

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении военно-патриотического игрового комплекса «Игры патриотов – 2025» среди учреждений высшего образования
Союзного государства, посвященного 80-летию Победы
в Великой Отечественной войне

ГЛАВА 1

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Настоящее Положение определяет порядок проведения военно-патриотического игрового комплекса «Игры патриотов – 2025» среди учреждений высшего образования Союзного государства, посвященного 80-летию Победы в Великой Отечественной войне (далее – Игры).

2. Для участия в Играх обучающиеся (далее – студенты) учреждений высшего образования Союзного государства (далее – УВО) в составе сборных команд совершают полевой выход на территорию детского оздоровительного лагеря «Зорька Юбилейная» по адресу: г. Гродно, ул. Суворова, 159 (далее – лагерь).

3. Ответственность за соблюдение педагогическими работниками и студентами распорядка дня, правил охраны труда, правил техники безопасности, обеспечение безопасных условий проживания и питания студентов несут непосредственно руководители команд-участниц, оформленные приказом (распоряжением) ректора УВО, копия которого представляется в судейскую коллегию. Все участники Игр должны в обязательном порядке пройти инструктаж перед выездом из УВО и по месту проведения Игр. Ответственность за соблюдение требований техники безопасности при осуществлении игровой и конкурсной деятельности несут начальники этапов и непосредственно сами участники.

ГЛАВА 2

ЗАДАЧИ

4. Задачи Игр:

4.1. военно-патриотическое воспитание студенческой молодежи на основе примера мужества и героизма участников Великой Отечественной войны и воинов-интернационалистов Республики Беларусь и Российской Федерации;

4.2. мотивация военно-прикладных видов спорта и престижа профессиональной службы в Вооруженных Силах Республики Беларусь и Российской Федерации;

4.3. повышение уровня военно-прикладной, физической, морально-волевой, психологической подготовки студентов к действиям в экстремальных ситуациях;

4.4. вовлечение студенческой молодежи в массовые физкультурно-оздоровительные и спортивные мероприятия;

4.5. популяризация здорового образа жизни и активного проведения досуга студенческой молодежи;

4.6. формирование корпоративного духа и здоровой конкуренции, способствующих сплочению студенческого коллектива.

ГЛАВА 3

ДАТА И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

5. Игры проводятся 24-26 апреля 2025 года.

6. Место проведения Игр: детский оздоровительный лагерь «Зорька Юбилейная» Республика Беларусь, г. Гродно, ул. Суворова, 159.

ГЛАВА 4

УЧАСТНИКИ И ЗАЯВКИ

7. В Играх принимают участие команды, состоящие из 10 студентов УВО. В составе команды принимают участие от 2 до 10 студентов на следующих этапах:

7.1. военно-прикладная программа: «Военно-прикладная эстафета» – 8 человек (2+2+2+2), «Штурм» – 4 человек, «Разведатлон» – 5 человек;

7.2. военно-спортивная программа: «Перетягивание каната» – 6 человек, «Военно-полевой волейбол» – 2 человека (1м+1ж), «Военно-полевой дартс» – 2 человека (1м+1ж);

7.3. культурно-массовая программа: «Конкурс военно-исторический квиз» – 5 человек, «Конкурс представления команд» – до 10 человек, «Конкурс патриотической песни у костра» – до 10 человек.

8. Заявки на участие в Играх установленной формы (приложение 1) направляются в электронном виде до 01.04.2025 на электронную почту отдела по идеологические и воспитательные работы vospitanie@grsmu.by. Оригиналы заявок предоставляются секретарю Игры за час до построения команд на открытие.

ГЛАВА 5

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

9. Порядок проведения военно-прикладной, военно-спортивной и культурно-массовой программы, а также распорядок дня регламентируются в соответствии с программой проведения Игр (приложение 2). Ответственность за соблюдение распорядка и своевременное обеспечение готовности команд к участию в этапах Игры несут представители команд. Несвоевременная явка команды на развод для начала соревнований или конкурсов является основанием для ее снятия с предстоящего этапа.

10. Содержание Игр изложено в приложении 3.

