|  |
| --- |
| УТВЕРЖДЕНО  Атаман Окружного казачьего общества  Хабаровского края  Р.А.Мирошин  от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_\_\_ |
|  |

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о Хабаровской краевой военно-спортивной игре «Казачий сполох»**

**I. Общие положения**

Настоящее Положение разработано в целях совершенствования патриотического воспитания, содействия казачьему образованию, а также повышения уровня физической культуры учащейся молодёжи Хабаровского края, и определяет правила организации и проведения Хабаровской краевой военно-спортивной игры «Казачий сполох» в 2023 году.

Основными целями и задачами Хабаровской краевой военно-спортивной игры «Казачий сполох» (далее – игра «Казачий сполох», «игра») являются:

* определение наиболее подготовленных команд образовательных организаций, осуществляющих образовательную деятельность молодёжи в возрасте 12-14 лет;
* развитие и популяризация казачьей культуры, казачьей и патриотической подготовки учащихся ;
* подготовка учащихся к военной и иной государственной службе, в том числе к государственной службе российского казачества.

**II. Место и сроки проведения**

Игра «Казачий сполох» проводится по адресу село Калинка Хабаровского муниципального района Хабаровского края, станичное казачье общество «Станица Калинка».

14 мая 2023 года

11.00-11.30 открытие соревнований;

11.30- 16.00 проведение состязаний;

16.00-16.30 подведение итогов и награждение команд;

16.30- закрытие соревнований.

**III. Организаторы проведения**

Организационное и методическое обеспечение Хабаровской краевой военно-спортивной игры «Казачий сполох» осуществляет Окружное казачье общество Хабаровского края,

проведение игры осуществляют органы исполнительной власти Хабаровского края в сфере образования, спорта, реализующие государственную политику в отношении казачества, при участии Окружного казачьего общества Хабаровского края.

Для проведения мероприятий игры решением Организационного комитета создаётся судейская коллегия, выполняющая следующие функции:

* определяет тактику проведения по каждому виду программы;
* принимает решение об объявлении перерывов в игре;
* в целях обеспечения безопасности участников принимает решение об исключении из программы любых отдельных видов соревнований, с учётом фактической обстановки и сложившихся условий, как заблаговременно, так и в день игры;
* в исключительных случаях и только в целях обеспечения безопасности участников принимает решение об отмене игры или её прекращении в любой момент как до начала, так и в ходе игры;
* оценивает выступления команд по видам программы;
* определяет победителей и призёров игры;
* рассматривает апелляции участников;
* разрешает спорные ситуации.

Окончательное решение при любых разногласиях принимается Организационным комитетом, после рассмотрения мнений судейской коллегии и руководителей команд.

**IV. Требования к командам и участникам**

В военно-спортивной игре «Казачий сполох» принимают участие команды образовательных организаций, учреждений дополнительного образования, общественных движений, расположенных на территории Хабаровского края, реализующих в учебно-воспитательном или подготовительном процессе программы по сохранению культурно-исторических традиций казачества или военно-патриотической направленности.

В состав команды входят 10 юношей, являющихся гражданами Российской Федерации, постоянно проживающих на территории Хабаровского края, 2008-2010 годов рождения. За командой (командами) от одного учебного заведения (организации, движения) закрепляется один руководитель – представитель учебного заведения (организации, движения).

В каждой команде один из юношей-участников выбирается капитаном команды. Капитан руководит командой непосредственно в ходе игры, обращается к судейской коллегии от имени команды, совместно с руководителем команды заявляет апелляции, урегулирует спорные ситуации внутри команды и обеспечивает командную дисциплину.

Руководитель команды осуществляет взаимодействие команды с Оргкомитетом, руководство командой в период подготовки и до начала соревнований, наставляет капитана команды.

Списочный состав команды подаётся в Организационный комитет учебным заведением, не позднее 22 марта 2023 г. (Хабаровск, ул. Воровского 24 б,. Почта секретаря Оргкомитета – vsk\_hab@mail.ru).

В Оргкомитет руководители команд-участниц предоставляют следующие документы:

- именную заявку с допуском и печатью врача;

- полис страхования от несчастного случая (травматизма) на каждого участника, действующий на время проведения соревнований.

Команды, принимающие участие игре «Казачий сполох» должны иметь:

* спортивную форму(военную форму), выдержанную в едином командном стиле;
* спортивную обувь;

**V. Виды (программа) соревнований**

| **№ пп** | **Вид соревнования** | **Форма участия** |
| --- | --- | --- |
|  | Конкурс «Визитная карточка команды» | Командная |
|  | Разборка и сборка АКМ | Командная |
|  | Огневая подготовка | Лично-командная |
|  | Полоса препятствий | Лично-командная |
|  | Перетягивание каната | Командная |
|  | Ножевой бой | Командная |
|  | Снаряжение магазина АКМ | Командная |

Каждая команда – участник соревнований должна принять участие во всех видах программы.

В командных видах программы зачёт осуществляется по сумме баллов участников, за исключением конкурсов «Визитная карточка команды», «Перетягивание каната».

