**Условия проведения соревнований, конкурсных мероприятий**

**городского выездного сбора актива обучающихся кадетских классов муниципальных общеобразовательных учреждений «Кадетское братство»**

**1. КВЕСТ на командообразование**

К участию приглашается команда из 10 человек. Каждой команде вручается маршрутный лист с указанием порядка прохождения этапа – испытания. Всего 10 этапов. Время для прохождения этапа максимально 10-15 мин. Все команды стартуют одновременно. Маршрутный лист команда сдает по окончании всех этапов. 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 опоры  10 человек встают в очерченный квадрат двумя ногами -10 точек опоры. Судья дает команды: 8, 6, 5, 4 точки опоры.  (4т - 10б, 5т - 8б, 6т - 6б, 8 т- 4б) |  |
|  | Пиратский сленг  Судья 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 семафор  Каждый по очереди передает с помощью флажков 5 слов, остальные – читают слово (За переданное и принятое слово 1 балл) |  |
|  | Твистер  Задача команды как можно дольше продержаться на поле, до первого касания.  (Время = баллам) |  |
|  | Большая скакалка  Командир и судья крутят скакалку. Задача: всей команде запрыгнуть по 1 человеку и продержаться 10 секунд . Тренировка 10 мин. (кол – во человек = баллам) |  |
|  | Песни, которыми гордимся  Под минусовку отгадать и пропеть 1 куплет и припев:   1. 5 песен о ВОВ 2. 5 современных патриотических песен   (куплет и припев по 1баллу) |  |
|  | Собрать карту  Собрать разрезанную карту и назвать 10 топографических условных знаков. (1 знак -1 балл) |  |
|  | Переноска раненого  3 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) |  |
|  | Крестики-нолики  поле 4 х 4 – правила игры «Крестики-нолики» |  |

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

Конкурс проводиться в первый день приезда до и после ужина.

Очередность выступления команд определяется жеребьёвкой.

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

Конкурс проводиться в два этапа.

Первый этап – сценический. Каждая команда-участница представляет один номер регламентом не более 5 минут на сцене. В выступлении команды должны присутствовать название и девиз. (Конкурс будет проходить в актовом зале, выход команды на сцену из-за кулис. В помощь: Проектор, Экран, Звук).

Второй этап - танцевальный. Каждая команда-участница представляет один номер регламентом не более 5 минут. Формат выступления, определяется командой, главное оно должно быть танцевальным. (Флэш-моб, мастер-класс, батл, игра, мастерская, стартинейджер). (Конкурс будет проходить в актовом зале. В помощь: Проектор, Экран, Звук).

Жюри оценивает:

* Соответствие формату конкурса
* Внешний вид
* Массовость выступления
* Соответствие регламенту
* Умение работать на сцене
* Оригинальность идеи и исполнения
* Творческая подача

**3. Конкурс военной песни «Когда поют солдаты»**

Каждая команда представляет исполнение одной песни.

Тематика:

- песня о войнах XX века, в которых участвовали вооруженные силы России

- песня о вооружённых силах России

- песни о воинах и военной службе

Виды исполнения:

- хоровое;

- ансамблевое.

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.

Критерии оценки исполнительского мастерства участников Конкурса:

- вокально-певческая подготовка исполнителя (исполнителей): чистое интонирование, чувство ритма, дикция, ансамблевое звучание;

- массовость исполнителей;

- сценический образ (возможна инсценировка);

- артистичность;

- оригинальность;

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

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

Победителем в Конкурсе считается та команда, чей номер набрал наибольшее количество баллов.

**4. Туристская полоса препятствий**

Соревнование является командным. 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. Максимальное количество баллов – 10. За каждое падение перекладины судья снимает 1 балл.

**2.** **«Паутина».**

После объяснения судьи, команда приступает к выполнению. Цель: преодолеть «проволочное» заграждение не задев препятствие. Задевший игрок, возвращается на исходную позицию. Максимальное количество баллов – 10. За каждое задевание судья снимает 1 балл.

