

Министерство образования и молодежной политики
Свердловской области
Ассоциация кадетских образовательных организаций, классов
и клубов Свердловской области

Военно-спортивные игры

методические рекомендации
по организации и проведению

Екатеринбург, 2023

УДК 371.487
ББК Ч 420.058
В63

Издание подготовлено при поддержке Министерства образования и молодежной политики Свердловской области

В63 Военно-спортивные игры: методические рекомендации по организации и проведению / А. Г. Казанцев, И. Я. Мурзина, Н. В. Хомутов; под общ. ред. А. Г. Казанцева – Екатеринбург : Институт образовательных стратегий, 2023. – 64 с.

Методические рекомендации направлены на оказание методической поддержки педагогам образовательных организаций в подготовке и проведении военно-спортивных игр этнокультурной направленности.

УДК 371.487
ББК Ч 420.058

© Ассоциация кадетских образовательных организаций, классов и клубов Свердловской области, 2023
© ООО «Институт образовательных стратегий», 2023

Введение

Методические рекомендации «Военно-спортивные игры» (далее – Методические рекомендации) адресованы руководящим и педагогическим работникам общего, среднего профессионального и дополнительного образования для использования в работе.

Военно-спортивные игры (военизированные игры) – состязания в игровой форме, опирающиеся на военные приемы и тактику; это особый вид физической активности, в котором широко используются элементы воинской культуры, способствующие развитию духовно-нравственных качеств личности в сочетании с физическим развитием, формированием навыков дисциплины и самоорганизации, воспитанием силы воли, мужества, стойкости, гражданственности и патриотизма. Военно-спортивные соревнования проводятся с использованием военно-профессиональных приемов и действий, упражнений из программы по физической подготовке, Военно-спортивного комплекса и военно-прикладных видов спорта¹. Особое место в ряду военно-спортивных игр занимают соревнования по военно-прикладным видам спорта.

Военно-спортивные игры относят к подвижным играм, которые проводятся на местности. Их отличает наличие элементов героики и боевой романтики: школьники представляют себя в качестве участников боевых действий и стремятся быть достойными героев.

Особенностями военно-спортивных игр является ярко выраженная военно-прикладная направленность знаний и

¹ Правила военно-прикладного вида спорта (утв. приказом Минспорта России от 25.08.2015 № 829) (ред. от 28.04.2023). – URL: <https://sudact.ru/law/prikaz-minsporta-rossii-ot-25082015-n-829/pravila/> (дата обращения: 20.09.2023)

действий; возможность широко применять предметы и атрибуты военных (компасы, бинокли, топографические карты, макеты оружия); строгое соблюдение дисциплины.

В ходе военно-спортивных игр учащиеся осваивают способы решения тактических задач, развивают умения ориентироваться на местности, преодолевают препятствия, учатся предвидеть возможный ход и результат своих действий, сравнивать их с тем, что было задумано, следить за обстановкой, контролировать свое поведение. Для этого в программу военно-спортивных игр включают разнообразные упражнения: соревнования в беге, прыжках, метании, наблюдательности, оказание первой помощи.

Особую роль в организации военно-спортивных игр играют педагоги: они выступают в роли инициаторов и организаторов, руководителей и воспитателей. Однако не нужно забывать, что руководит игрой педагог через ребят, помогая сформировать команду, обращая внимание на развитие личностных качеств воспитанников.

Традиционно военно-спортивные игры посвящены какому-то событию. Выбирая задания для игры, педагог должен помнить о необходимости физического развития воспитанников и стремиться к разнообразию заданий, соотносить игровые упражнения с возрастом и умениями школьников, обращать внимание на сложность игры, взаимоотношения играющих, выполнение ими определенных ролей и обязанностей. Как показывает опыт, нередко одни и те же игры могут быть увлекательными для школьников разных возрастов. Доступность игр обеспечивается регулированием нагрузки, упрощением или усложнением правил, количеством заданий, выбором препятствий и территории, на которой проходит игра, использованием определенного инвентаря.

Военно-спортивные игры проводятся в соответствии с Кодексом спортивной этики Совета Европы «Справедливая игра – путь к победе», принятым в 1985 г.

Кодекс включает положения о праве детей и юношества участвовать и наслаждаться спортивной деятельностью, а также обязанности учреждений и взрослых лиц распространять правила Справедливой игры и обеспечивать уважение этих прав. Понятие «Справедливая игра» включает в себя понятия дружбы, уважения и почитания атмосферы, в которой осуществляется спортивная деятельность.

Справедливая игра – это образ мышления, а не только поведение. Она исключает обман, применение допинга, насилие, оскорбление (физическое и словесное), эксплуатацию, а также неравные возможности. Принцип Справедливой игры – уважительное и бережное отношение друг к другу и к каждому в отдельности – является важным аспектом в установлении таких взаимоотношений и стиля поведения, которые делают Игру безопасной для всех участников².

Важное место в военно-спортивных играх прикладной направленности уделяется этнокультурному компоненту, который развивает сложившиеся в Российской Федерации традиции этноспорта.

Российское казачество – исторически сложившаяся на основе взаимодействия русского народа и других народов России социокультурная общность, сформированная в ходе многовекового служения казаков Российскому государству

² По материалам книги: Настольная книга спортивного менеджера : справ. пособие / [авт.-сост.: Золотов М.И. [и др.]] ; Рос. гос. акад. физ. культуры, Моск. гос. акад. физ. культуры. - М.: ФОН, 1997. – URL: <http://lib.sportedu.ru/GetText.idc?TxtID=1545> (дата обращения: 20.09.2023)

и обществу³. Исторически казачество складывалось как воинское сословие, целью которого была служба по защите Отечества. Поэтому в культуре казаков всегда уделялось пристальное внимание физическому воспитанию детей и подростков.

В связи с реализацией государственной политики Российской Федерации в отношении российского казачества и решением задачи «по содействию воспитанию подрастающего поколения в духе патриотизма, гражданской ответственности и готовности к служению Отечеству с опорой на духовно-нравственные основы и ценности российского казачества, обеспечению участия российского казачества в реализации государственной молодежной политики»⁴ важное место стали занимать военно-спортивные игры казачьей направленности.

Одним из направлений деятельности войсковых обществ становится вовлечение школьников в процесс приобщения к истории, культуре и традициям казачества через участие в разнообразных фестивалях и конкурсах.

С 2009 г под эгидой Министерства образования и науки Российской Федерации (ныне - Министерства просвещения), Федерального агентства по образованию при поддержке комиссии по развитию взаимодействия системы образования с казачьими обществами Совета при Президенте Российской Федерации по делам казачества проводится Всероссийская военно-спортивная игра «Казачий Сполух»,

³ Стратегия государственной политики Российской Федерации в отношении российского казачества на 2021 - 2030 годы. – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/74384683/> (дата обращения: 20.09.2023)

⁴ Стратегия государственной политики Российской Федерации в отношении российского казачества на 2021 - 2030 годы. – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/74384683/> (дата обращения: 20.09.2023)

в цели которой входит формирование и развитие интереса и уважения к истории и традициям российского казачества; выявление и распространение успешного опыта работы образовательных учреждений, осуществляющих образовательный процесс с использованием культурно-исторических традиций казачества по интеллектуальному, культурному, физическому и нравственному развитию обучающихся. В рамках «Казачьего Сполоха» в Свердловской области проводился областной этноспортивный праздник (фестиваль) «Казачьи шермиции», объединяющий кадет городов и районов компактного проживания этнических групп казаков на территории региона.

В Свердловской области сегодня проходят различные фестивали казачьей культуры: семейные (Арамилевская слобода), молодежные (Белоярский р-н, Богдановичский р-н), фольклорные (Талица), мужской культуры Дмитриев день (Екатеринбург), в программу которых входят концерты фольклорных коллективов, исполняющих казачьи танцы и песни, народные единоборства, соревнования по фланкировке и народные спортивные игры.

Развитие образовательных практик спортивной направленности, содержащих в своей основе этнокультурную (в т.ч. казачью) составляющую сегодня являются актуальными, поскольку способствуют не только физическому развитию детей и молодежи, но развивают у них чувство принадлежности к родной культуре, направлены на сохранение и укрепление общероссийской гражданской идентичности на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей.

Методические рекомендации опираются на следующие документы:

– Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Федеральный закон от 28.03.1998 № 53-ФЗ «О воинской обязанности и военной службе»;
- Стратегия государственной политики Российской Федерации в отношении российского казачества на 2021 – 2030 годы;
- Правила военно-прикладного вида спорта (утв. приказом Минспорта России от 25.08.2015 № 829) (ред. от 28.04.2023).

Методические рекомендации подготовлены в рамках проекта «Молодежный фестиваль казачьей культуры «Косая сажень», инициированного Ассоциацией кадетских образовательных организаций и поддержанного Министерством образования и молодежной политики Свердловской области.

Рекомендации по проведению военно-спортивных игр

Проведение военно-спортивных игр направлено на совершенствование системы патриотического воспитания, обеспечивающей формирование у молодежи патриотического сознания, чувства верности долгу по защите своего Отечества, активной гражданской позиции и здорового образа жизни. В процессе проведения соревнований и военно-спортивных игр решаются задачи развития и совершенствования физических и волевых качеств: силы, ловкости, быстроты, выносливости, смелости, решительности, настойчивости, быстроты ориентирования, дисциплинированности.

При проведении военно-спортивных игр необходимо учитывать возрастные и психофизические особенности участников.

Военно-спортивные игры можно легко варьировать в зависимости от интересов и возраста обучающихся, регулировать нагрузку, увеличивая или уменьшая время на игру, упрощая или усложняя правила и задачи, уменьшая или увеличивая количество заданий, препятствий и изменяя местность, на которой проводится игра, применять разнообразный инвентарь (учебное оружие, средства имитации, приборы, топографические карты, технические средства связи и др.).

Игры подразделяются на командные, лично-командные и личные. В командных соревнованиях определяются места, занятые командами. В лично-командных соревнованиях определяются одновременно места, занятые участниками, и места, занятые сборными командами. В личных соревнованиях определяются места и результаты конкретных участников. Характер, программа и условия проведения игр в

каждом отдельном случае, определяются утвержденным организаторами Положением о военно-спортивных играх.