1. *Конкурс «Визитная карточка команды».*

В конкурсе участвует команда в полном составе(допускаются дополнительные участники клубов и объединений). Форма одежды – повседневная ( военная, спортивная).

Длительность выступления не больше 5 минут. Выступление должно содержать спортивно-гимнастические упражнения на выбор команды, демонстрирующие слаженность команды, уровень подготовки. Показательные выступления организуются командой не менее 5 человек, и могут проводиться под музыкальное сопровождение (по выбору команды, предпочтительно русской народной, военно-патриотической или казачьей направленности). Запись готовится командой самостоятельно, и предъявляется до начала соревнований организационному комитету.

Приветствуется использование в показательных выступлениях казачьего инвентаря или его имитации, военного имущества или спортивных снарядов.

В «Визитной карточке» могут быть использованы творческие элементы (песни, миниатюры, танцевальные, спортивные элементы и другое).

**Критерии оценки:** оригинальность, творческий подход; соблюдение казачьей, народной или военно-патриотической тематики; музыкально-художественное оформление; отражение командного духа; соблюдение регламента выступления и корректности в отношении соперников.

1. *Разборка и сборка макета автомата Калашникова.*

Соревнование лично-командное. В конкурсе участвует команда в полном составе. Форма одежды повседневная либо походная.

Участниками осуществляется разборка и сборка масса габаритных макетов автомата Калашникова (далее – ММГ АК). Порядок разборки и сборки регламентирован руководством по 5,45-мм автоматам Калашникова.

Участники оцениваются в соответствии с нормативами разборки и сборки ММГ АК:

25 баллов – разборка за 18 секунд; сборка за 30 секунд;

20 баллов – разборка за 20 секунд; сборка за 35 секунд;

15 баллов – разборка за 22 секунды; сборка за 40 секунд;

10 баллов – разборка за 25 секунд; сборка за 45 секунд;

5 баллов – разборка за 30 секунд; сборка за 50 секунд;

2 балла – разборка более 30 секунд; сборка более 1 минуты.

Количество баллов каждого участника суммируется по итогам разборки и сборки.

При нарушении правил неполной разборки и сборки ММГ АК оценка может быть снижена на 5 баллов за каждую ошибку:

* разборка и сборка производится с нарушением последовательности, определяемой наставлением по стрелковому делу;
* не проверяется отсутствие патрона в казённой части ствола;
* при разборке и сборке ствол автомата направляется на окружающих;
* контрольный спуск сделан не в направлении «вверх»;
* после окончания сборки не произведён спуск курка;
* после окончания сборки автомат не поставлен на предохранитель.

Победителем считается команда, участники которой набрали в сумме максимальное число баллов. В случае равенства баллов у команд более высокое место определяется команде, в которой участники показали более высокие результаты в личном зачёте.

1. *Огневая подготовка.*

Соревнования лично-командные. В конкурсе участвует команда в полном составе. Форма одежды – походная либо спортивная.

Стрельба из пистолета (страйкбол) по мишеням с кругами в порядке, предусмотренном нормами ГТО Российской Федерации для соответствующей возрастной категории. У каждого участника команды 3 пробных и 3 зачётных выстрела. Время на стрельбу 6 минут. Расстояние до мишеней 10 метров.

Победившей считается команда, набравшая максимальное число баллов.

1. *Казачья полоса препятствий.*

Соревнования командные. В конкурсе участвует команда в полном составе. Форма одежды – походная либо спортивная.

Полоса имеет протяжённость не более 150 метров и включает следующие упражнения и препятствия:

* старт из окопа;
* проход через «змейку»;
* преодоление стенки;
* проход по бревну;
* тоннель;
* стрельба из винтовки;
* Метание ножа;
* штурмовая лестница;
* по окончанию преодоления полосы препятствий участник бегом возвращается на место старта и передаёт ударом по ладони эстафету следующему участнику команды;

Общее место команды определяется общим временем команды, затраченным на прохождение полосы препятствий и упражнение «прохождение по скамье». За падение участников команды со скамьи насчитываются штрафные баллы. Победителем считается команда, участники которой быстрее всех преодолели полосу препятствий.

1. *Перетягивание каната.*

Соревнование командное. В конкурсе участвует команда в полном составе .

В начале соревнования команды строятся вдоль лежащего каната друг напротив друга в одну колонну, по обе стороны перпендикулярной контрольной черты и на одинаковом от неё расстоянии. В ходе соревнования участники одной команды перетягивают канат у участников другой команды.

Поражение в конкурсе и штрафные баллы зачисляются команде, участники которой заступили за контрольную черту.

*6.Снаряжение магазина АК - 30 патронов*.

Снаряжение магазина 30-ю патронами. Выполняется на столе на подстилке. Патроны лежат россыпью (произвольно). Учебные магазины и патроны предоставляет судейская коллегия.

Личное и командное первенство определяется по показанному наименьшему времени. Место команды и участника определяется по наименьшей сумме мест в каждой части конкурса.

В случае равенства баллов у команд более высокое место определяется команде, в которой участники показали более высокие результаты в личном зачёте.

