоящей Игре представлено несколько тематических категорий, на вопросы которых команды отвечают поочередно.

**Тематические категории «Своей игры»:**

1. **Боевой Ярославль** (город в контексте истории государства – участие в Смуте, Гражданской и Великой Отечественной войнах; отражение этих событий в названиях улиц, районов, памятных мест города);
2. **Переломные военные моменты Истории России и личности.** Участники,(Кутузов, Суворов, Ушаков) причины и последствия, технические достижения как следствие войны ( хронологические рамки – XVIII – XXI вв.).
3. **Изображение военных конфликтов в компьютерных играх.** Отгадать конфликт, как отражена роль и участие государства в нем; «клюква» и образ солдата. Соответствие историческим реалиям, отраженным в продукте.
4. **Военный кинематограф.** Требуется угадать название фильма, исторических персоналий, изображенных в нем, найти «ляпы» или несоответствия с исторической действительностью. Взяты фильмы советско – российские и зарубежные).

Примерный список фильмов для изучения темы ВОВ 1941-1945 гг. в кинематографе

 1. В бой идут одни старики

 2. А зори здесь тихие

 3. Брестская крепость

 4. Битва за Севастополь

 5. 28 панфиловцев

 6. Горячий снег

 7. Они сражались за Родину

 8. Эпопея «Освобождение» (сборник фильмов)

 9. Т-34

 10. Белый Тигр

 11. Подольские курсанты

 **4. Штрафные санкции:**

 Применяются в случае, если присутствуют:

- подсказки других команд;

- использование телефонов, умных часов, прочих технических средств для выхода в Интернет; кроме этого, использование для поиска ответов сторонних источников в бумажном, печатном виде;

- выкрикивание ответов со своих мест как участниками других команд, так и участниками команды, отвечающей на вопрос, до конца его озвучивания.

 **5. Критерии оценивания.**

 В Игре присутствуют несколько категорий. В каждой из них присутствуют задания на разное количество баллов. Количество баллов варьируется от меньшего к большему в зависимости от сложности. Команда вправе выбрать любую категорию с вопросами разной стоимости, выраженной в баллах. Следовательно, за каждый правильный ответ команда получает количество баллов, соответствующее выбранной ими позиции.

 **6. Проведение итогов и награждение.**

 Итоги конкурса подводит судьи-организаторы Игры. Места определяются по наибольшей сумме баллов. Итоги конкурса оформляются протоколом**.** Команды, занявшие призовые места, награждаются грамотами.

**2.7. Конкурс знакомств «Визитка команд»**

**1. Общие положения**

 Настоящее положение о проведении конкурса знакомств **«Визитка команд**» (далее – Конкурс) в рамках работы городского сбора актива «Кадетское братство» определяет условия и порядок проведения конкурса, процедуру определения и награждения победителей.

 **2. Цели и задачи Конкурса.**

2.1. Конкурс проводится в целях реализации творческого потенциала, выявления и поддержки талантов, а также расширения круга интересов участников городского сбора актива «Кадетское братство», содействия в удовлетворении ими духовных, интеллектуальных, творческих и социальных потребностей.

2.2. Задачи Конкурса:

- развитие творческих способностей, воспитание культуры поведения молодежи;

- активизация творческого потенциала молодежи;

- использование возможностей эстетического воспитания в профилактике социально негативных явлений и пропаганда здорового образа жизни;

- объединение участников городского сбора актива «Кадетское братство».

 **3. Условия**

 Каждая команда-участница представляет один номер регламентом не более 5-7 минут на сцене. В выступлении команды должнаы быть отражена специализация кадетского отряда (Конкурс будет проходить в актовом зале, выход команды на сцену из-за кулис. В помощь: Проектор, Экран, Звук. Экран выдвигается посередине сцены и делит сцену на 2 половины. Размеры экрана 3\*3 метра).

 **4. Порядок и сроки проведения**

4.1. Конкурс проводиться в первый день приезда до ужина.

4.2.Команды выступают по очереди, заранее будет проведена жеребьевка.