В соответствии с утвержденными Минспорта РФ Правилами военно-прикладного вида спорта Положение о военно-спортивной игре должно содержать следующие указания и сведения:

- о видах игры, входящих в соревнования;
- название, сроки и место проведения, проводящая организация;
- руководство и организация;
- характер соревнований и система их проведения;
- цели и задачи;
- условия финансирования;
- команды и участники (возраст, пол, классификация);
- оценка системы результатов;
- медико-санитарное обеспечение;
- требования по безопасности;
- информационно-техническое обеспечение;
- порядок подачи заявок;
- условия приема участников соревнований;
- порядок награждения победителей и призеров соревнований;
- программа и условия проведения соревнований, порядок и условия предоставления и допуска материальной части;
- порядок подачи протестов и их рассмотрения.

Выбор конкретных игр зависит от времени года и природных условий. Однако при их организации никогда не следует забывать того, что это, прежде всего, – игры. В ходе игры её задачи и пути их достижения должны оставаться для играющих притягательными и интересными.

Для решения задач военно-патриотического воспитания перед военно-спортивной игрой рекомендуется проводить беседы об истории войн, объяснять, как связана «легенда» игры с реальными историческими событиями, рассказывать о военных подвигах.

Подготовка игры включает выбор местности для игры; подготовку руководителя игры и посредников, коллектива играющих, инвентаря, игрового имущества. Рекомендуется выбирать участки местности, покрытые кустарником, лесом, с неровным рельефом, рвами, канавами, небольшими речками, ручьями. На такой местности хорошо организовать игры, связанные с разведкой, наблюдением, маскировкой, ориентированием.

План игры. П. Д. Лукашов в своей книге, посвященной военно-спортивным играм на местности, подчеркивал, что «в плане следует предусмотреть: способ доведения содержания и правил игры до участников; состав посредников; расстановку ребят в начале игры; форму, отличительные знаки для отрядов, юнармейских подразделений; потребность в инвентаре, игровом имуществе, необходимые меры для обеспечения ими ребят; способы использования имитационных средств, ... расчет времени на игру, при этом необходимо учесть время на следование в район игры и возвращение к месту расположения (школы, лагеря), время на ход игры и подведение ее результатов; форму разбора игры, подведение ее итогов»⁵.

Руководство игрой. От руководства игрой зависит успешность ее проведения. Руководитель игры должен твердо знать содержание и правила игры, разработать план игры. Руководить игрой педагогу помогают посредники из числа старшеклассников. Посредники хорошо знают цель,

⁵ Лукашов П. Д. Военно-спортивные игры школьников на местности. Пособие для учителей. – М.: «Просвещение», 1978. – С. 32–33.

содержание и правила игры. Они участвуют в выставлении оценок участникам, поэтому важно обращать их внимание на необходимость объективности и беспристрастности, вежливости и уважительного отношения к игрокам. Как отмечает П. Д. Лукашов, «задача посредника заключается в том, чтобы строго следить за выполнением правил игры, вести точный подсчет очков, ошибок, сделанных играющими, решительно пресекать малейшую недисциплинированность, непослушание, решать споры, возникшие во время игры, быть постоянным консультантом командира отряда, но ни при каких обстоятельствах не подменять последних и действовать за них»⁶.

Условный сигнал. Все участники должны знать об условном сигнале окончания игры и месте сбора после игры. По окончании игры участники собираются в месте сбора для обсуждения. Командиры сторон докладывают о том, какие действия были предприняты по обеспечению успешного хода игры, сообщают, как шла игра, какие ошибки были допущены группой в целом и отдельными участниками, как добились победы или почему потерпели поражение. Доклады командиров играющих сторон дополняют краткие отчеты посредников и отдельных участников. Руководитель игры подводит итоги действиям обеих сторон и дает оценку игры в целом, объявляет благодарность тем, кто этого заслужил, отмечает ошибки в игре той или другой стороны и указывает, как избежать их в будущем.

Для проведения военно-спортивных игр создается *организационный комитет*, состав которого определяется в зависимости от статуса соревнований и количества участников. Организационный комитет решает следующие задачи:

⁶ Лукашов П. Д. Военно-спортивные игры школьников на местности. Пособие для учителей. – М.: «Просвещение», 1978. – С. 33.

подготовка и оборудование мест соревнований, обеспечение судейским инвентарем;

- оповещение участников соревнований;
- обеспечение участников соревнований равноценными судами и инвентарем в соответствии с Положением о военно-спортивной игре;
- организация медицинского обслуживания;
- обеспечение безопасности участников, судей и зрителей во время соревнований;
- составление списка судей;
- составление программы соревнований;
- организация пропаганды и информации о военно-спортивной игре;
- обеспечение встречи, размещения и отправки участников и судей;
- организация питания участников и судей;
- назначение председателя комиссии по допуску к соревнованиям и организация ее работы;
- проведение торжественных мероприятий открытия и закрытия военно-спортивной игры;
- обеспечение работы секретариата (выделение компьютерной техники и канцелярских принадлежностей).

Допуск спортсменов к участию в соревнованиях осуществляет комиссия по допуску в составе председателя, секретаря и врача. Перечень документов, представляемых в комиссию по допуску, определяется Положением о военно-спортивной игре.

Основанием для включения школьников в списки участников соревнований является протокол комиссии по допуску.

Обязанности и права участников военно-спортивной игры

Участник военно-спортивной игры обязан:

- знать Положение о военно-спортивной игре и Правила ее проведения, строго их выполнять;
- прибывать на соревнования в указанное время с необходимым снаряжением, иметь при себе документ, удостоверяющий личность;
- выступать в опрятной форме одежды, соответствующей Правилам военно-спортивной игры;
- находиться в отведенном для участников месте и соблюдать установленный для соревнований распорядок;
- вести честную спортивную борьбу;
- незамедлительно выполнять указания официальных лиц и судей.

Участнику запрещается вмешиваться в работу судей, вступать с ними в пререкания.

Участник соревнований имеет право обращаться непосредственно к судьям только по неотложным вопросам, которые касаются выполнения упражнения, во всех других случаях обращаться в судейскую коллегию с устным или письменным заявлением через представителя команды (педагога).

Общие обязанности судей

Судья военно-спортивной игры – физическое лицо, уполномоченное организаторами для обеспечения соблюдения Правил и условий проведения военно-спортивной игры, прошедший специальную подготовку.

Судья обязан:

- ознакомиться с Положением о военно-спортивной игре, твердо знать и неуклонно выполнять

Правила соревнований; быть организованным, дисциплинированным и беспристрастным;

- явиться в назначенный срок на место проведения соревнований, чтобы пройти инструктаж, получить необходимый инвентарь, документацию, проверить рабочее место и быть готовым к выполнению своих обязанностей;
- сообщать Главному судье о любом случае нарушения участниками Правил военно-спортивной игры и норм поведения, а также о любых несчастных случаях и происшествиях.

Судье запрещается:

- покидать место проведения соревнований без разрешения Главного судьи (представителя Организационного комитета);
- быть участником данной военно-спортивной игры, представителем или тренером выступающей команды.

Общие обязанности секретаря военно-спортивной игры

Секретарь игры должен

- разработать план работы с педагогами-волонтерами военно-спортивной игры и распределить между ними обязанности;
- изучить Положение о проведении военно-спортивной игры;
- организовать работу комиссии по допуску;
- согласовать с организационным комитетом и судьями программу соревнований;
- провести жеребьевку;
- подготовить таблицы для подсчета очков командного первенства;
- составить заявки на канцелярские принадлежности, оборудование и инвентарь для работы;

- подготовить тексты для дипломов, грамот, программ, технических результатов и т.п.;
- обеспечить судейские бригады необходимыми бланками и формами для проведения соревнований;
- принимать от представителей заявления о замене участников и протесты с визой главного судьи, вносить изменения в официальную документацию;
- готовить итоговые технические результаты и другие материалы для выдачи представителям участвующих организаций;
- регистрировать все материалы, поступающие по ходу соревнований (финишные записки, замены в записях и заявках, письменные протесты и т.д.);
- составить общий технический отчет о проведенных соревнованиях.

Памятка участнику военно-спортивной игры

Настойчиво овладевай знаниями, необходимыми для успешных действий в игре.

Проявляй максимальное внимание в игре. Твердо помни поставленные перед тобой задачи.

Играй честно. Строго соблюдай правила в любой игре и удерживай от нарушений правил других ребят.

Будь дисциплинированным. Беспрекословно выполняй указания руководителя игры, посредников, командиров отрядов.

Играй смело, инициативно. В игре проявляй смекалку, выдумку, изобретательность. Не теряйся в трудные минуты.

Настойчиво добивайся победы. Действуй решительно, но с расчетом.

Вовремя выручай товарища, находящегося в затруднительном положении. Честь отряда – твоя честь.

Умей пожертвовать своими интересами, если это необходимо для того, чтобы победила твоя команда.

Поддерживай постоянную связь со своим командиром и с товарищами, действующими рядом с тобой.

Не пререкайся с товарищами. Не смейся над проигравшими. Не допускай грубости. Споры, насмешки грубость всегда ведут к ссорам и расстраивают хорошую игру. Помни: в игре твои противники – это друзья, товарищи.

Победишь – не зазнавайся, будешь побежденным – не унывай⁷.

⁷ Памятка участнику военно-спортивной игры разработана П. Д. Лукашовым

Военно-спортивные игры казачьей направленности

Проведение военно-спортивных игр находится в традициях казачьей культуры. В исторических документах и этнографических исследованиях сохраняются описания подвижных игр казачат, рассказы о проведении соревнований между подростками и молодыми людьми допризывного возраста, участие юнкеров из военных училищ в полевых сборах. Все это воспитывало казака – будущего защитника Отечества.

