

Приложение 1
к письму государственного
казенного учреждения
Краснодарского края «Центр
патриотического воспитания
молодежи Кубани»
от 10.06.26 № 629

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ финального этапа краевой военно-тактической игры «Рекрут»

1. Преодоление полосы препятствий

1.1. Зачет командный. Участвует команда в полном составе.

1.2. Форма одежды: обязательно защитный камуфляж с головным убором (обязательно единообразия формы одежды), обувь – ботинки с высоким берцем или спортивные кроссовки.

1.3. Преодоление полосы препятствий осуществляется по принципу марш-броска (преодоление дистанции в заданном направлении с определенным порядком прохождения контрольных точек на местности: штурм защищенного укрытия, защита команды от ракетной опасности с сохранением снаряжения, переноска пострадавшего, а также спортивные препятствия).

СТАРТ

Порядок прохождения командами полосы препятствий определяется по предварительной жеребьевке. Старт команды производится в ограниченном секторе, отмеченном маркировочной лентой.

1. Этап «Переход по сетке».

Задача: преодолеть препятствие по веревочной сетке (необходимо взобраться вверх по сетке и перебраться на другую сторону препятствия). Участвует вся команда.

За каждого участника, не преодолевшего этап, команде начисляется штрафное время в размере 30 секунд.

2. Этап «Болото».

Задача: используя две доски, переправиться через «болото» по импровизированной переправе из автомобильных шин. Перемещаться можно, только перекладывая доски с одной шины на другую, не касаясь земли. Участвует вся команда.

Прохождение не засчитывается, если: участник наступил на землю или пропустил один из элементов препятствия (шину).

За каждого участника, не преодолевшего этап, команде начисляется штрафное время в размере 10 секунд.

3. Этап «Лианы».

Задача: преодолеть препятствие через подвесные веревки (далее – лианы).

Препятствие считается непройденным, если участник «сорвался» с лианы.

За каждого участника, не преодолевшего этап, команде начисляется штрафное время в размере 15 секунд.

4. Этап «Штурм укрытия».

Задача: стрельба из пневматической винтовки по мишеням (по 1 выстрелу на участника). Стреляют 10 представителей от команды.

За поражение мишени отнимается 10 секунд от общего времени прохождения полосы.

5. Этап «Стены».

Задача: преодолеть стены высотой 2 м и 1,5 м.

За каждого участника, не преодолевшего этап, команде начисляется штрафное время в размере 20 секунд.

6. Этап «Метание гранаты».

Задача: поразить условный окоп противника на расстоянии 15 м посредством метания гранаты (700 г. – для юношей, 500 г. – для девушек).

Окоп делится на три зоны. Попадание в первую и третью зону – 10 баллов, попадание во вторую зону – 20 баллов.

1 балл = -1 сек. от общего времени.

7. Этап «Огневой рубеж».

Задача: поразить мишени и выполнить неполную разборку-сборку ММГ АК-74М. Стрельба и разборка-сборка проходят одновременно.

Стрельба из страйкбольных приводов производится по мишеням – 9 мишеней на 9 представителей от команды, по 3 выстрела на представителя).

За каждую непораженную мишень начисляется 10 сек. штрафного времени.

Неполная разборка-сборка ММГ АК-74М выполняется в порядке эстафеты, 3 участника разбирают, 3 участника собирают.

Штрафы начисляются за нарушения порядка разборки и сборки. За каждую совершенную ошибку начисляется 5 сек. штрафного времени.

Порядок разборки: отделить магазин; проверить патрон в патроннике, произвести контрольный спуск не менее 45 градусов вверх; вынуть пенал; отделить шомпол; отделить крышку ствольной коробки; отделить возвратный механизм; отделить затворную раму с затвором; отделить затвор от затворной рамы; отделить газовую трубку.

Сборка осуществляется в обратном порядке.

8. Этап «Авиационная опасность».

Задача: перенести ящик с боеприпасами и имущество в укрытие, не растеряв имущество.

За каждую потерянную единицу имущества начисляется 15 сек. штрафного времени. Имущество считается потерянным, если коснулось земли.

9. Этап «Оказание медицинской помощи раненым».

Троих участников ранило во время авиационной опасности.

Задача: оказать первую помощь и перенести раненых в укрытие.