4.3. Музыкальное сопровождение номера предоставить организаторам не позднее, чем за 2 часа до выступления для проверки воспроизведения.

**5. Подведение итогов и награждение**

5.1.Педагогические работники составляют жюри Конкурса, которое определяет трех победителей.

Жюри оценивает:

* Соответствие формату конкурса
* Наличие одинаковых атрибутов, элементов одежды
* Массовость выступления
* Умение работать на сцене
* Оригинальность идеи и исполнения
* Творческая подача

5.2. Итоги Конкурса оформляются протоколом**.** Каждый критерий оценивается по 10-и бальной системе. Результаты суммируются.

**2.8. Патриотический флэшмоб «Танцуй со мной»**

**1. Общие положения**

Каждая команда-участница представляет один танцевальный номер регламентом не более 5 минут. В музыкальном оформлении использовать песни или мелодии патриотической тематики. Формат выступления, определяется командой, главное оно должно быть танцевальным. (Флэш-моб, мастер-класс, батл, игра, мастерская, стартинейджер). Музыкальное сопровождение номера предоставляется организаторам заблаговременно.

 **2. Участники**

 В Конкурсе принимают участие обучающиеся городского сбора актива «Кадетское братство». Образовательные учреждения представляют на Конкурс коллективный номер. В номере должны участвовать все участники команды от учебного заведения.

**3. Подведение итогов и награждение**

Педагогические работники составляют жюри Конкурса, которое определяет трех победителей.

Жюри оценивает:

* Соответствие формату конкурса
* Наличие одинаковых атрибутов, элементов одежды
* Массовость выступления
* Вовлечение зрителей
* Хореографическая композиция

 Жюри оценивает выступления участников Конкурса по 5 - балльной системе по каждому критерию.

 Итоги Конкурса оформляются протоколом**.** Результаты суммируются.

**2.9. Положение о проведении конкурса битвы хоров «Когда поют кадеты»**

1. **Общие положения.**

Конкурс битва хоров «Когда поют кадеты» (далее Конкурс) проводится с целью формирования у кадетов чувства патриотизма, уважения к истории своей страны, пропаганды и сохранения традиций хоровой культуры.

Задачи Конкурса:

**-** поддерживать и развивать хоровое искусство;

-создавать условия для общения и обмена опытом учащихся объединений кадетской направленности;

- популяризировать жанр патриотической песни.

1. **Участники Конкурса.**

В конкурсе принимают участие все кадеты – участники сбора «Кадетское братство».

 Условия и критерии Конкурса:

 каждая школа представляет исполнение одной песни.

 Тематика - песни о воинах и военной службе

Виды исполнения - хоровое пение.

 **3. Программные и технические требования.**

Звуковое оформление должно быть представлено на USB флеш – носителе. Разрешается использование фонограмм с «бэк-вокалом». Не допускается DOUBLE-вокал (голосовое дублирование основной партии). Возможно использование видео материалов без звукового ряда (фонограмма отдельно от видео) в формате wmv, avi.

 **4. Критерии оценки исполнительского мастерства участников Конкурса:**

- певческая подготовка исполнителей: чувство ритма, дикция;

- участие всей команды;

- сценический образ;

 - оригинальность;

- выбор репертуара **(**соответствие теме Конкурса).

**5. Подведение итогов Конкурса:**

Итоги подводит жюри, которое формирует организатор Конкурса.

Жюри оценивает выступления участников Конкурса по 10-балльной системе по каждому критерию.Результаты суммируются.

**2.10. Конкурс «Вечер бардовской песни»**

1. **Общие положения.**

Настоящее положение о проведении музыкального конкурса «Вечер бардовской песни» (далее – Конкурс) определяет условия и порядок проведения Конкурса, процедуру определения и награждения победителей.

1. **Цели и задачи Конкурса.**

Цель Конкурса: популяризация, поддержка и развитие авторского, группового музыкального творчества у молодежи.

Задачи Конкурса:

 - повышение интереса к музыкальному наследию духовной сферы жизни общества;

 - совершенствование исполнительского мастерства участников;

 - расширение музыкального кругозора участников.