*7.Ножевой бой*

Бой проводится на спортивной площадке с резиновыми моделями ножей. Продолжительность боя 1 минута. Победителем считается участник выигравший по очкам. Бой останавливается только в случае выполнения критериев победы одним из бойцов, потерей ножа обоими участниками или нарушением правил поединка.

Потерявший оружие в ходе поединка имеет право:

• продолжить бой без оружия;

• отнять оружие у противника;

В случае потери ножей обоими участниками, бой останавливается, участники поднимают ножи и по команде рефери возобновляют бой.

Оцениваются только технические действия, выполненные бойцами до подачи команды «СТОП!»

Оценка: четкие акцентированные технические действия.

• 1 очко – условный порез или укол руки;

• 1 очко – условный порез или укол ноги;

• 1 очко – условный порез или укол груди;

• 2 очка - укол или порез живота, нижней части спины;

• действия на 4 очка (чистая победа), падение с бревна

Поединок проводится до чистой победы. В случае если спортсмены в течение 2-х минут не выполнили технические действия на 4 очка (чистая победа), то победитель определяется наибольшим количеством набранных очков по 1 очку (за порезы, уколы рук, ног, груди, головы).

Чистая победа — 4 очка, сдача противника, либо дисквалификация противника.

**Нарушение правил**

• за 1-е нарушение спортсмен получает замечание;

• за 2-е нарушение получает предупреждение;

• за 3-е нарушение наказывается потерей 1 очка, то есть противнику присваивают одно очко;

• за 4-е нарушение тоже, но противник получает уже два очка;

• при 5-м нарушении спортсмен дисквалифицируется, а его противнику присваивается чистая победа.

**Примечание:** Нарушением считается повторная обоюдная атака, когда противники наносят обоюдные поражения, пренебрегая амплитудным входом в дистанцию поражения (выпад в сторону противника). Первичная атака вооружённой руки противника, мощным (итоговым – оценочным) амплитудным техническим действием и выходом из атаки. Подобное поведение расценивается как тактико-техническая безграмотность, ведущая к «обоюдному поражению», при 4-м«обоюдномпоражении» оба бойца дисквалифицируются.

**Примечание 2:** Нарушением считается захват ножа противника за клинок, в процессе борьбы, без смены положения бойцов бой останавливается, захват снимается, объявляется предупреждение и противнику присуждается оценка 1 очко. Повторный захват оценивается как дисквалификация, а противнику присуждается оценка 4 очка.

**Запрещенные действия**

• уколы ножом в голову, шею, пах;

• любые удары рукояткой ножа;

• преднамеренный захват условного лезвия ножа;

• проведение болевых приёмов на шею скручиванием;

• проведение болевых или удушающих приёмов рывком или в стойке;

• удары в позвоночник;

• удары в суставы рук и ног против их естественного сгиба;

• болевые приемы на пальцы;

• проникающие болевые приемы на горло и глаза;

• укусы;

• захваты пальцами носа, ушей, волос или половых органов противника;

• пассивно-выжидательное ведение поединка (длительное отсутствие атакующих действий);

• любые действия после команды «СТОП!»;

• неявка на бой в течение 2 минут;

• пререкание спортсмена с любым из членов судейской коллегии;

• грубое, неэтичное поведение по отношению к своему сопернику, участникам соревнований, судьям или зрителям.

В случае выполнения спортсменом действий, попадающих под разряд запрещенных, ему может быть сразу же объявлен проигрыш (дисквалификация). Бой проходит по олимпийской системе между командами.

**VI. Мероприятия образовательной программы**

Выставка предметов казачьего быта, обмундирования и вооружения, элементов упряжи, фотографий. Рассказ представителей казачества о быте, традициях российского казачества, истории становления окружного общества и об истоках и значении игры «Казачий сполох»;

Выставка вооружения армии России;

Выставка показ специального оборудования МЧС;

**VII. Подведение итогов**

Победители всех этапов игры «Казачий сполох» определяются по видам программы в командном зачёте.

Победители и призёры всех этапов игры определяются в общекомандном зачёте по сумме результатов командных зачётов по видам программы.

Общекомандное первенство определяется по наименьшей сумме мест, занятых участвующими командами в видах программы.

В случае если две и более команд набрали равное количество очков, победитель определяется по наибольшему количеству 1-х и 2-х мест.

**VIII. Награждение**

Команда-победитель игры «Казачий сполох» в общекомандном зачёте награждается кубком, дипломом за I место, памятным призом. Команды, занявшие II и III места, награждаются кубками, дипломами за II и III места соответственно, памятными призами. Остальные команды поощряются памятными дипломами за участие и волю к победе.

Руководитель команды, занявшей I место, награждается Почётной грамотой атамана окружного казачьего общества Хабаровского края .

Вручение наград проводится в торжественной обстановке.

После церемонии награждения председателем судейской коллегии военно-спортивная игра объявляется закрытой.

**XIX. Условия финансирования**

Финансирование игры (приобретение спортивного инвентаря, призов, кубков, грамот и дипломов, питание детей, иные расходы согласно смете) осуществляется за счёт средств окружного казачьего общества Хабаровского края.

Расходы по командированию судейского корпуса, оплате питания спортивных судей – за счет средств окружного казачьего общества Хабаровского края.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_