**3. Оказание первой медицинской помощи.**

После получения вводной инструкции от судьи, команда приступает к выполнению задания. Команде необходимо в кратчайшие сроки оказать неотложную помощь пострадавшему из подручных материалов и эвакуировать его в безопасное место. Баллы присуждаются:

Правильность наложения жгута - 2 балла

Правильность наложения повязки - 2 балла

Правильность подборки шины из природного материала - 2 балла

Правильность наложения шины - 2 балла

Правильность эвакуации пострадавшего - 2 балла

Максимальное количество баллов – 10.

**4. Выживание.**

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

Задача:

1. подготовить место для разведения костра - 2 балла
2. соорудить не менее 3 видов костров и рассказать об их назначении – 4 балла
3. соорудить простейшее укрытие из плащ-палатки на одного-двух человек - 2 балла
4. разжечь костер - 2 балла

Максимальное количество баллов – 10.

**5. Решетка.**

Команда преодолевает горизонтальное препятствие на разных уровнях высоты. Уровни обозначены натянутой веревкой. Максимальное количество баллов – 10. За каждое задевание верёвки судья снимает 1 балл.

**6. Топографический лабиринт**.

Команда определяет топографические знаки (10 знаков, 1 знак – 1 балл). Определить 5 азимутов на указанные объекты на местности (1 азимут – 2 балла). За погрешность в 10 градусов судья снимает 1 балл.

**7. Туристическая полоса.**

Преодоление командой спуск-подъем (за каждое падение судья снимает 1 балл).

**8. Вязание узлов** (5 узлов): двойной проводник, булинь, рифовый, прямой, калмыцкий (1 узел – 2 балла, максимальное количество баллов – 10).

**Примечание:**

При нарушении правил накладываются штрафные баллы.

Нахождение на этапе не более 5 минут. Выход за лимит времени на этапе судья снижает 1 балл.

В зачет идут баллы, набранные командой и общее время прохождения полосы препятствий.

**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» (снаряди солдата).  
5. «Военно-тактическая игра» (настольная игра)  
6. «Музыкальная» (узнай песню военных лет).  
7. «Военный кинозал».

8. «Боевая техника и оружие ВОВ»

9. «Памятники истории»

10. «Стратегический кроссворд» (кроссворд).  
 Правила квеста на станциях будут объясняться ведущим непосредственно перед началом. Время нахождения на станции 10-15 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.

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

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.** Участники, 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.

**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.

**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.

**7. Тактическая полоса препятствий**

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.

**6 этап**: **Метание ножей**.

Участник должен попасть в мишень-объект.

**7**. **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.

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

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

**9 этап:** **Пострадавший**

Тест по теме выживания в экстремальных условиях, из 10 вопросов. Переноска раненого на плащ-палатке до финиша.

**8. 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 № 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».

**9. Кадетская битва**

**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».

**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».

**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 упражнения создаются 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».

**Жизненно важные узлы**

По команде педагога вся команда одновременно должна связать 5 узлов за как можно меньшее время. Останавливается секундомер по последнему связанному узлу, последние громко и четко кричат «СТОП», чтобы педагог слышал и знал, что команда закончила вязать. Виды узлов6 двойной проводник, булинь, рифовый, прямой, калмыцкий.

Судья проверяет правильность выполнения узлов и выставляет оценку по каждому узлу по 5-и бальной системе. Баллы команды суммируются

**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 подготоки: (ПП – первая помощь)

1. ПП при обмороке

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. Стадии термического ожога

9. Стадии обморожения

10. ПП при артериальном кровотечении

11. ПП при венозном кровотечении

12. ПП при повреждении голеностопного сустава

13 ПП при переломе (бедра, голени, плеча, предплечья, кисти)

14. Правила наложения шин

15. ПП при солнечном и тепловом ударе

16. Правила наложения повязки на голову, верхние и нижние конечности.