 **3. Порядок и условия проведения Конкурса:**

 Для определения порядка участия команд будет проведена жеребьевка. Правила проведения Конкурса будут объявлены ведущим непосредственно перед его началом. Если команда в своем выступлении использует аудиозапись с использованием «минуса», а также файл с использованием ударных и звуковых инструментов в номере команды, следует предоставить аудиофайл организаторам заранее.

 **4. Основные требования.**

 - Продолжительность номера не более 5 минут.

 - Наличие аудиофайла с записью «минус» или использованием ударно-звуковых инструментов; приветствуется исполнение песни под гитару.

 - Использование в выступлении песен свободной тематики, в которых отсутствует ненормативная лексика.

 **5. Критерии оценивания.**

Жюри производит оценку работ по следующим критериям:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Команда | Соответствие тематике | Массовость выступления | Качество исполнения  | Общее впечатление | Итого | Место |
|  |  |  |  |  |  |  |

Максимальный бал по каждому критерию -5. Результаты суммируются.

 **3. Военно-спортивные соревнования в командно - личном первенстве**

По следующим видам соревнований подводятся результаты в командно - личном первенстве.

Командный результат по каждому виду соревнований учитывается в общем зачете соревнований.

**3.1. Стрельба из пневматической винтовки.**
Стрельба ведется из пневматической винтовки по мишени.
Расстояние до мишени – 10 метров.
Время для проведения стрельбы на каждую команду не должно превышать 15 минут. Результаты участников команды, не уложившихся в отведённое время, не засчитываются.
Положение для стрельбы – сидя за столом, с опорой на стол.
Каждому участнику на стрельбу отводится две попытки:
1 попытка - участник производит 3 пристрелочных выстрела по мишени;
2 попытка - участник производит 5 выстрелов по мишени.
Результат считается по второй попытке путем суммирования очков попаданий. В командном соревновании в зачёт идут результаты 7 лучших участников. Победителями становятся команды, набравшие наибольшее количество баллов, а также участники (в личном первенстве). Место, занятое командой, идет в зачет «Кадетской битвы».

**3.2. Соревнования по разборке и сборке массогабаритного макета АК-74.** Автомат лежит на столе и подстилке затворной рамой вниз. Участник находится у оружия (на исходном положении) с опущенными руками. Руководитель подает команду: «К неполной разборке и сборке оружия – ПРИСТУПИТЬ».
 При выполнении неполной разборки автомата обучаемый отделяет магазин и проверяет, нет ли патрона в патроннике. Вынимает пенал принадлежности из гнезда приклада. Последовательно отделяет шомпол, дульный тормоз-компенсатор, крышку ствольной коробки, возвратный механизм, затворную раму с затвором, отделяет затвор от затворной рамы и газовую трубку со ствольной накладкой. Оружие разобрано. Части и механизмы автомата аккуратно разложены на столе в порядке разборки и не касаются друг друга.
 При выполнении сборки после неполной разборки автомата, последовательно выполняются все операции в обратном порядке.
 Время отсчитывается от команды «К неполной разборке и сборке оружия - ПРИСТУПИТЬ» до доклада обучаемого «ГОТОВО».
 Ошибки при выполнении норматива (прибавление 5 сек.):
− нарушение порядка разборки и сборки АК-74;
− удары деталей АК-74 и их перекрещивание;
− падение деталей со стола;
− спуск курка с боевого взвода ниже 45 градусов.
Время для проведения разборки и сборки АК-74 на каждую команду не должно превышать 15 минут.
Каждому участнику на разборку и сборку АК-74 отводится одна попытки. В командном соревновании в зачёт идут результаты 7 лучших участников. Победителями становятся команды, показавшие меньшее время разборки и сборки АК-74, а также участники (в
личном первенстве). Место, занятое командой, идет в зачет «Кадетской битвы».