Шермиции – состязания казаков с оружием или без него. Традиции проведения шермиций восходят к т.н. казачьим домашним играм, основой которых были скачки на лошадях, джигитовка, фланкировка и рубка шашкой, различные воинские упражнения. Основанные в духе соревновательности, они воспитывали целеустремленного, находчивого человека, будущего воина. Шермиции приурочивались к событиям церковного календаря, проводились, когда казаков провожали на воинскую службу или встречали из похода, на свадьбах или при поминовении предков. Сегодня шермиции проводятся не только на Дону (именно донских казаком считали основателями этих состязаний), но и на территории других казачьих войск.

**Из Положения о проведении
Традиционных казачьих Шермиций,
посвящённых Дню Православного Воина
(6 мая – День Георгия Победоносца)⁸**

Соревнование «Казачья шашка» направлено на выявление умений владения традиционным казачьим оружием.

Участник выступает в закрытой одежде и обуви, (шашка находится в ножнах на поясе или портупее- без ножен участник не допускается к рубке. Кинжал (бебут) на поясе в ножнах.

Требования к шашке: а) однолезвийный металлический клинок произвольной кривизны; б) крепление рукояти – винт с гайкой или клепки; в) длина клинка – от 50 до 90 см; г) вес – от 0,3 до 1 кг; д) наличие темляка произвольного вида.

Выход на исполнение упражнения без надетого на руку темляка⁹ является основанием для отстранения участника от выполнения данного упражнения. Перед началом упражнения участник докладывает о готовности.

Работа идет на двух площадках. Первая – квалификационная. На ней происходит отбор участников для финального конкурса.

Проводятся три упражнения:

1. Рубка мишени на стойке

Упражнение выполняется из положения «шашка наголо». На стойку высотой 120 см ставится мишень - пластиковая бутылка с водой объемом 1,5 литра. Задача –

⁸ Положение о проведении Традиционных казачьих Шермиций, посвящённых Дню Православного Воина (6 мая – День Георгия Победоносца). – URL: <https://kazak26.ru/wp-content/uploads/polozhenie-tradiczionnye-kazachi-shermiczii.pdf> (дата обращения: 20.09.2023)

⁹ Темляк – это ремень, петля, шнур или кисть на эфесе холодного оружия.

срубить бутылку так, чтобы после удара доньшко осталось стоять на стойке. В этом случае можно сделать следующий удар.

Каждый участник выполняет только один подход.

Баллы:

Первый результативный удар	5 баллов
Второй результативный удар	10 баллов
Третий результативный удар	15 баллов
Четвертый результативный удар	20 баллов
Пятый результативный удар	25 баллов
Шестой и последующие удары	число баллов увеличивается на 10 от удара к удару
Удар по опорной стойке	штраф -2 балла

2. Рубка на точность («рубка лозы»)

Упражнение выполняется из положения «шашка наголо». Лоза высотой 150 см (+/- 3 см) фиксируется вертикально на стойке. На лозу надевается папаха участника.

Задача – срубить лозу так, чтобы шапка повисла на оставшейся вертикальном положении части лозы.

В этом случае можно сделать следующий удар.

Баллы:

Первый результативный удар	5 баллов
Второй результативный удар	10 баллов
Третий результативный удар	15 баллов

Четвертый результативный удар	20 баллов
Пятый результативный удар	25 баллов

3. Рубка каната

Канат из пеньки или другого натурального волокна диаметром 2 см вывешивается с балки, высотой 2,5 м.

Расстояние от земли до нижнего края зоны поражения 1 м. Свободный конец каната не касается земли. Рубка производится в зону поражения шириной 1 м, границы которой обозначены метками.

Задача – срубить канат так, чтобы после удара верх линии среза оказался внутри зоны поражения. Срубленная часть должна упасть на землю.

Удар засчитывается, если канат рассечен надвое, (срубленная часть каната должна упасть на землю).

Первый удар наносится из положения «шашка в ножнах»! Каждый результативный удар - 5 баллов

4. Укол вывешенной мишени шашкой

Упражнение выполняется из положения «шашка наголо».

Мишень (бутылка с водой объемом 1,5 литра) вывешивается с балки на высоте 130 см от поверхности.

Выполняется два последовательных укола - конный и пеший. Для обоих уколов используется одна и та же мишень.

Пеший укол: перед выполнением упражнения участник занимает позицию, держа шашку в положении «на плечо» в правой руке (левши держат шашку в левой руке). Участник находится перед мишенью на расстоянии не менее 7 м. По команде судьи участник должен произвести укол

вперед с подшагом правой ногой (для левшей - левой ногой) в сторону мишени.

Задача - поразить мишень клинком насквозь.

Конный укол: перед выполнением упражнения участник занимает позицию справа от мишени, держа шашку в положении «на плечо» в правой руке (левши занимают обратную позицию относительно мишени и держат шашку в левой руке). По команде судьи участник должен произвести укол налево из положения «на плечо».

Задача – поразить мишень клинком насквозь.

Баллы: результативный укол – 10 баллов.

Если мишень не поражена, очки за укол не начисляются.

5. Стрельба из лука.

Упражнение выполняется участником соревнований из положения стоя. Расстояние до мишени 10 м. Три пробных выстрела, три зачетных. двумя и после третьего тура продолжают борьбу только те, кто поразил мишень тремя стрелами.

6. Работа с нагайкой

Упражнение выполняется на время. На специальной подставке (предоставляется организаторами) укреплены деревянные палочки, которые необходимо выдернуть, захлестнув нагайкой. Победитель определяется по наименьшему времени выполнения упражнения.

7. Работа с арапником.

На подставке устанавливается спичечный коробок. Участнику необходимо с расстояния, определенного судейской коллегией, сбить его ударом арапника. Дается три попытки. Участники выполнившие упражнения переходят в следующий тур, в котором вместо спичечного коробка

закрепляется одна спичка (возможна замена на металлическую монету). На поражение данной мишени также дается три попытки. Все не сумевшие поразить мишень выходят из соревнований. Соревнования продолжаются пока не останется один участник.

Из Положения о проведении Всероссийской военно-спортивной игры «Казачий сполох»¹⁰

Всероссийская военно-спортивная игра «Казачий сполох» проводится Министерством просвещения Российской Федерации при поддержке постоянной комиссии по содействию развитию системы казачьего образования Совета при Президенте Российской Федерации по делам казачества. Оператором игры выступает Институт изучения детства, семьи и воспитания.

Задачи игры – подготовка несовершеннолетних обучающихся к военной или иной государственной службе, популяризация здорового образа жизни, гражданское и патриотическое воспитание казачьей молодежи, увековечение памяти о событиях и героях Великой Отечественной войны.

В военно-спортивной игре «Казачий сполох» могут принять участие только команды войсковых казачьих обществ, внесенных в Государственный реестр казачьих обществ Российской Федерации.

Формат проведения Игры в 2023 году предусматривает проведение конкурсной, образовательной и культурной программ.

¹⁰ Положение о проведении Всероссийской военно-спортивной игре «Казачий сполох». – М., 2023. – URL: <https://clck.ru/36rpaW> (дата обращения: 20.09.2023)

Конкурсная программа включает следующие мероприятия: «Полоса разведчика» (соревнования в военно-прикладных видах спорта); конкурсное выступление «Визитная карточка команды»; конкурс казачьей песни «У походного костра»; казачий триатлон; шахматы; мини-футбол; строевая подготовка.

Каждая команда должна принять участие в конкурсной и образовательной программах.

За пропуск одного из видов конкурсных испытаний команде присваивается место, следующее за командой, получившей самый низкий результат по итогам прохождения соответствующего вида конкурсного испытания.

Организаторы оставляют за собой право внести изменения в программу соревнований с учетом погодных условий, обеспечения безопасности участников, а также иных непредвиденных обстоятельств.

1. «Полоса разведчика»

Участвует команда в полном составе. Форма одежды – походная (колени и локти должны быть закрыты). Протяженность маршрута «Полоса разведчика» до 3 000 метров.

Без разрешения главного судейского комитета (далее – ГСК) запрещается нахождение в зоне дистанции представителей команды и тех участников, которые в данный момент еще не стартовали или уже финишировали. В случае вышеуказанного нарушения, команды могут быть сняты с соревнований.

На старте команды получают:

пакет с картой (схемой движения), на которой нанесены контрольные пункты (далее – КП) прохождения маршрута; маршрутный лист, в который судьи на этапах вписывают результаты прохождения КП маршрута.

На каждом КП участники выполняют конкурсные задания.

Минимальный перечень группового снаряжения (проверяется на предстартовой проверке):

компас – 1 шт.; часы – 1 шт.; планшет для карты – 1 шт.

За 10 минут до старта участники проходят предстартовую проверку, на которой проверяется снаряжение. Участники не выпускаются на дистанцию до полного выполнения всех требований.

Этапы соревнований «Полоса разведчика»

1. КП «Оказание первой помощи пострадавшему»

Командные соревнования. Участвует команда в полном составе. 11-й участник команды на данном этапе выступает в качестве пострадавшего для оказания ему срочной первой медицинской помощи. Форма одежды участников – походная.

Конкурс состоит из двух частей:

1. Команда получает карточку с ситуационным заданием по оказанию первой помощи (возможные варианты: открытый перелом голени, открытый перелом предплечья, артериальное кровотечение, ожог 2–3-й степени и другое), определяет условно пострадавшего из своего состава и по команде судьи начинает выполнять задание. По истечении контрольного времени, отведенного на выполнение задания (определяется организаторами), судья определяет правильность и оценивает действия команды.

2. Задача команды – изготовить носилки из представленного материала (жерди, веревка и прочее) и выполнить транспортировку условно пострадавшего.

Расстояние транспортировки – до 150 метров.

При прохождении этапа возможно получение штрафных баллов: 1 штрафной балл равен 5 секундам.

Команда-победитель определяется по наименьшему суммарному времени, затраченному на выполнение задания.

2. КП «Метание ножей»

Командные соревнования. Участвует команда в полном составе. Форма одежды участников – походная.

Необходимо выполнить броски ножей (ножи предоставляются ГСК). Участники делают 3 зачетных броска по мишени «П» из положения стоя. Расстояние до мишени – 5 метров. Общее место команды определяется по сумме всех удачных бросков участников команды.