ГЛАВА 6

СУДЕЙСТВО

11. Судейство Игр обеспечивает судейская коллегия из 10 судейских бригад (на каждом из этапов Игры по одной бригаде). Штатный состав судейской коллегии включает: начальника Игр (осуществляет общее руководство Играми), главного советника Игр (назначается из числа профессиональных военнослужащих старшего офицерского состава военной кафедры или воинов-интернационалистов), советников Игр на этапах (назначаются из числа специалистов согласно профилю этапа), заместителя начальника Игр по военно-прикладной программе (1-й заместитель), заместителя начальника Игр по культурно-массовой программе (2-й заместитель), заместителя начальника Игр по военно-спортивной программе (3-й заместитель), коменданта лагеря (обеспечивает организацию лагеря и выполнение программы Игр), начальников этапов (обеспечивают оборудование этапов, формирование судейской бригады, организацию судейства и соревнований на них), секретаря, двух секундометристов.

12. Состав судейской коллегии утверждается приказом ректора учреждения образования «Гродненский государственный медицинский университет» и доводится до сведения участников.

ГЛАВА 7

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

13. Итоги подводятся по трем программам: военно-прикладной, военно-спортивной и культурно-массовой. При подведении итогов суммируются места, занятые на всех этапах Игр в каждой программе отдельно. Победители определяются по наименьшей сумме мест занятых на этапах по военно-прикладной программе (этапы: «Военно-прикладная эстафета», «Штурм», «Разведатлон»), военно-спортивной программе (этапы: «Перетягивание каната», «Военно-полевой волейбол», «Военно-полевой дартс») и культурно-массовой программе (этапы: «Конкурс военно-исторический квиз», «Конкурс представления команд», «Конкурс патриотической песни у костра»). Общекомандное место определяется по наименьшей сумме итоговых мест по военно-прикладной, военно-спортивной и культурно-массовой программам. При одинаковой сумме мест преимуществом пользуется команда, показавшая лучший результат по военно-прикладной программе, а в случае равенства мест по военно-прикладной программе, первенство определяется по лучшему результату на этапе «Военно-прикладная эстафета», в военно-спортивной программе – по этапу «Перетягивание каната» и в культурно-массовой программе соответственно в «Конкурсе военно-исторический квиз». Команды, занявшие призовые места в общем зачете, отдельно в каждой программе и на ее этапах, награждаются грамотами и призами.

ГЛАВА 8

ФИНАНСИРОВАНИЕ И ЭКИПИРОВКА

14. Финансирование Игр осуществляется организациями, являющимися учредителями Игры: учреждение образования «Гродненский государственный

медицинский университет», Белорусский профессиональный союз работников здравоохранения, Гродненский городской отдел по чрезвычайным ситуациям.

15. Транспортные расходы, а также расходы, связанные с экипировкой и обеспечением команд спортивным инвентарем, несут командирующие организации.

16. Команды должны быть укомплектованы следующим образом:

16.1. единая форма одежды с логотипом УВО для участия в торжественных мероприятиях;

16.2. отличительные символы УВО;

16.3. спортивная форма для участия в соревнованиях, закрывающая локти, колени, обувь с протектором не менее 1 мм, перчатки или рукавицы для спуска по веревке;

16.4. непромокаемая верхняя одежда (куртка, дождевик, плащ-палатка и т.п.);

16.5. сменная обувь (полукеды, сланцы, тапочки и т.п.);

16.6. компас спортивный – 5 шт;

16.7. герметичная упаковка для спортивной карты формата А4;

16.8. индивидуальная страховочная система – 2 шт. (при отсутствии предоставляется организаторами);

16.9. винтовка пневматическая пружинно-поршневая однозарядная (как образец МР – 512) с открытым (пеньковым) прицелом (при отсутствии предоставляется организаторами);

16.10. велосипед с колесной базой не менее 1050 мм (колесная база – длина велосипеда, без учета колес или расстояние между осями переднего и заднего колеса) (при отсутствии предоставляется организаторами).

ГЛАВА 9 ПРОТЕСТЫ

17. В случае возникших разногласий с судьями на этапах, замечаний по составу команды соперника и проведения Игр, обнаружения нарушений правил Игр руководитель команды имеет право в течение часа после завершения соревновательной деятельности на этапе подать рапорт о протесте в письменном виде. Протесты проходят экспертизу комиссией, назначаемой начальником Игр, которая готовит рапорт на заседание судейской коллегии, где и принимается решение.