**3.3. КСУ (комплексно-силовые упражнения).**
 КСУ – комплекс силовых упражнений, состоящий из сгибания и разгибания рук в упоре лежа на полу и поднимания туловища из положения, лежа на спине.
 В выполнении упражнения участвует вся команда. В зачет идет как общий результат, так и личный.
На выполнение упражнений каждому участник отводится 1 минута. По команде судьи «К выполнению упражнений приступить» участник приступает к их выполнению (на каждое дается 30 сек.). После команды судьи «Смена» участник меняет положение и приступает к выполнению
следующего упражнения. Порядок упражнений определяется самим участником.
 Сгибание и разгибание рук в упоре лежа на полу, выполняется из исходного положения (ИП): упор, лежа на полу, руки на ширине плеч, кисти вперед, локти разведены не более чем на 45 градусов, плечи, туловище и ноги составляют прямую линию. Стопы упираются в пол без опоры.
Участник, сгибая руки, касается грудью пола или «контактной платформы» высотой 5 см, затем, разгибая руки, возвращается в ИП и, зафиксировав его на 0,5 сек, продолжает выполнение испытании (теста), на протяжении 30 сек.
Засчитывается количество правильно выполненных сгибаний и разгибаний рук, фиксируемых счетом судьи в ИП.
Ошибки (попытка не засчитывается):
− касание пола коленями, бедрами, тазом;
− нарушение прямой линии «плечи — туловище — ноги»;
− отсутствие фиксации на 0,5 с ИП;
− поочередное разгибание рук;
− отсутствие касания грудью пола (платформы);
− разведение локтей относительно туловища более чем на 45 градусов.
Поднимание туловища из положения лежа на спине выполняется из исходного положения (ИП): лежа на спине на гимнастическом мате (туристическом ковре), руки за головой, пальцы сцеплены в «замок», лопатки касаются мата, ноги согнуты в коленях под прямым углом, ступни прижаты
партнером к полу. Участник выполняет максимальное количество подниманий туловища за 30 сек., касаясь локтями бедер (коленей), с последующим возвратом в ИП. Засчитывается количество правильно выполненных подниманий туловища. Для выполнения упражнениясоздаются пары. Один из партнеров выполняет упражнение, другой удерживает его ноги за ступни и голени.
Затем участники меняются местами.
Ошибки (попытка не засчитывается):
− отсутствие касания локтями бедер (коленей);
− отсутствие касания лопатками мата;
− пальцы разомкнуты «из замка»;
− смещение таза.
В зачет идет правильное количество сгибания и разгибания рук в упоре лежа на полу и поднимание туловища из положения, лежа на спине без ошибок. Количество выполненных упражнений переводится в баллы.
Победителями становятся команды, набравшие наибольшее количество баллов, а также участники (в личном первенстве). Место, занятое командой, идет в зачет «Кадетской битвы».

**3.4. Медико – санитарная подготовка.**

 Общее количество участников от общеобразовательного учреждения в каждой группе – 10 человек: две медицинские сестры, один – пострадавший, семь – очевидцы несчастного случая.
 Обучающиеся выбирают 1 билет на команду, который содержит в себе:
1 вопрос теоретический, 2 вопрос практический, 3 вопрос ситуационная задача (необходимо выбрать порядок действий из предложенного).
 Обучающиеся делятся на три группы: 1 медсестра – решает теоретический вопрос, 2 медсестра и пострадавший, используя инвентарь на этапе - решают практический вопрос. Очевидцы несчастного случая – решают ситуационную задачу. Через контрольное время 10 минут рассказывают и
демонстрируют судье этапа правильные ответы или действия.

Основные вопросы для подготовки: (ПП – первая помощь)

1. ПП при обмороке, солнечном и тепловом ударе

2. ПП спасенному из водоёма в зимнее время

3. ПП спасённому из водоёма в летнее время

4. ПП при укусе собаки, змеи.

5. ПП при укусе пчелы, осы, клеща

6. ПП при носовом кровотечении

7. Виды кровотечений

8. ПП при артериальном кровотечении

9. ПП при венозном кровотечении

10. ПП при повреждении голеностопного сустава

11. ПП при переломе (бедра, голени, плеча, предплечья, кисти)