Характер ранений: осколочное ранение бедра (повреждена бедренная артерия), осколочное ранение плеча (повреждена плечевая артерия), осколочное ранение головы.

Ранение 1: осколочное ранение бедра с повреждением бедренной артерии. Необходимо наложить жгут, зафиксировать время наложения жгута. Транспортировать раненого с помощью носилок в укрытие.

Ранение 2: осколочное ранение плеча с повреждением плечевой артерии. Необходимо наложить жгут, зафиксировать время наложения жгута. Транспортировать раненого с помощью носилок в укрытие.

Ранение 3: осколочное ранение головы. Необходимо наложить повязку в виде «чепца» на волосяную часть головы. Бинтом делают 3–4 фиксирующих хода вокруг головы, а затем, натягивая вниз и в стороны концы завязок, оборачивают бинт вокруг них справа и слева попеременно и ведут его через затылочную, лобную и теменную области, пока не закроют всю волосяную часть головы. Раненый сам перемещается в укрытие.

Ошибки: жгут наложен недостаточно туго или сполз во время перемещения. Повязка на голове наложена ненадежно или сползла. Нарушена техника наложения жгута или повязки. Действия причинили пострадавшему дополнительный дискомфорт или боль. Отсутствует запись времени наложения жгута.

За каждую ошибку начисляется 10 сек. штрафного времени.

10. Этап «Трубы».

Задача: проползти через трубы «по-пластунски». Участвует вся команда.

За каждого участника, не преодолевшего этап, команде начисляется штрафное время в размере 30 секунд. Вытаскивать участников из труб запрещено.

11. Этап «Параллельные брусья».

Задача: преодолеть брусья бегом. Участвует вся команда.

Этап считается непройденным, если участник спрыгнул или упал с бруса.

За каждого участника, не преодолевшего этап, команде начисляется штрафное время в размере 20 секунд.

12. Этап «Скалодром».

Задача: команде необходимо переправиться на другую сторону скалодрома, преодолев все его элементы. Участвует вся команда.

Этап считается непройденным, если участник спрыгнул со скалодрома, сорвался или отказался от прохождения.

За каждого участника, не преодолевшего этап, команде начисляется штрафное время в размере 20 секунд.

13. Этап «Рукоход».

Задача: переправиться на другую сторону препятствия, используя только руки.

Этап считается непройденным, если участник сорвался, коснулся земли ногами или отказался от прохождения.

За каждого участника, не преодолевшего этап, команде начисляется штрафное время в размере 20 секунд.

14. Этап «Растяжка».

Задача: не активировать растяжки, расставленные по полосе.

За каждую активированную растяжку команда получает 1 минуту штрафного времени.

ФИНИШ.

Финиш команды фиксируется в ограниченном секторе, отмеченном маркировочной лентой.

1.3.1. Учитывается общее время прохождения полосы препятствий командой и штрафное время. Побеждает команда с наименьшим временным результатом по итогу прохождения.

1.4. Команда перемещается между этапами в полном составе. Команда начинает прохождение этапа только в полном составе.

1.5. У каждой команды должен находиться один ИПП (индивидуальный перевязочный пакет), состоящий из жгута и бинта для прохождения 9 этапа полосы препятствий, если у команды нет ИПП, предоставляется судейский комплект. Штрафные баллы начисляются на каждом этапе судьей этапа.

1.6. За грубое нарушение правил техники безопасности и неэтичное поведение, а также за невыполнение требований судей, команда отстраняется от участия, дисквалифицируется.

1.7. Отказ от прохождения этапа оценивается в 30 сек. штрафного времени для каждого этапа, за каждого участника.

1.8. За неполный состав команды начисляются штрафные баллы за каждого отсутствующего члена команды (штрафные баллы начисляются как не прохождения этапа, согласно штрафной системе на этапах)). При отсутствии девушек в команде, также начисляются штрафные баллы (штрафные баллы начисляются, как ошибка прохождения этапа, согласно штрафной системы на этапах).

2. Условный опорный пункт.

2.1. Зачет командный. Участвует команда в полном составе.

2.2. Форма одежды: обязательно защитный камуфляж с головным убором (обязательно единообразие формы одежды), обувь – ботинки с высоким берцем или спортивные кроссовки. Повязка с красным крестом или шеврон «медик».