18. Представители и участники команды должны соблюдать правила воинской вежливости, уважать достоинство и честь товарищей и соперников, судей и руководства Играми, следовать принципам единоначалия.

ГЛАВА 10 ОСОБЫЕ ПОЛНОМОЧИЯ

19. Начальник Игр может вносить изменения в программу проведения Игр и правила судейства, если этого требуют обстоятельства. Начальник Игр имеет право принятия окончательных решений по спорным ситуациям,

возникающим во время Игр, его решение не может оспариваться. Во время отсутствия начальника Игр в расположении лагеря руководство Играми и право особых полномочий переходит к заместителям в соответствии с их рангом.

ИМЕННАЯ ЗАЯВКА

команды _____

(название команды, УВО)

на участие в военно-патриотическом игровом комплексе «Игры патриотов – 2025» среди учреждений высшего образования Союзного государства, посвященного 80-летию Победы в Великой Отечественной войне «24-26» апреля 2025 г.

№	Фамилия, имя участника	Год рождения	Факультет, курс, группа	Инструктаж по технике безопасности	Виза врача
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

По состоянию здоровья к соревнованиям допущено ____ (____) человек.

Врач _____
(подпись, ФИО, печать)

Тренер-руководитель команды _____
(подпись, ФИО)

Руководитель УВО _____
(подпись, ФИО, печать)

ПРОГРАММА ПРОВЕДЕНИЯ ИГР**ПЕРВЫЙ ДЕНЬ**

До 10 часов 00 минут – заезд, заселение команд в расположение лагеря по месту проведения Игр;

11 часов 00 минут – построение на торжественное открытие Игр;

11 часов 30 минут – заседание судейской коллегии с участием представителей команд;

12 часов 00 минут – обед;

13 часов 00 минут – автопробег

17 часов 00 минут – старт этапов «Военно-полевой волейбол» и «Военно-полевой дартс»;

18 часов 00 минут – ужин;

19 часов 00 минут – старт этапа «Конкурс представления команд»;

22 часов 00 минут – вечер знакомств;

00 часов 00 минут – отбой для участников Игр;

00 часов 30 минут – заседание судейской коллегии с участием представителей команды для организации дежурства в расположении лагеря.

ВТОРОЙ ДЕНЬ

7 часов 00 минут – подъем, утренний туалет;

7 часов 30 минут – завтрак;

8 часов 00 минут – построение на Игры;

8 часов 30 минут – старт этапа «Штурм»;

12 часов 00 минут – обед;

14 часов 00 минут – старт этапа «Разведатлон»;

18 часов 00 минут – ужин;

19 часов 00 минут – старт этапа «Конкурс военно-исторический квиз»;

21 часов 00 минут – старт этапа «Конкурс патриотической песни у костра»;

22 часов 00 минут – вечер бардовской песни у костра

00 часов 00 минут – отбой для участников Игр;

00 часов 30 минут – заседание судейской коллегии с участием представителей команды для организации дежурства в расположении лагеря.

ТРЕТИЙ ДЕНЬ

7 часов 00 минут – подъем, утренний туалет;

7 часов 30 минут – завтрак;

8 часов 00 минут – построение на Игры;

8 часов 30 минут – старт этапа «Военно-прикладная эстафета»;

13 часов 00 минут – старт этапа «Перетягивание каната»;

14 часов 00 минут – обед;

15 часов 00 минут – построение для подведения итогов, награждения и торжественного закрытия;

16 часов 00 минут – свертывание лагеря, разъезд команд.

СОДЕРЖАНИЕ ИГР ВОЕННО-ПРИКЛАДНАЯ ПРОГРАММА

1. ЭТАП «Военно-прикладная эстафета»

В соревнованиях принимают участие 8 человек. На старт этапа «Военно-прикладная эстафета» все 8 человек выходят одновременно. Команды стартуют в порядке согласно с жеребьевкой с интервалом в 5 – 10 минут. Организация работы команды выполняется в связках по 2 человека, которые стартуют одновременно со старта в разных направлениях соответственно своему маршруту. Связке выдается топографическая карта, на которую она наносит маршрут прохождения дистанции за 5 минут до старта, а также протокол, который участники предоставляют судьям на контрольных пунктах (далее КП).