3. КП «Преодоление казачьей полосы препятствий»

Командные соревнования. В конкурсе участвует команда в полном составе.

Форма одежды участников – походная.

Преодоление полосы препятствий начинается с отметки «СТАРТ».

Этапы полосы

3.1. Этап «Болото»

Участвует вся команда. Из автомобильных шин выложена переправа. С помощью 2 досок необходимо, перекладывая ее с шины на шину, переправиться через «болото», не касаясь земли.

Штраф: за каждое касание земли добавляется штрафное время (60 секунд) к общекомандному времени.

3.2. Этап «Тоннель»

Участие принимает вся команда. Необходимо преодолеть препятствие: накрытый деревянными настилами тоннель. Во время преодоления данного препятствия один из участников команды транспортирует ящик с гранатами.

3.3. Этап «Разведка боем»

Принимает участие вся команда. На этапе стоит стена высотой 1,5–2 метра.

Задача – преодолеть стену каждому участнику команды (возможна помощь других участников команды при преодолении препятствия).

Штраф: добавляется 60 секунд к общекомандному времени за каждого участника команды, который не смог преодолеть препятствие.

После преодоления стены необходимо выполнить броски ножей (ножи предоставляются ГСК). На команду выделяется 10 спортивных ножей. Расстояние до мишени – 3 метра по условному вражескому часовому. Каждый участник команды делает по 1 броску (за каждое попадание в цель вычитается 30 секунд из общекомандного времени)

4. КП «Метание гранаты»

Командные соревнования. Участвует команда в полном составе. Участники выполняют метание на дальность спортивного снаряда весом 500 грамм на стадионе или любой ровной площадке в коридоре шириной 10–15 метров. Метание гранаты выполняется с прямого разбега способом «из-за спины через плечо». На подготовку к выполнению задания участнику выделяется 1 минута.

У каждого участника есть три попытки на выполнение задания, лучшая попытка идет в зачет. Победителем считается команда, участники которой в сумме показали наилучший результат.

5. КП «Ориентирование на местности»

Участвует вся команда.

По «легенде» (значение азимута в градусах и указанное расстояние между КП), полученной на старте, команда проходит маршрут из пяти КП. Победитель определяется по наименьшему суммарному времени, затраченному командой на выполнение этапа, при условии правильного определения всех пяти КП. Все последующие места команд определяются наибольшим количеством правильных КП, а при равном количестве КП – с учетом потраченного на это времени.

Каждая команда должна пройти все КП соревнования «Полоса разведчика». Итоговое место команды в конкурсе

«Полоса разведчика» определяется по сумме мест за каждый контрольный пункт. За пропуск одного из КП команде присваивается место, следующее за командой, получившей самый низкий результат по итогам прохождения соответствующего КП соревнования.

Организаторы оставляют за собой право внести изменения в программу соревнований на основании погодных условий, обеспечения безопасности участников, а также иных непредвиденных обстоятельств.

2. Конкурсное выступление «Визитная карточка команды»

2.1. В конкурсе «Визитная карточка команды» принимает участие вся команда. Форма одежды участников – казачья.

Длительность выступления не более 10 минут. Выступление должно состоять из трех тематических блоков:

1-й блок. Информация о войсковом/окружном казачьем обществе: история войска/округа, символы и знаки войска/округа, традиции и заповеди казаков региона;

2-й блок. Информация о команде: эмблема и девиз команды, участники команды, приветствия и пожелания соперникам;

3-й блок. Показательные выступления («шермиции»). «Шермиции» представляют собой командные выступления, во время которых участники должны продемонстрировать уровень владения казачьим традиционным оружием, а также слаженность своих действий. Принимает участие вся команда.

В 1-м и 2-м блоках могут быть использованы различные творческие элементы (песня, чтение стихов, танец, театральные миниатюры, демонстрация элементов военного искусства и так далее).

Критерии оценки 1-го и 2-го блоков:

- соблюдение тематики;
- оригинальность, творческий подход;
- музыкальное и художественное оформление;
- отражение духа казачества в повседневной деятельности образовательной организации;
- соблюдение регламента выступления.

Все критерии являются равнозначными и оцениваются от 0 до 5 баллов.

В 3-м блоке конкурсного выступления принимает участие вся команда. Блок по возможности имеет общую смысловую направленность (театрализованность выступления), проводится под музыкальное сопровождение. Музыкальное сопровождение по своему содержанию должно соответствовать казачьей традиции. Допускаются исторические, танцевальные и тому подобные произведения. Каждая команда привозит с собой запись музыкального сопровождения на флеш-носителях.

Базовыми элементами «шермиций» являются защитно-атакующие действия клинком (как минимум три разноплоскостных колоброда с прямым и обратным ходом), сопровождаемые защитными движениями корпуса, а также как индивидуальное, так и слаженное коллективное передвижение выступающих по площадке, посадки, кувырки и т. п. Допускается использование прыжков и традиционной казачьей техники ударов ногами.

Допускаются различные произвольные вариации выступлений вплоть до использования любых видов казачьего исторического оружия: нагайка, кинжал, нож, пика и др.).

Критерии оценки 3-го блока:

- техническое мастерство: максимальное наличие в выступлении различных технических элементов. Учитывается способность добавлять к работе клинком прыжки, кувырки и другие

сложные боевые элементы, традиционную боевую работу ногами;

- традиционная казачья практика: присутствие в выступлении как танцевальных, так и боевых телодвижений, умение органично передвигаться в пространстве, не прекращая работу клинком. Особое внимание обращается на отсутствие в выступлении пластики восточных единоборств (фиксированных стоек, ударов с концентрацией и т. п.);
- артистичность: умение донести до зрителей и судей общий смысл выступления;
- техничность: полнота демонстрации различных технических элементов из арсенала казачьего боевого искусства.

Все критерии являются равнозначными и оцениваются от 0 до 5 баллов.

Победителем признается команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам оценки всех трех блоков.

3. Конкурс казачьей песни «У походного костра»

Конкурс предполагает участие всей команды. Форма одежды участников – казачья.

Формат: исполнение казачьей песни на военную тематику (исполняемая песня обязательно должна быть взята из исторически достоверного песенного репертуара казаков, должна быть исполнена коллективно в традиционной манере казачьей песенной культуры).

Регламент выступления: не более 7 минут.

Критерии оценки:

- вокальные данные участников, слаженность исполнения;
- оригинальность, творческий подход;

- музыкальное и художественное оформление песни; 4) соблюдение регламента выступления.

Все критерии являются равнозначными и оцениваются от 0 до 5 баллов.

В случаях несоблюдения регламента выступления с команды снимается 1 балл.

Победителем признается команда, набравшая наибольшее количество баллов.

4. «Казачий триатлон»

Командные соревнования. В конкурсе участвует команда в полном составе. Требования к форме одежды участников: походная форма одежды, спортивная обувь без шипов.

Дистанция оборудована судейским снаряжением.

Без разрешения ГСК запрещается нахождение в зоне дистанции представителей команд и тех участников, которые в данный момент еще не стартовали или уже финишировали. В случае вышеуказанного нарушения команда может быть снята с соревнований.

Соревнования начинаются с отметки «СТАРТ».

Этапы казачьего триатлона

Этап 1. «Огневая подготовка»

В конкурсе участвует команда в полном составе. Форма одежды участников – походная.

Стрельба проводится из однозарядных пневматических винтовок массой не более 3 кг с открытым прицелом и пеньковой мушкой типа ИЖ-22, ИЖ-38 и МР-512 различных модификаций.

Участники делают по 2 пробных и 3 зачетных выстрела по мишени «П» из положения «лежа с упора». Расстояние до мишени – 10 метров.

Победитель определяется по наибольшей сумме очков всех участников. В случае получения равного количества

очков результаты должны определяться по наибольшему количеству попаданий в зоны «10», «9», «8».

ГСК должна организовать не менее одного учебно-тренировочного занятия по ознакомлению с судейским оружием. Команда не может использовать свое оружие. Участникам будет предоставлен полный комплект оружия, соответствующего установленной модификации с открытым прицелом, и прочего оборудования, находящегося непосредственно в местах проведения испытаний.

Этап 2. «Казачья верста»

Дистанция бега – 1067 метров. Время команды рассчитывается по времени последнего члена команды, пришедшего к финишу. За отказ члена команды от участия в кроссе без уважительной причины команде начисляются штрафные секунды (30 секунд за каждого отсутствующего участника от худшего результата из числа всех финишировавших участников соревнования).

Этап 3. «Рубка шашкой лозы»

На этапе размещены казачьи шашки и лозины. Необходимо срубить одну лозину из трех, в случае отсутствия результата команде начисляются штрафные секунды (по 10 секунд за каждого члена команды).

Результатом выполнения этапа является время, затраченное командой на выполнение задания.

По результатам выполнения каждого этапа конкурса команде присваивается место (число мест соответствует количеству команд). Победитель «Казачьего триатлона» определяется по наименьшей сумме мест, занятых командами в этапах состязания.

5. «Шахматы»

Лично-командные соревнования. Игровой состав команды – 2 человека.

Формат проведения – лично-командный турнир по круговой системе.

Рекомендуемый контроль времени – 15 минут на всю партию каждому участнику при применении механических часов или 10 минут + 3 секунды на ход, начиная с первого хода, для электронных программируемых часов. Выигрыш участника – 2 очка, ничья – 1 очко, поражение – 0 очков.

6. «Мини-футбол»

Командные соревнования. В составе каждой команды – 5 человек: 4 полевых игрока и вратарь. На поле одновременно присутствуют 10 футболистов. В ходе матча разрешается неограниченное число замен, в том числе обратные замены.

Соревнование проводится по круговой системе. Продолжительность игр 1–2 этапов – 2 тайма по 10 минут (перерыв 5 минут). Продолжительность игр на 3 этапе – 2 тайма по 10 минут.

Места командам определяются по наибольшей сумме очков: за победу начисляется 3 очка, за ничью – 1 очко, за поражение – 0 очков.