2.3. Задача этапа: захватить (защитить) условный опорный пункт противника (далее – УОП), выполнив комплекс тактических задач в ограниченное время.

2.4. Механизм проведения этапа:

Сторона «синие» – обороняющиеся. Контролируют УОП с первых минут игры.

Сторона «красные» – атакующие. Получают задачу на штурм после вводного брифинга.

УОП – заранее обозначенная зона (здание, укрепление, участок полигона) с естественными/искусственными укрытиями, «амбразурами», «ходами сообщения».

СТАРТ

Порядок прохождения командами УОП определяется по предварительной жеребьевке. Старт команды в ограниченном секторе, отмеченном маркировочной лентой.

Задачи сторон:

Для синих (оборона):

1. Удержать УОП в течение 10 минут с момента начала.
2. Отобразить штурм, минимизировав потери.
3. Эвакуировать «раненых» (условных) в тыловую зону на носилках или способом Раутека.

Для красных (атака):

1. Провести разведку УОП (определить слабые места, систему огня).
2. Зачистить периметр, подавить огневые точки.
3. Эвакуировать «раненых» (условных) в тыловую зону на носилках или способом Раутека.
4. Захватить УОП.

Условия этапа:

1. Время игры: 30 минут на каждую игру со сменой сторон и подготовку.
2. Ограничения: запрещено выходить за границы полигона, игнорировать критические повреждения и сигналы оборудования, оповещающие о «смерти», атаковать «медиков» в момент эвакуации вступать в ближний бой, игнорировать требования судей.

Критерии оценки:

Для синих:

1. Время удержания УОП (максимум 10 мин.). Максимальное количество баллов – 20.
2. Количество «уничтоженных» атакующих. Максимальное количество баллов – 15.
3. Количество эвакуированных «раненых». Максимальное количество баллов – 15.

Для красных:

1. Время на захват УОП (максимум 10 мин.). Максимальное количество баллов – 20.
2. Количество уцелевших бойцов на момент захвата. Максимальное количество баллов – 15.
3. Количество эвакуированных «раненых». Максимальное количество баллов – 15.

ФИНИШ.

Этап заканчивается по истечению времени.

2.4.1. Весь этап оценивается судьями, по штрафной системе баллов. Побеждает команда с наибольшим количеством баллов. Этап проходит с использованием лазертаг-систем для фиксации потерь команд. Команда начинает прохождение этапа в полном составе. За грубое нарушение правил техники безопасности и неэтичное поведение, а также за невыполнение требований судей, команда отстраняется от участия, дисквалифицируется.

2.4.2. Участник, который считается «убитым» должен сесть или лечь и ждать эвакуации, за подсказки в любом виде команде снимается 5 баллов после 3 устных предупреждений.

2.4.3. У «медика» должна быть белая повязка с красным крестом или шеврон, в случае отсутствия «медик» помечается цветным скотчем.

2.4.5. За атаку медиков в момент эвакуации участник получает статус «убитого» и покидает зону проведения этапа.

2.5. За неполный состав команды начисляются штрафные баллы за каждого отсутствующего члена команды (штрафные баллы начисляются как за «убитого», согласно штрафной системе на этапе).

3. Порядок работы судейской коллегии

3.1. Судьи выполняют следующие функции:

оценивают действия и результаты участников состязаний в ходе проведения состязаний в соответствии с настоящими Условиями;

следят за соблюдением правил техники безопасности на этапах полосы препятствий;

определяют победителя;

подводят итоги состязаний.

3.2. Руководителям команд во время проведения состязаний (с начала жеребьевки до окончания обработки протоколов) запрещается:

вмешиваться в работу судей;

помогать своей команде или любой другой команде, если не было просьбы судьи;

находиться в зоне состязаний, если это не было ранее обговорено.

3.3. В случае фиксации судьей вышеуказанных нарушений команда дисквалифицируется.

3.4. Решение судей оформляется протоколом и подписывается членами судейской коллегии и главным судьей.

3.5. Руководитель команды вправе подать апелляцию на обжалование решения судейской коллегии в течение одного часа после оглашения итогов состязания в письменном виде главному судье игры.

3.6. Судьи вправе вносить предложения, относящиеся к их компетенции, по условиям проведения игры, не противоречащие общему содержанию настоящих Условий.

Начальник отдела патриотического
и духовно-нравственного
воспитания молодежи



С.Д. Кучер