1-я связка – военизированной полоса препятствий:

Состав команды: 2 человека (1 м + 1 ж). Прохождение военизированной полосы препятствий выполняется участниками по очереди (окончание преодоления полосы первым является стартом для второго). После преодоления полосы вторым участником, им выполняется оказание первой помощи первому и его переноска на финиш.

Перечень препятствий и способы их преодоления:

1. **Преодоление открытого простреливаемого участка перебежками.** Протяженность открытого простреливаемого участка 25 метров. Участник стартует из положения лежа и преодолевает бегом указанное расстояние в максимальном темпе по пересеченной местности за контрольное время (5 секунд), после чего сразу же ложится. За каждую 0,1 секунды продолжения бега после истечения контрольного времени начисляется 10 секунд штрафного времени.

2. **«Мышеловка».** Переползание «по-пластунски» по коридору шириной 1,2 – 1,5 м, высотой 0,5 м, длиной 5 м (возможно в противогазе). За падение ограничителя начисляется 30 секунд штрафного времени, за касание – 10 секунд.

3. **Стрельба из пневматической винтовки.** Стрельба из произвольного положения (лежа или колена). Пять мишеней (засада, пулеметный расчет, грудная, бронеколпак (или голова) и ростовая) на расстоянии от 4 до 10 метров (расстояние определяется в зависимости от погодных условий и рельефа местности). Участник делает от 5 до 10 выстрелов. Если остались непораженные мишени, то за каждую начисляется штрафное время 1 минута. Если команда выступает со своей пневматической винтовкой, то ее руководитель предварительно должен представить оружие на проверку технической комиссии в оргкомитет.

4. **Метание гранаты в цель.** Метание в горизонтальную цель (окоп) 400 x 100 см с расстояния 15 – 25 метров из положения с колена из-за укрытия.

Вес гранаты 500 – 700 грамм. В зачет идет, только прямое попадание, непопадание 1 минута штрафного времени.

5. Первая помощь и переноска раненого. Медицинская помощь – оказание первой помощи пострадавшему при огнестрельных ранениях, переломах, растяжениях, ушибах, сотрясениях мозга, контузиях, солнечном и тепловом ударах, обморожениях, отравлениях и т.д. за неправильное выполнение приема начисляется 1 минута штрафного времени, выполнение приема с нарушениями – 30 секунд штрафного времени. Участники между собой до старта определяют роли, кто из них будет оказывать помощь (стартует вторым), а кто будет пострадавшим (стартует первым).

После оказания первой помощи, выполняющий ее, переносит раненого в безопасную зону по заряженному участку местности (возможно в противогазе) на финиш. Переноска выполняется на плечах. За неправильное выполнение приема (размещение и положение тела при подготовке и транспортировке раненого) начисляется от 30 до 60 секунд штрафного времени.

6. Неполная разборка и сборка АК – 74. Неполную разборку и сборку оружия выполняют оба участника поочередно. Первый участник после выполнения неполной разборки АК – 74 аккуратно в определенном порядке раскладывает детали и узлы оружия и только после разрешения судьи приступает к его сборке. Второй участник после окончания сборки АК – 74 первым участником принимает оружие из его рук и повторяет те же действия. Штраф от 30 до 60 секунд назначается за неаккуратное и небезопасное обращение с оружием, а также за получение участником ссадин и кровоточащих ран при выполнении задания.

7. Снаряжение магазина. Участнику предоставляется пустой магазин АК – 74 и 30 патронов. Первый участник выполняет снаряжение магазина до полного заполнения, а второй извлекает патроны из него в коробку. Штраф от 30 до 60 секунд назначается за неаккуратное и небезопасное обращение с боеприпасами, а также за получение участником ссадин и кровоточащих ран при выполнении задания.

2-я связка – туристско-прикладная полоса препятствий в технике пешеходного туризма:

Состав команды: 2 человека (1 м + 1 ж). Прохождение туристско-прикладной полосы препятствий выполняется участниками по очереди (после преодоления полосы первым участником он передает эстафету касанием рукой любой части тела второго участника).

Перечень препятствий и способы их преодоления:

1. Параллельные перила. Преодоление водной преграды (ширина 15 – 20 метров) по веревочным параллельным перилам (располагающимся горизонтально одна над другой в вертикальной плоскости) с использованием индивидуальной страховочной системы.