7. «Строевая подготовка»

Командные соревнования. В конкурсе участвует команда в полном составе. Форма одежды участников – парадная. Во время проведения соревнования участники должны под командованием капитана команды (атамана) выполнить элементы строевой подготовки.

Оцениваются действия командира и внешний вид команды. Последовательность выполнения строевых приемов и команд осуществляется в строгом соответствии с настоящим положением.

7.1. Рабочее место № 1. Действия в составе отряда (отделения) на месте. Построение отделения в 2 шеренги (74),

расчет по порядку в отделении (85), доклад командира отделения судье о готовности к смотру, ответ на приветствие (99), ответ на поздравление (99), выполнение команд: «Равняйся», (75) «Смирно» (75), «Вольно» (28, 76), «Заправиться» (28, 76), «Разойдись», построение в одну шеренгу (74), расчет на «первый» – «второй» (85), перестроение из одной шеренги в две и обратно (86, 87), повороты на месте (77, 30), размыкание и смыкание строя (78, 79).

7.2. Рабочее место № 2. Действия в составе отряда (отделения) в движении. Построение в колонну по два (90, 91), движение строевым шагом (31, 32), изменение направления движения (34, 84, 95), повороты в движении налево, направо, кругом (38, 77), отдавание воинского приветствия в строю (98), ответ на приветствие и благодарность (99), исполнение строевой песни, остановка отряда (отделения) по команде «Стой» (35, 80).

Примечание: в скобках указан номер соответствующей статьи Строевого устава Вооруженных Сил Российской Федерации.

5.7.3. Критерии оценки:

индивидуальная строевая выучка участников (оцениваются два участника команды – от 1 до 5 баллов);

мастерство капитана команды (оценивается капитан команды – от 1 до 5 баллов); строевая слаженность в команде: построение и перестроение команды на месте и в движении, прохождение торжественным маршем, исполнение строевой песни (оценивается от 1 до 5 баллов).

8. «Исторический квест»

Формат проведения: командная интеллектуальная игра, нацеленная на актуализацию знаний участников Игры о Великой Отечественной войне по темам:

- 1) основные сражения Великой Отечественной войны;
- 2) казаки – герои Великой Отечественной войны;

- 3) награды Великой Отечественной войны;
- 4) техника и вооружение, разработанные в годы Великой Отечественной войны;
- 5) полководцы Великой Отечественной войны.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Положение о Молодежном фестивале казачьей культуры «Косая сажень»

1. Общие положения

1.1. Молодежный фестиваль казачьей культуры «Косая сажень» (далее – Фестиваль) проводится в соответствии с соглашением между Министерством образования и молодежной политики Свердловской области и Ассоциацией кадетских образовательных организаций, классов и клубов Свердловской области.

1.2. Оператором Фестиваля выступает Ассоциация кадетских образовательных организаций, классов и клубов Свердловской области.

1.3. Целью Фестиваля является приобщение к традициям казачества школьников, живущих в муниципальных образованиях, расположенных на территории Свердловской области.

Задачи Фестиваля:

– совершенствовать работу по военно-патриотическому воспитанию детей и молодежи на основе приобщения к традициям российского казачества через участие в молодежном фестивале казачьей культуры «Косая сажень» – составной части областных мероприятий этноспортивной направленности;

– содействовать укреплению физического и духовного здоровья детей через приобщение к традициям казачьей культуры;

– содействовать развитию коммуникаций и формированию дружеских связей среди обучающихся в кадетских (казачьих) образовательных организациях, военно-патриотических и спортивных клубах Свердловской области;

– познакомить с основными дисциплинами этноспорта на основе казачьих традиций;

– обеспечить методическое сопровождение педагогов через выявление и распространение успешного опыта работы образовательных учреждений, осуществляющих образовательный процесс с использованием культурно-исторических традиций казачества по интеллектуальному, культурному, физическому и нравственному развитию обучающихся.

1.4. Организация Фестиваля строится на принципах гуманизма, демократии, свободы и ответственности, доступности, открытости, инициативы, научности и развивающего характера образовательного процесса с учётом интересов детей.

1.5. Участниками Фестиваля могут быть обучающиеся кадетских образовательных организаций, военно-патриотических и спортивных клубов Свердловской области в возрасте 9-16 лет, заинтересованные в приобщении к казачьей культуре через освоение культурных традиций и подавшие в установленный срок заявку на участие.

2. Организация и проведение фестиваля

2.1. Фестиваль проводится в два этапа.

На первом, подготовительном, этапе (в образовательном учреждении) проходит отбор заявок, подготовка обучающихся к участию в фестивале по утвержденной тематике. Списки участников представляются Оператору Фестиваля.

На втором, реализационном, этапе в срок до 30 октября 2023 г. проводятся занятия и соревнования в соответствии с утвержденными программой и расписанием.

2.2. Условия проведения Фестиваля.

Фестиваль проводится в формате народного гуляния, в рамках фестиваля проводится командный турнир по следующим дисциплинам:

- Стрельба из лука;
- Стрельба из арбалета;
- Метание ножей;
- Силовое двоеборье (жим колоды и казачий куль);
- Индивидуальные бои «Щит меч»;
- Индивидуальные бои «Сабля баклер»;
- Командные бои 5х5.

2.3. Базовой площадкой по организации и проведению Фестиваля выступает НКО ХКО «Хутор Чистый». Фестиваль проводится на площадке у родника в честь иконы Божией Матери «Всех скорбящих радость», город Кировград.

2.4. Организаторы базовой площадки несут в установленном законодательством РФ порядке ответственность за:

- обеспечение информационного содержания и наполнения Фестиваля(образовательных программ, мероприятий);
- создание условий, обеспечивающих жизнь и здоровье воспитанников и сотрудников;
- соответствие форм, методов и средств, применяемых при функционировании Фестиваля, возрасту, интересам и потребностям детей;
- соблюдение прав и свобод участников Фестиваля.

2.5. К участию в фестивале приглашаются обучающиеся кадетских образовательных организаций, военно-патриотических и спортивных клубов Свердловской области в возрасте 9-16 лет, казачьи общества, клубы исторической реконструкции, спортивные сообщества, творческие коллективы.

3. Проведение командного турнира

3.1. Участвовать в турнире могут обучающиеся кадетских образовательных организаций, военно-патриотических и спортивных клубов Свердловской области в возрасте 9-16 лет, в составе команд, наполняемость команды может составлять до 7-10 человек.

Команды-участницы Фестиваля представлены в общей возрастной категории 9-16. Для участия в этапах турнира установлены возрастные ограничения.

3.2. Для участия детей в командном турнире с использованием культурно-исторических традиций казачества, а также в этно-спортивных состязаниях требуется письменное согласие родителей (законных представителей).

3.3. При выборе формы и методов работы во время деятельности фестиваля приоритетной является образовательно-воспитательная деятельность, направленная на всестороннее развитие ребёнка.

3.4. Питание участников турнира организуется самостоятельно родителями (законными представителями).

3.5. Турнир проводится в два круга без перерыва. Первый круг – состязания по стрельбе из лука, арбалета, метанию ножей и силовому двоеборью. Второй круг – индивидуальные и командные бои.

3.6. Руководители команд-участников по согласованию с родителями (законными представителями) осуществляют регистрацию детей, занимаются подготовкой команды к участию, знакомят с правилами проведения турнира и проводят инструктаж по технике безопасности. Участники турнира должны иметь медицинский допуск. Для руководителей команд предусматривается предварительное обучение по подготовке команд.

3.7. Ребёнок вправе выбирать запланированные мероприятия, определять формат участия: ребёнок может выбрать определённые дисциплины в турнире по этно-

спортивным результаты которых будут учитываться в соревновательной программе.

3.8. Одежда и обувь участников турнира должна быть спортивной, для занятий на открытом воздухе. Одежда может быть командного цвета, допускаются эмблемы команд и надписи. Команды могут использовать флаги своих представляемых учреждений.

4. Кадры. Условия работы

4.1. Атаман НКО ХКО «Хутор Чистый» (далее руководитель фестиваля) является ответственным лицом на срок, необходимый для подготовки и проведения фестиваля, а также предоставления финансовой и бухгалтерской отчетности.

4.2. Подбор кадров для проведения фестиваля осуществляется руководителем фестиваля. Все работники назначаются приказом Хутору. Также работниками фестиваля будут назначены руководители команд-участников, которые будут осуществлять подготовку и сопровождение детей к участию в мероприятиях фестиваля.

4.3. Руководитель фестиваля:

– обеспечивает общее руководство деятельностью фестиваля;

– разрабатывает и утверждает должностные обязанности работников;

Проводит (с регистрацией в специальном журнале) инструктаж персонала фестиваля по технике безопасности, профилактике травматизма и предупреждению несчастных случаев с детьми;

4.4. Педагогический коллектив Лагеря организует деятельность детей в дистанционном и очном режиме, несут персональную ответственность за охрану и здоровье детей.

4.5. Каждый работник фестиваля должен быть ознакомлен с условиями проведения фестиваля, правилами проведения и своими должностными обязанностями.

5. Охрана жизни и здоровья детей и подростков

5.1. Руководитель фестиваля и персонал несут ответственность за полную информационную безопасность жизни и здоровья детей, фестивале.

5.2. участники фестиваля обязаны строго соблюдать дисциплину, выполнять правила внутреннего распорядка, расписания работы фестиваля.

6. Правила проведения турнира

Игры проходят в соответствии с Кодексом спортивной этики Совета Европы «Справедливая игра – путь к победе», принятым в 1985 году.

Кодекс включает в себя положение о праве детей и юношества участвовать и наслаждаться спортивной деятельностью, а также обязанности учреждений и взрослых лиц распространять правила Справедливой игры и обеспечивать уважение этих прав. Понятие «Справедливая игра» включает в себя понятия дружбы, уважения и почитания атмосферы, в которой осуществляется спортивная деятельность.

Справедливая игра – это образ мышления, а не только поведение. Она исключает обман, применение допинга, насилие, оскорбление (физическое и словесное), эксплуатацию, а также неравные возможности.

Принцип Справедливой игры – уважительное и бережное отношение друг к другу и к каждому в отдельности, является важным аспектом в установлении таких взаимоотношений и стиля поведения, которые делают Игры безопасными для всех участников.