2. Переправа по гати. Преодоление водной преграды (ширина 15 – 20 метров) по кочкам (количество кочек – 7 штук) при помощи шеста длиной 3 метра.

3. **Навесная переправа.** Преодоление водной преграды (ширина 25 – 30 метров) по веревке с использованием индивидуальной страховочной системы.

4. **Блок этапов: подъем, траверс, спуск (в различной последовательности).** Преодоление переломов рельефа на местности по веревке при помощи средств индивидуальной страховки (и вспомогательных устройств – предоставляются организаторами): крутой подъем (угол до 90 ° высота 15-25 метров), траверс крутого склона (длина 25-30 метров), крутой спуск (угол до 90 ° глубина 15-25 метров).

5. **Преодоление водной преграды по бревну** (ширина 10-15 метров) сомовыводом на веревке способом «горизонтальный маятник» при помощи средств индивидуальной страховки (и вспомогательных устройств – предоставляются организаторами).

6. **Преодоление рва или оврага прыжком** (ширина 5-10 метров) с помощью веревки способом «вертикальный маятник».

7. **Транспортировка раненого на носилках.** Участники вместе укладывают и переносят раненого человека (или его макет (вес 50-60 кг)) на медицинских носилках с последнего этапа к финишу.

Судейство на дистанции выполняется в соответствии с правилами по туристско-прикладным многоборьям в технике пешеходного туризма. При полном отсутствии страховки или падении участник наказывается штрафом в 1 минуту, а также при частичном нарушении страховки или при заступе за маркировку – штрафом в 30 секунд. По решению Главной судейской коллегии на туристско-прикладной полосе препятствий в технике пешеходного туризма может быть применена безштрафовая система судейства (в случае нарушения правил участник останавливается судьей, исправляет ошибки и только после этого, продолжает движение).

3-я связка – туристско-прикладная полоса препятствий в технике велосипедного туризма:

Состав команды: 2 человека (1 м + 1 ж). Условия проведения соревнований: Соревнования проводятся в соответствии с Правилами вида спорта «Туризм спортивный» (спортивная дисциплина «Туристско-прикладное многоборье. Техника велосипедного туризма»). Участники соревнований обязаны иметь исправный велосипед. Допускается использование велосипедов любых типов с колесной базой (расстояние между передней и задней осью) не менее 1050 мм. При отсутствии велосипеда у команды он предоставляется организаторами. Старт участников (команд) отдельный согласно стартовому протоколу. Участники должны прибыть в зону предстартовой проверки за 10-15 минут до времени старта. Допускается использование и передача между первым и вторым участником одного и того же велосипеда.

Соревнования проводятся на личной короткой дистанции (фигурное вождение). Участники поочередно преодолевают дистанцию в заданном порядке прохождения фигур. Количество фигур – 8. Примерный перечень фигур: колея, круг, восьмерка, змейка, перенос предмета, стоп-линия, ворота.

Оборудование дистанции: фигуры пронумерованы по порядку прохождения; места въезда и выезда в фигуру обозначены другим цветом; расстояние между фигурами и границей площадки находится в пределах 3-5 м.

Проведение соревнований на дистанции фигурного вождения:

1. Проезд всех фигур осуществляется по порядку согласно нумерации. При движении не по порядку и не по указателям начисляется штраф за игнорирование препятствия.

2. При невыполнении какой-либо фигуры участник получает штраф в соответствии с таблицей штрафов с условными баллами, но не более 6 баллов (30 секунд) на одной фигуре. В любом случае фигура должна быть закончена не менее чем на 50 %, иначе начисляется штраф за сквозной проезд.

3. Касание земли ногой и падения фиксируются во время проезда всей дистанции независимо от количества штрафов на каждой фигуре. Падение – это касание земли телом участника выше колена, касание коленом не считается падением.

4. Во время маневрирования между фигурами участник может пересекать уже пройденные фигуры, не нарушая при этом целостности фигуры и не пересекая разметочных линий, в ином случае нарушения и ошибки штрафуются в обычной системе штрафов.