Примерная Программа турнира

Первый круг

1. Стрельба из лука:

Стрельба производится из луков, предоставленных организаторами фестиваля, наличие своих луков не допускается. В стрельбе принимают участие два представителя команды в возрасте от 9 до 16 лет. Расстояние до мишени 10-15 метров. Диаметр мишени 60 см. Стрельба производится в два тура, по три стрелы в одну мишень от пары участников. Первый тур пристрелочный. В зачет результата идет второй тур. Время на стрельбу одной команды не более 5 минут.

Для защиты пальцев во время натяжения, удержания и освобождения тетивы разрешается использовать напальчник, перчатку или обмотку на пальцы (лейкопластырь) при условии, что они имеют гладкую поверхность и не содержат устройств для удержания и освобождения тетивы.

2. Стрельба из арбалета:

Стрельба производится из арбалетов, предоставленных организаторами фестиваля, наличие своих арбалетов не допускается. В стрельбе принимают участие два представителя команды в возрасте от 9 до 16 лет. Расстояние до мишени 10 метров. Диаметр мишени 40 см. Стрельба производится в два тура, по три болта в одну мишень от пары участников. Первый тур пристрелочный. В зачет результата идет второй тур. Время на стрельбу одной команды не более 5 минут.

3. Метание ножей:

Метание ножей производится ножами предоставленными организаторами фестиваля, наличие своих ножей не допускается. В метании принимают участие два представителя команды в возрасте от 9 до 16 лет. Расстояние до мишени определяется самим спортсменом в пределах не менее

3 и не более 5 метров от мишени. Диаметр мишени 1000 см. метание ножей производится в два тура, по три ножа в одну мишень от пары участников. Первый тур пробный. В зачет результата идет второй тур. Время на метание одной команды не более 5 минут.

Правила безопасности при стрельбе из лука, арбалета и метания ножей. Вокруг площадки, на которой проводятся соревнования, должны быть установлены ограждения, указывающие границы опасной зоны. Обозначенная зона должна полностью обеспечивать безопасность зрителей и судей.

Руководитель стрельбы может давать сигнал, разрешающий стрельбу, только убедившись в том, что площадка перед мишенями и за ними свободна.

Участнику состязания запрещается:

а) производить стрельбу без сигналов, в различных направлениях, не находясь на линии стрельбы; б) растягивать лук, заряжать арбалет, находясь вне линии стрельбы;

в) разговаривать или поворачиваться, стоя с растянутым луком, заряженным арбалетом;

г) окликать или трогать стрелка, целящегося по мишени;

д) растягивать лук со стрелой и целиться в мишень, если на площадке перед или за мишенями находятся люди.

Участник состязания несет полную ответственность за любой несчастный случай, произошедший вследствие нарушения им правил соревнований. Ответственность за выполнение мер безопасности во время проведения состязания возлагается на руководителя стрельбы.

Во всех видах стрельбы и метания ножей участники команд обязаны знать правила пользования спортивным оборудованием и технику безопасности на площадке турнира. Строго выполнять требования руководителя стрельбы. Занимать позиции для стрельбы, подход к

мишеням, сбор стрел, ножей и уход с площадки осуществлять только по команде руководителя стрельбы.

Соревнования проводятся в соответствии с правилами соревнований по стрельбе. Результаты участников определяются по сумме очков. В командном зачете победитель определяется по наибольшей сумме очков набранных командой.

4. Соревнования по этноспортивной физической подготовке.

Казачий куль:

Приседание с отягощением. В этапе принимают участие спортсмены в возрасте от 14 до 16 лет по два человека от команды. Вес снаряда 16 кг. Время на выполнение упражнения 1 минута. Попытка считается засчитанной, если угол между суставами голени и бедра составляет 90 градусов, при этом пятки стопы от пола отрывать не допускается.

Поднимание колоды:

В этапе принимают участие представители команд в возрасте от 14 до 16 лет по два человека от команды. Вес снаряда 16 кг. Время на выполнение упражнения 1 минута. Упражнение выполняется двумя руками, ноги на ширине плеч. Попытка считается засчитанной, если локти и спина спортсмена находятся в вертикальном, полностью выпрямленном состоянии.

По результатам первого круга подводятся итоги. Определяется общее количество очков, набранных командой.

Второй круг

Индивидуальные поединки «Щит меч»:

В этапе принимают участие спортсмены в возрасте 9-12 лет по два бойца от команды.

Соревнования по СМБ проходят по правилам ФСМБ России 9.2. Снаряжение и экипировка для соревнований по

СМБ выдается организаторами фестиваля. Использование другого снаряжения и экипировки не допускается.

Права и обязанности участников соревнований

Спортсмены (бойцы), участвующие в соревнованиях обязаны:

- знать Правила и Положение о соревнованиях и строго выполнять их требования;

- строго соблюдать правила ведения боя, быть вежливыми по отношению к соперникам, судьям, официальным лицам и зрителям в ходе соревнований;

- выступать в опрятной, чистой и хорошо подогнанной по размеру спортивной форме;

- являться на поле боя в форме и Комплекте, соответствующими Правилам;

- перед началом боя по команде Старшего судьи приветствовать соперника;

- являться на поединок точно к указанному времени;

- по вызову Секретаря площадки или Старшего судьи площадки немедленно являться на поле боя. Задержки с выходом на поле боя допускаются только с разрешения Старшего судьи и исключительно по уважительным причинам;

- бороться за победу в каждом бою.

Боец имеет право:

- своевременно получать необходимую информацию о ходе соревнований, Программу соревнований, изменения в Программе соревнований;

- получать информацию о решениях, принятых Судейской коллегией через официального представителя своей команды;

- обратиться к Старшему судье с просьбой о временной остановке боя, если он не имеет возможности продолжать бой из-за неисправности Спортивного меча, личной экипировки или при получении травмы;

– в случае получения травмы обращаться к Врачу соревнований для получения медицинской помощи.

Бойцу запрещается:

– вмешиваться в работу судей, вступать с ними в пререкания или внешне выражать свое недовольство судейством;

– отказываться от продолжения соревнований (за исключением случаев заболеваний или травм, удостоверенных Врачом) без уведомления секретариата и/или судейской коллегии;

– покидать площадку без разрешения Старшего судьи;

– использовать иные предметы экипировки и защитные средства, кроме разрешенных правилами ФСМБР;

– использовать Спортивный меч, не прошедший контроль перед соревнованиями – Допуск Спортивного меча;

– начинать поединок до команды Старшего судьи на площадке;

– продолжать поединок после его остановки командой Старшего судьи;

– наносить в процессе поединка удары в области, не относящиеся к Зоне поражения;

– проводить в процессе поединка запрещённые технические действия;

– снимать части экипировки или производить их замену до объявления результатов поединка (кроме тех случаев, когда это делается с разрешения Старшего судьи);

– допускать со своей стороны нецензурную брань и оскорбления в адрес других участников соревнований, судей, членов секретариата, контрольных комиссий, оргкомитета соревнования или зрителей;

– симулировать во время поединка случайную травму или травму, вызванную нарушением Правил со стороны противника. Факт симуляции устанавливается Старшим судьей и врачами (членами медицинской комиссии).

Начало, остановка и возобновление боя.

Бой начинается по команде старшего судьи "Бой!" и останавливается по его команде "Стоп бой!". Никакой удар, нанесенный до команды "Бой!" и после команды "Стоп бой!", не засчитывается. С момента подачи команды "Стоп бой!" участник не может начать нового действия.

Проведение поединка

Начало, остановка и возобновление боя.

Бой начинается по команде старшего судьи "Бой!" и останавливается по его команде "Стоп бой!". Никакой удар, нанесенный до команды "Бой!" и после команды "Стоп бой!", не засчитывается. С момента подачи команды "Стоп бой!" участник не может начать нового действия.

Команда "Стоп бой!" подается в следующих случаях:

– в случае сигнала боковым судьей голосового сигнала «Судья» (для остановки боя в тех случаях когда боковой судья зафиксировал нарушение правил или для предотвращения травмы)

– нарушение Правил одним из участников;

– участник набрал необходимое количество очков или выполнил требования для остановки боя;

– падения или опоры на третью точку опоры кроме оружия;

– когда любое лицо мешает нормальному проведению боя;

– если один из бойцов обезоружен;

– когда один из бойцов выходит за пределы площадки двумя ногами или одной, но при этом с отрывом второй от поверхности площадки;

– сигнала боковых судей о состоявшемся нарушении Правил,

– сигнала судьи-хронометриста об окончании отведенного времени;

– просьбы главной судейской коллегии или технической комиссии;

– всегда, когда старший судья считает, что:

бой принимает опасный, противоречащий Правилам характер;

контролировать действия бойцов становится невозможным;

Если один из бойцов останавливается до команды "Стоп бой!" и ему нанесен удар (укол), то этот удар (укол) засчитывается.

Порядок принятия решений о присуждении очков

Способ нанесения ударов и поражаемая поверхность

Поражаемая зона разрешенных атакующих действий:

– голова;

– шея (за исключением ударов по шее сзади и в основании черепа);

– корпус;

– плечи и предплечья;

– таз и бёдра;

– колени и голени до голеностопного сустава;

– кисти рук.

2.1.2. Запрещённые атакующие действия в не поражаемую зону. Запрещенные удары:

– в пах;

– в основание черепа и шея сзади;

– в голеностопный сустав и стопы.

Критерии результативности удара. Результативность оценивается суммарно и одновременно:

– удар сопровождался плечевым/локтевым-кистевым замахом и/или вложением силы и инерции корпуса бойца;

– удар был нанесен акцентировано и четко в зону поражения с соблюдением плоскости оружия;

– удар был нанесен крайней третью к острию Спортивного меча. Попадание другой частью клинка спортивного меча не засчитывается;

– удар был нанесен истинным «лезвием» – т.е. частью клинка спортивного оружия, соответствующей расположению передней рубящей кромки оружия (передней – со стороны первых фаланг пальцев руки бойца);

– удары «ложным» лезвием или нанесенные «плашмя» – т.е. частью клинка спортивного оружия, соответствующей плоскости оружия (со стороны ладонной или тыльной стороны кисти бойца) не засчитываются;

– удар не был отражён защитным действием соперника (защита щитом или мечом).

Присуждение очков за попадание в зону поражения противника: при попадании в голову, шею и корпус – 2 балла; при попадании в конечность, прижатую к голове, шее или корпусу – 2 балла; при попадании в остальную поражаемую зону – 1 балл. Победу одерживает боец, первым набравший 10 баллов.

Продолжительность поединка не более 2 минут.

Под продолжительностью поединка следует понимать его фактическую продолжительность, то есть сумму промежутков времени между командами «Бой!» и «Стоп бой!», не принимая во внимание время, затраченное на всевозможные остановки.

Правила номинации «Сабля и баклер¹¹» версия 7.0

Спортивные поединки с СМБ¹²-саблями проводятся с применением специального безопасного спортивного

¹¹ Баклер – небольшой, 20-40 см в диаметре, чаще всего металлический круглый щит.

¹² СМБ – современный мечевой бой.

инвентаря, разработанного для использования «колющих» ударов, для возрастных категорий от 12 лет.

В Федерации современного мечевого боя России разрешены колющие удары только на специальном изогнутом оружии для обеспечения амортизации при ударе, с обязательным использованием дополнительной к шлему защиты шеи.

1.1. Разрешены «рубящие» и «колющие» удары в голову, по шее (за исключением ударов по шее сзади и в основании черепа), корпусу, плечам, предплечьям, кистям рук, тазу, по бёдрам, коленям и голеням. Указанные области образуют Зону поражения.

1.2. Запрещены удары в пах, по основанию черепа и шее сзади, голеностопным суставам и стопам ног.

1.3. Условия оценки квалифицированного удара:

1.3.1. Попадание засчитывается, если «рубящий» удар, сопровождавшийся замахом рукой и/или вложением силы и инерции корпуса спортсмена, был нанесен акцентировано и четко в Зону поражения, с соблюдением плоскости сабли.

1.3.2. Попадание «колющими» ударами не требует оценки амплитуды.

1.3.3. Удары, нанесенные через слабость защиты (блока) при соответствии остальным критериям результативности – также засчитываются.

1.4. Попадание засчитывается, если удар был нанесен ближней к острию половиной сабли. Попадание нижней частью клинка спортивной сабли не засчитывается.

1.5. Попадание засчитывается, если удар был нанесен «лезвием» – т.е. частью клинка спортивной сабли, соответствующей расположению рубящей кромки оружия (со стороны первых фаланг пальцев руки спортсмена). Удары, нанесенные «плашмя» – т.е. частью клинка спортивной сабли, соответствующей плоскости оружия (со стороны

первой фаланги большого пальца руки спортсмена или тыльной стороны ладони спортсмена), не засчитываются.

Попадание засчитывается, если удар не был отражён защитным действием соперника (защита баклером или саблей). Зачёт попадания сопровождается начислением очков спортсмену, пропустившему удар.

Примечание: В том случае, если защитное действие спортсмена было недостаточно результативным и клинок соперника смог значительно отклонить/миновать его таким образом, что удар достиг какой-либо области Зоны поражения спортсмена и был концентрированным, он может быть засчитан как результативный.

Дифференциация очков за выполненные квалифицированные действия: за любое «рубящее» попадание бойцу присуждается 2 очка; за «колющий» удар в корпус, голову и шею бойцу присуждается 3 очка; за «колющий» удар в любую Зону поражения кроме головы и корпуса и шеи боец получает 2 очка. 1 очко может присуждаться бойцу при спорных «рубящих» попаданиях (например, при недостаточной амплитуде, легких касаниях, ударах через блок, не акцентированных попаданиях) на усмотрение судей.

Остановка боя и Расход бойцов происходит только после получения бойцом 2 очков.

При попадании на 1 очко бой не прекращается.

Теоретически возможна ситуация получения бойцом 4 очков за сход. При попадании на 1 очко, а затем уколе на 3 очка. При ответном попадании бойца, по которому уже был нанесен удар на 1 очко, очки засчитываются обоим бойцам. Попадания «в один темп» засчитываются обоим бойцам. Победу одерживает боец первый, набравший 10 баллов.

Судейство осуществляется судейской бригадой из 6 человек.

Групповые бои «Щит и меч» 5 на 5 с захватом флага

Перед началом каждого раунда бойцы выстраиваются в линию перед своей базой, образуя строй –это исходное положение.

Главный судья проводит проверку судий и спортсменов. Главный судья площадки подает команду голосом в микрофон: «Команды готовы?», «Бой!»

В случае спорных, опасных ситуаций, или, когда одна из команд приносит оба флага на базу или все спортсмены одной из команд выведены из боя – Главный судья площадки подает команду «Стоп!» в микрофон.

После команды «Стоп» Спортсмены обязаны замереть на своих местах и не предпринимать никаких действий.

Главный судья площадки даёт команду боковым и старшим судьям «Замечания». Судьи, если они зафиксировали нарушения правил сообщают об этом главному судье площадки. Главный судья площадки должен рассмотреть ситуацию и вынести своё решение.

Зафиксировав и объявив результат раунда, главный судья площадки даёт команду в микрофон «Команды по местам» и начинает следующий раунд.

Правила присуждения победы

Бой ведется в 3 раунда с захватом флага.

Ничья в раунде возможна.

По итогам раунда команде присваивается количество очков по количеству «живых» спортсменов этой команды, которые находились на площадке.

Если команда принесла флаг на свою базу, при условии, что ее флаг находится на ее базе, то команда получает дополнительно 5 очков.

6. Подведение итогов турнира.

Подведение итогов турнира производится судейской коллегией. Баллы, заработанные на каждом этапе турнира, суммируются. В случае равенства баллов у команд,

победитель определяется по результатам групповых боев по правилам СМБ.

Все команды участники получают грамоты, а победители получают ценные призы. Все участники турнира получают сертификаты участников.

7. Правила подачи протеста

7.1. Протесты командами могут быть поданы согласно правилам подачи протеста. Для того, чтобы сделать протест действующим, необходимо представить его в письменном виде главному судье или его заместителю в период проведения игр или в течение 15 минут после оглашения результатов.

7.2. Протест в отношении другой команды (участника игр) подается в письменном виде главному судье или его заместителю в период проведения игр или в течение 15 минут после оглашения результатов.

7.3. Протесты рассматриваются на заседании судейской коллегии в течение 24 часов с момента подачи протеста. Решение судейской коллегии оформляется в виде протокола заседания судейской коллегии. Решение судейской коллегии является окончательным.

7.4. Команда, направившая протест, вправе ознакомиться с протоколом заседания судейской коллегии в течение 3-х дней после заседания судейской коллегии по рассмотрению протеста.

Заключение

Военно-спортивные игры развивают у школьников чувства коллективизма, товарищества, взаимовыручки, ответственности, трудолюбие, морально-волевые качества (решительность, смелость, настойчивость, дисциплинированность), умения преодолевать препятствия, быть упорным в достижении поставленной цели. Они дают возможность пережить уникальный опыт: участник игры попадает в непривычные для него условия, когда необходимо быстро ориентироваться, принимать решения, проявлять смекалку и инициативу.

Для старшеклассников, участвующих в военно-спортивных играх, значимым является также и профессиональная ориентация, приобретение некоторых военных знаний и навыков. Военно-спортивные игры позволяют актуализировать знания по истории, географии, геометрии.

Военно-спортивные игры можно рассматривать как один из этапов допризывной подготовки. В Федеральном законе «О воинской обязанности и военной службе» особо отмечено, что «подготовка, полученная гражданами в военно-патриотических молодежных и детских объединениях, общественно-государственных организациях, осуществляющих военно-патриотическое воспитание и организующих соревнования по военно-прикладным и служебно-прикладным видам спорта, учитывается призывными комиссиями при определении вида и рода войск Вооруженных Сил Российской Федерации, а также других войск, воинских формирований и органов, в которых они будут проходить военную службу по призыву»¹³.

¹³ Федеральный закон от 28.03.1998 № 53-ФЗ «О воинской обязанности и военной службе». URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/12128> (дата обращения: 20.09.2023).

Список литературы

Бочаров Д. Н. Летние шермиции 2022 - возрождённые традиции семиреченских казаков / Д. Н. Бочаров // *Abyss* (Вопросы философии, политологии и социальной антропологии). – 2022. – № 4(22). – С. 187-195.

Кобзарева И. И. Казачьи игры «Шермиции» как средство этнокультурологического воспитания современной Российской молодежи / И. И. Кобзарева, А. С. Гончаров // Молодежь и государство: научно-методологические, социально-педагогические и психологические аспекты развития современного образования. Международный и российский опыт : Сборник трудов XI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Тверь, 18 октября 2021 года / Под редакцией М.А. Крыловой. – Тверь: Тверской государственный университет, 2022. – С. 41-44.

Лукашов П. Д. Военно-спортивные игры школьников на местности ; пос. для учителей. – М.: «Просвещение», 1978. – 143 с.

Мурзина И. Я. Подвижные игры народов Урала : учеб.-метод. пос. для педагогов / И. Я. Мурзина, С. Н. Кучевасова. – Екатеринбург: ООО «Периодика», 2017. – 112 с.

Мурзина И. Я. Оренбургское казачье войско: культура и быт / И. Я. Мурзина, Т. К. Махрова, А. А. Мурзин. – Екатеринбург : ООО «Меридиан», 2013. – 208 с.

Яровой А. В. Этноспорт донских казаков: от традиционных игр казаков к шоу казаков / А. В. Яровой // Этноспорт и традиционные игры. – 2019. – № 2(2). – С. 52-67. – DOI 10.34685/НП.2020.49.10.004.