5. Последней фигурой, как правило, на дистанции фигурного вождения устанавливается «Стоп-линия». Во время фиксации стоп-линии участник должен поставить ногу в квадрат, который согласно правил рисуется до стоп-линии. Фигура засчитывается только при полной остановке велосипеда после движения на нём и контакте переднего колеса со стоп-линией. Фигура не засчитывается, если после остановки велосипеда участник поставил ногу на линию квадрата или за его пределы, вышел назад или в сторону, поставил ногу на землю раньше, чем остановился велосипед.

6. Для четкого и быстрого учёта штрафов судьями при прохождении фигур условное штрафное время переводится в баллы со следующим значением:

5 сек = 1 балл; 10 сек = 2 балла; 15 сек = 3 балла;

30 сек = 6 баллов; 60 сек = 12 баллов; 120 сек = 24 балла.

Штрафные баллы суммируются и умножаются на цену 1 балла (5 сек), что будет соответствовать штрафному времени.

Штрафы представлены в таблице:

№ п/п	Нарушения и ошибки	Штраф, с
1	Сбитая стойка, фишка (предмет), касание колесом разметки, касание опоры	5
2	Каждое касание земли ногой, опора на дерево (предмет)	10
3	Выезд за разметку:	
	- одним колесом;	10
	- двумя колесами	30

4	Отрыв колеса	15
5	Не правильное выполнение проезда фигуры	30
6	Сквозной проезд фигуры	60
7	Игнорирование препятствий и элементов технических этапов	120
8	Падение участников на технических этапах (за каждое)	30
9	Выезд из зоны препятствия и движение вне зоны препятствия более 3 м на протяжённых участках и более 1 м при длине препятствий до 3 м	120

4-я связка – туристско-прикладная полоса препятствий в технике водного туризма:

Состав команды: 2 человека (1 м + 1 ж). Соревнования проводятся в соответствии с Правилами вида спорта «Туризм спортивный» (Спортивная дисциплина «Туристско-прикладное многоборье. Техника водного туризма: гребной слалом»). Объектом соревнований по гребному слалому является прохождение трассы, определенной воротами и препятствиями, на спокойном участке естественного водного потока, без нарушения правил прохождения трассы и в минимально возможное время.

Местом для проведения соревнований является спокойный участок водного потока, на котором установлена трасса с 2 прямыми воротами, а также 2 буйами. Длина участка – 150 метров; участок водного потока включает в себя препятствия, такие как: ворота, повороты, буи. На участке водного потока определены старт и финиш, безопасная посадка участников в лодки и выхода из лодок, а также в нескольких местах у берегов вдоль всей трассы для безопасного выхода на берег сошедших с трассы участников.

Вид программы командные гонки: юноша + девушка. Две байдарки – одиночки (каяка). Спортивная экипировка – спасательный жилет, весло, лодка. Судейская коллегия – главный судья, судья на трассе (спасатель). Каждый участник соревнований должен уметь плавать и знать меры безопасности при участии в соревнованиях по гребному слалому, о чем в заявке должна быть его подпись. Прохождение трассы. Все ворота и препятствия должны быть пройдены участниками в порядке последовательной нумерации. Штрафы: штраф 0 секунд – безошибочное прохождение ворот; штраф 15 секунд – правильное прохождение ворот с касанием одной или обеих вех; штраф 45 секунд – пропуск ворот и «не объезд» препятствия.

2. ЭТАП «Штурм»

В соревнованиях принимают участие 4 человека (2 м + 2 ж). Участники команды прибывают на старт этапа «Штурм» в спортивной одежде, закрывающей локти и колени. На старте участники каждой команды располагаются на заданном удалении от вершины высоты и по сигналу выполняют ее штурм. На контрольную отметку (5 метров до знамени предполагаемого противника) команда должна прийти в полном составе, после

чего она овладевает знаменем. При прохождении военно-прикладной полосы препятствий на этапе «Штурм» команда должна выполнить следующие задачи:

перемещение перебежками по открытому простреливаемому участку (25 метров);

преодоление переползанием открытого простреливаемого участка под огнем противника (5-10 метров);

поражение живой силы противника из укрытия (стрельба по мишеням (голова, грудная, пулеметный расчет, бронеколпак, ростовая) из-за укрытия с колена) (5 выстрелов на каждого участника);

уничтожение живой силы противника в укрытии (окопе) гранатами (20-25 метров);

штурм высоты и захват знамени противника;

переноска раненых из зоны поражения (50-60 метров).