Приложения

Приложение 1

Разрешение на использования видео- и фото- записи при участии Молодежном фестивале казачьей культуры «Косая сажень»

Я, _____
(Ф.И.О. родителя (законного представителя) ребенка)

_____ (Ф.И.О. ребенка, дата рождения)

даю своё согласие на использование видео- и фото- записи себя и своего ребенка полностью или фрагментарно в общественных или иных публичных интересах согласно ст. 152.1 Гражданского кодекса РФ. А также предоставляю полное и абсолютное право использовать фотографии и видео с его (ее) / своим изображением на методических объединениях, семинарах в других педагогических и иных целях, не противоречащих действующему законодательству.

Я подтверждаю, что не буду оспаривать авторские и имущественные права на эти фотографии и видео.

Настоящим я удостоверяю, что являюсь родителем ребенка и имею полное право заключить настоящее соглашение.

Я подтверждаю, что полностью ознакомлен(а) с вышеупомянутым разрешением.

Адрес: _____

Телефон родителя _____
(подпись)

Дата _____

Статья 152.1. Охрана изображения гражданина

1. Обнаружение и дальнейшее использование изображения гражданина (в том числе его фотографии, а также видеозаписи или произведения изобразительного искусства, в которых он изображен) допускаются только с согласия этого гражданина. После смерти гражданина его изображение может использоваться только с согласия детей и пережившего супруга, а при их отсутствии – с согласия родителей. Такое согласие не требуется в случаях, когда:

1) Использование осуществляется в государственных, общественных или иных публичных интересах;

2) Изображение гражданина получено при съемке, которая проводится в местах, открытых для свободного посещения, или на публичных мероприятиях (собраниях, съездах, конференциях, концертах, представлениях, спортивных соревнованиях и подобных мероприятиях), за исключением случаев, когда такое изображение является основным объектом использования;

3) Гражданин позировал за плату.

2. Изготовленные в целях введения в гражданский оборот, а также находящиеся в обороте экземпляры материальных носителей, содержащих изображение гражданина, полученное или используемое с нарушением пункта 1 настоящей статьи, подлежат на основании судебного решения изъятию из оборота и уничтожению без какой бы то ни было компенсации.

3. Если изображение гражданина, полученное или используемое с нарушением пункта 1 настоящей статьи, распространено в сети "Интернет", гражданин вправе требовать удаления этого изображения, а также пресечения или запрещения дальнейшего его распространения.

Согласие на обработку персональных данных
(заполняется представителем ребенка)

Я,

(фамилия, имя, отчество, адрес, номер основного документа, удостоверяющего личность, сведения о дате выдачи указанного документа и выдавшем его органе, статус законного представителя несовершеннолетнего – мать, отец, опекун, попечитель или уполномоченный представитель органа опеки и попечительства или учреждение социальной защиты, в котором находится нуждающийся в опеке или попечительстве несовершеннолетний, либо лица, действующего на основании доверенности, выданной законным представителем)

далее – (Законный представитель) даю своё согласие НКО ХКО «Хутор Чистый» (далее – Оператор) на обработку своих персональных данных и персональных данных подопечного:

(фамилия, имя, отчество, адрес подопечного, номер основного документа, удостоверяющего его личность, сведения о дате выдачи указанного документа и выдавшем его органе)

1. Законный представитель даёт согласие на обработку, как с использованием средств автоматизации, так и без использования таких средств, своих персональных данных и персональных данных Подопечного, т. е. совершение, в том числе следующих действий: сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение.

2. Перечень персональных данных Законного представителя, передаваемых оператору на обработку:

- фамилия, имя, отчество;
- год, месяц, дата рождения;
- номер телефона;
- место работы
- адрес электронной почты.

3. Перечень персональных данных Подопечного, передаваемых оператору на обработку:

- фамилия, имя, отчество;
- год, месяц, дата рождения;
- образовательное учреждение и его адрес, класс;

- номер телефона;
- адрес электронной почты.

4. Законный представитель даёт согласие на передачу персональных данных Подопечного третьим лицам и получение персональных данных Подопечного от третьих лиц: Министерство образования и молодежной политики Свердловской области, в Министерство просвещения Российской Федерации, Федеральному оператору приоритетного национального проекта «Образование», а также других учреждений и организаций, принимающих участие в проведении всероссийских олимпиад и иных конкурсных мероприятий, для достижения вышеуказанных целей.

5. В целях информационного обеспечения Законный представитель согласен на включение в общедоступные источники персональных данных следующих персональных данные Подопечного:

- фамилия, имя, отчество,
- год, месяц, дата рождения,
- образовательное учреждение и его адрес, класс,
- номер телефона,
- адрес электронной почты.

6. Обработка персональных данных (за исключением хранения) прекращается по достижению цели обработки и прекращения обязательств по заключённым договорам и соглашениям.

6.1. Персональные данные подлежат хранению в течение сроков, установленных законодательством РФ.

6.2. После завершения обработки персональные данные уничтожаются.

6.3. Законный представитель может отозвать настоящее согласие путём направления письменного заявления Оператору. В этом случае Оператор прекращает обработку персональных данных, а персональные данные подлежат уничтожению, если отсутствуют иные правовые основания для обработки, установленные законодательством РФ.

« ___ » _____ 2023 г.

_____/_____
(подпись) (инициалы, фамилия)

Согласие субъекта на обработку персональных данных
(заполняется участником старше 14 лет и руководителем конкурсного коллектива)

Я, _____

_____.

(фамилия, имя, отчество, адрес, номер основного документа, удостоверяющего личность, сведения о рождении (число, месяц, год рождения), сведения о дате выдачи указанного документа и выдавшем его органе)

(далее – Субъект) даю своё согласие муниципальному бюджетному общеобразовательному учреждению НКО ХКО «Хутор Чистый» (далее – Оператор) на обработку своих персональных данных:

1. Субъект (участник конкурса или руководитель конкурсной работы) даёт согласие на обработку, как с использованием средств автоматизации, так и без использования таких средств, своих персональных данных, т.е. совершение, в том числе следующих действий: сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение.

2. Перечень персональных данных Субъекта (руководителя конкурсной работы), передаваемых оператору на обработку:

- фамилия, имя, отчество;
- год, месяц, дата рождения;
- номер телефона;
- должность, место работы
- адрес электронной почты.

3. Перечень персональных данных Субъекта (участника конкурса), передаваемых оператору на обработку:

- фамилия, имя, отчество;
- год, месяц, дата рождения;
- образовательное учреждение и его адрес,
- номер телефона;
- адрес электронной почты.

4. Субъект даёт согласие на передачу персональных данных третьим лицам и получение персональных данных от третьих лиц: Министерство образования и молодежной политики Свердловской области, в Министерство просвещения Российской Федерации, Федеральному оператору приоритетного национального проекта «Образование», а также других учреждений и организаций, принимающих участие в

проведении всероссийских олимпиад и иных конкурсных мероприятий, для достижения вышеуказанных целей.

5. В целях информационного обеспечения Субъект (участник конкурса) согласен на включение в общедоступные источники персональных данных следующих персональных данных:

- фамилия, имя, отчество,
- год, месяц, дата рождения,
- образовательное учреждение и его адрес,
- номер телефона,
- адрес электронной почты.

6. Обработка персональных данных (за исключением хранения) прекращается по достижению цели обработки и прекращения обязательств по заключённым договорам и соглашениям.

6.1. Персональные данные подлежат хранению в течение сроков, установленных законодательством РФ.

6.2. После завершения обработки персональные данные уничтожаются.

6.3. Субъект может отозвать настоящее согласие путём направления письменного заявления Оператору. В этом случае Оператор прекращает обработку персональных данных, а персональные данные подлежат уничтожению, если отсутствуют иные правовые основания для обработки, установленные законодательством РФ.

« ____ » _____ 2023 г.

_____/_____
подпись) (инициалы, фамилия)

Приложение 3

В судейскую коллегию

ЗАЯВКА

на участие в Молодежном фестивале казачьей культуры «Косая сажень»

« » _____ 2023 г.

Субъект Российской Федерации _____

Город, район, село _____

Наименование казачьего общества (юрт, станица, община, казачье учебное заведение и т.д.) _____

№ п/п	Фамилия, имя, отчество участника	Дата рождения (полных лет)	Класс	Место учёбы (работы)	Ф.И.О. тренера	Виза врача и личная печать
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

Допущено к соревнованиям _____ участников.

Врач _____ (расшифровка подписи)

(подпись)

Дата и время приезда _____

Дата и время отъезда _____

Руководитель команды _____

(Ф.И.О. полностью)

Правильность заявки подтверждаю:

Атаман казачьего общества _____

(Ф.И.О. полностью)

М.П.

Председатель судейской

коллегии шермаций _____

(подпись)

(Ф.И.О. полностью)

М.П.

Угловой штамп или типовой бланк
организации, командирующей команду

СПРАВКА

Настоящей справкой удостоверяется, что со всеми ниже перечисленными членами команды _____,
(название команды)

направленными для участия Молодежном фестивале казачьей культуры «Косая сажень», проведен инструктаж по следующим темам:

- 1.Правила поведения во время соревнований.
- 2.Меры безопасности во время движения в транспорте и пешком к месту соревнований.
- 3.Меры безопасности во время соревнований, противопожарная безопасность.
- 4.Меры безопасности при проведении стрельбы.
- 5.Меры безопасности при работе при обращении с предметами повышенной опасности.

Фамилия, имя, отчество	Личная подпись члена команды

Инструктаж провёл _____
(Ф.И.О. полностью, должность) (подпись)

Руководитель команды _____
(Ф.И.О. полностью)

Приказом № _____ от _____ назначены ответственные за жизнь и здоровье членов команды.

Подпись директора, учреждения _____ (_____)
(организации, клуба)
М.П.

Оглавление

Введение.....	3
Рекомендации по проведению военно-спортивных игр.....	9
Заключение	53
Список литературы	54
Приложения	55

**Казанцев Александр Гелиевич
Мурзина Ирина Яковлевна
Хомутов Николай Вадимович**

ВОЕННО-СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ

методические рекомендации по организации и проведению

Подписано в печать 25.09.2023. Формат 60x84 1/16.
Усл. печ. л. 4,0. Тираж 100.

ООО «Институт образовательных стратегий»
620075, г. Екатеринбург, ул. Луначарского, 77-6.