Участники, получившие условные ранения штрафуются 30 секундами и продолжают движение далее в составе команды, принимая участие в дальнейшем прохождении маршрута. При поражении живой силы противника из-за укрытия (стрельба из пневматической винтовки в автоматическую мишень) участники ведут огонь до полного поражения мишеней, при этом штрафное время за дополнительные выстрелы не назначается. За каждое не полное попадание или непопадание гранатой в окоп начисляется от 30 до 60 секунд штрафного времени.

При определении итогового результата на этапе «Штурм» суммируется время «взятия высоты» и штрафное время, полученное при наличии ошибок действий команды при решении поставленных задач. Победитель определяется по наименьшему результату итогового времени.

3. ЭТАП «Разведатлон»

Для проведения этапа предлагается два варианта: первый при участии в Игре до 10 команд, второй – свыше 10 команд.

Вариант 1-й: старт этапа «Разведатлон» проводится в виде эстафеты (5 этапов). Все участники первого этапа всех команд стартуют одновременно. После старта участники выдвигаются на общий для всех огневой рубеж для выполнения стрельбы по своим мишеням (5 шт.). Участник первого этапа эстафеты в каждой команде на старте получает карту-протокол с указанными на ней КП и после выполнения стрельбы отправляется на поиск КП № 1. Отыскав свой КП получает контрольную отметку и возвращается на огневой рубеж для передачи эстафеты. Приняв эстафету участник второго этапа после стрельбы отправляется на поиски КП № 2 и так далее. Карта-протокол является «эстафетной палочкой». Ориентирование выполняется в заданном направлении. В случае нарушения очередности прохождения или частичного прохождения дистанции спортивного ориентирования участник наказывается штрафным временем, равным двойному контрольному времени работы на дистанции.

Вариант 2-й: этап «Разведатлон» проводится в виде «всерного» ориентирования (вся команда стартует одновременно – каждый участник по своей дистанции ориентирования в заданном направлении (спринт до 1 км от 2 до 5 КП)). Местом старта и финиша служит общий огневой рубеж (5 мест для стрельбы). На старте все пять участников команды выстраиваются в одну шеренгу каждый напротив своего места для стрельбы, определенного согласно жеребьевке. Старт дается одновременно для всех участников команды. После выполнения стрельбы из произвольного положения (для поражения 5 мишеней предоставляется 10 пуль), каждый участник команды получает карту (или берет сам в установленном месте) и отправляется на дистанцию ориентирования. После её прохождения он возвращается на финиш, где фиксируется время прохождения им дистанции (стрельба + ориентирование). Результат команды определяется по сумме всех 5 участников. Когда после стрельбы, все участники команды покинули огневой рубеж, и судья с представителем команды зафиксировали ее результаты (за каждую не пораженную мишень начисляется штраф 1 минута), на старт приглашается следующая команда. Очередь старта команд определяется по жребию.

ВОЕННО-СПОРТИВНАЯ ПРОГРАММА

1. ЭТАП «Перетягивание каната»

Соревнования командные. Состав команды: 6 человек (3 м + 3 ж). Система проведения соревнований – круговая. Перетягивание каната выполняется в полевых условиях. Судейство вида обеспечивается по упрощенным правилам с учетом полевых условий.

2. ЭТАП «Военно-полевой волейбол»

Соревнования командные. Состав команды: 2 человека (1 м + 1 ж). Судейство вида обеспечивается по упрощенным правилам пляжного волейбола с учетом полевых условий. Экипировка: спортивная форма с военной тематикой. Игра проводится в лесу. Система проведения соревнований – круговая или смешанная (определяется на месте судейской бригадой в зависимости от погоды, кол-во команд и регламента соревнований). Командное первенство определяется по наибольшей сумме набранных очков.

При игре из трех партий до двух побед:

- за победу в игре со счетом 2:0 – 3 очка;
- за победу в игре со счетом 2:1 – 2 очка;
- за проигрыш в игре со счетом 1:2 – 1 очко;
- за проигрыш в игре со счетом 0:2 – 0 очков.

При игре из одной партии:

- за победу – 2 очка;
- за проигрыш – 0 очков.

В случае равенства очков между двумя командами, победитель определяется по результату встречи между ними. В случае равенства очков между тремя командами, победитель определяется по следующим показателям:

- количество побед во всех встречах;
- соотношение партий во всех встречах;
- соотношение мячей во всех встречах;
- количество побед во всех встречах между ними;
- соотношение партий во всех встречах между ними;
- соотношение мячей во всех встречах между ними.

3. ЭТАП «Военно-полевой дартс»

Соревнования командные. Состав команды: 2 человека (1 м + 1 ж). Судейство вида обеспечивается по упрощенным правилам дартса с учетом полевых условий. Соревнования проводятся в упражнении «Большой круг». Предоставляется по 3 броска в каждый сектор и сектор «булл».

Командный зачет определяется по наименьшей сумме мест, набранных мест участниками команды. В случае равенства суммы мест у двух и более команд командное место определяется по сумме набранных очков. В случае равенства по данному показателю преимущество определяется по лучшему результату среди девушек.

КУЛЬТУРНО-МАССОВАЯ ПРОГРАММА

1. Этап «Конкурс военно-исторический квиз»

В квизе принимают участие все команды одновременно. Капитан несет ответственность за любые действия игроков во время игры.

Игра представляет собой комплекс из 4 туров, каждый из которых включает в себя вопросы по истории Первой и Второй мировых войн, а также войны в Афганистане 1979-1989 годов.

Вопросы зачитываются и дублируются текстовым изображением на экране. Задания могут быть как с вариантами ответов, так и без таковых. За правильный ответ команда получает 2 балла, за неполный ответ 1 балл, за неправильный ответ – 0.

Ответы фиксируются в фирменном бланке. В том случае, если ответ написан нечитаемым почерком или так, что его можно прочесть двояко, ответ засчитываться не будет. В случае отсутствия подписи с названием команды и номером тура на бланке ответов, данный бланк проверяться не будет.

После окончания времени тура бланки ответов сдаются жюри путем поднятия бланка ответов вверх одним из членов команды. Неподписанный бланк не проверяется, и команда получает 0 (ноль) баллов. В том случае, если после окончания времени тура команда сразу не сдает бланк ответов организаторам, данный бланк ответов не проверяется и с этой команды списывается 5 (пять) баллов за каждый факт нарушения.

2. ЭТАП «Конкурс представления команд»

В конкурсе принимает участие вся команда.

Оценивается:

степень подготовки команды: внешний вид (единообразие формы одежды, использование костюмов), уровень подготовки и организации выступления;

тематическая направленность: представление своего университета, отражение аспектов патриотической идеи;

законченность мысли выступления (призыв, слоган, девиз команды);

творческий подход: эмоциональная окрашенность представляемого материала, жанровое многообразие, оформление выступления (использование наглядностей, аудио сопровождения, музыкальное сопровождение);

оригинальность: использование нестандартных решений, запоминающихся образов и элементов.

Техническое обеспечение: организаторы предоставляют микрофоны, звукоусиливающую аппаратуру и другое необходимое оборудование, заявленное участниками заранее.

3. ЭТАП «Конкурс патриотической песни у костра»

В конкурсе принимает участие вся команда.

Команда представляет на конкурс 2 песни: 1 песня патриотической направленности, 1 песня корпоративной направленности (медицинской, студенческой).

Оценивается: выход на место выступления, представление песни и выступающих, соответствие тематической направленности, качество и оригинальность исполнения, внешний вид выступающих. Дополнительные баллы начисляются за авторство, владение выступающими гитарой и другими музыкальными инструментами.

ФОРМА ДОКЛАДА
капитана команды заместителю начальника Игры
на торжественном открытии

Команда на торжественное открытие (или закрытие, а также на другие мероприятия далее по программе) представляет двушереножный строй из 12-ти участников и двух представителей. Требования к участникам: однообразный внешний вид, четкие команды, выход из строя, движение строевым шагом, воинское приветствие и доклад капитана.

Пример доклада «Товарищ начальник игры, команда Гродненского государственного медицинского университета в полном составе на торжественное открытие военно-патриотического игрового комплекса «Игры патриотов – 2024» построена и готова к участию. Капитан команды (указать имя и фамилию)». После доклада капитан команды занимает свое место справа от начальника Игры лицом к строю.