|  |  |
| --- | --- |
| «СОГЛАСОВАНО»  Заместитель директора по ВВР  АФ КНИТУ-КАИ им. А.Н. Туполева  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Самигуллин И.К.  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2014 год | «УТВЕРЖДАЮ»  Директор АФ КНИТУ-КАИ  им. А.Н. Туполева  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Гарифуллина М.Ш.  «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2014 год. |

**Положение**

**о проведение военно-спортивной игры «Зарница»,**

**посвященной Дню защитника Отечества и 25 годовщине вывода войск**

**из республики Афганистан.**

**1.Организаторы конкурса.**

Организатором военно-спортивной игры «Зарница», посвященной 23 февраля –Дню защитника Отечества, является студенческий Совет Альметьевского филиала КНИТУ-КАИ им. А.Н. Туполева при поддержке администрации вуза.

**2.Цели и задачи.**

Цель: Военно-патриотическое воспитание и укрепление здоровья молодежи.

Задачи:

- Расширение форм военно-патриотического воспитания молодежи.

- Формирование качеств необходимых при действиях в чрезвычайных ситуациях и экстремальных условиях, службе в Вооруженных силах РФ.

- Проверка уровня знаний, качеств и умений по основам безопасности и жизнедеятельности человека, основам военной службы, прикладной и физической подготовке.

**3. Участники конкурса.**

Для участия в игре «Зарница» приглашаются команды, в составе 7 человек (4 юноши, 3 девушки) из числа студентов АФ КНИТУ-КАИ им. А.Н. Туполева. За каждой командой должен быть закреплен ответственный из числа кураторов.

**4. Дата и место проведения.**

Военно-спортивная игра «Зарница» состоится 16 февраля 2014 года в 10.00 часов на роднике около Майдана.

**5. Экипировка команд.**

Форма одежды спортивная по сезону и погоде. Каждая команда должна иметь свое название. У всех участников на одежде должна быть эмблема или отображаться название команды.

**6. Форма проведения.**

Задача команд – за ограниченное время (1 час) набрать максимальное количество баллов, выполняя точно задания на этапах, расположенных на ограниченной территории. На различных этапах даются задания с различным количеством баллов. За неточное выполнение задания и нарушения количество баллов уменьшается. На этапы команда допускается только в полном составе, при наличии маршрутного листа. Маршрутный лист выдается при регистрации команды до начала игры. Выбор этапов и последовательность их прохождения – стратегия и тактика команды.

Задания на этапах игры.

1. **Олимпиада.**

Включает в себя комплекс спортивных соревнований.

1. **Паутина.**

Из верёвок делается "паутина" и натягивается между 2 - 3 деревьями. Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через паутину с одной стороны на другую, не касаясь при этом ни одной ее части. Если вы касаетесь паутины, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова. Если кто-либо из вас переправился на другую сторону, то он не может вернуться, обойдя паутину, и помочь команде. Каждую ячейку можно использовать только один раз.

1. **Боевой листок.**

За определенное количество времени нарисовать поздравительную открытку ко Дню защитника Отечества.

**4. Викторина «По страницам боевой славы».**

**5. Переправа.**

Все участники встают на бревно в один ряд, плотно прижавшись плечами друг к другу. Крайний игрок должен пройти со своего места на противоположный край бревна не касаясь земли. Остальные игроки помогают ему перебраться. Последний игрок встаёт самым первым. Затем путь начинает предпоследний игрок, он тоже проходит этот путь. Все игроки должны пройти по бревну.

**6. Музыкалка.**

За определенное время вспомнить и пропеть максимальное количество песен военных лет.

**7. Перешаг.** На высоте 40 см от земли натянута веревка. Задача – перешагнуть веревку всей команде сначала вперед лицом, а потом в обратном порядке, спиной, не задев веревку.

**8. Стрельба из пневматической винтовки.** Дистанция 10 м. Мишень № 10.

**9. Ориентирование по карте (группа А).**

Команде дается карточка с заданиями:

- Определить азимут по карте любым способом

- Определить расстояние заданного маршрута по карте любым способом.

**10. Огонь победы.** В этом этапе участвует только капитан команды. Его задача разжечь костер используя всего 3 спички, за каждую последующею будет начисляться штрафной бал. Высота костра регулируется при помощи специально натянутой нитки в 15 см от земли. Как только нитка перегорит, команда может приступать к заключительному этапу.

**11. Поиск флага.** Этот этап является заключительным. Команда может приступить к нему после того, как пройдет все этапы соревнований игры «Зарница». На ограниченной территории всей командой найти спрятанный флаг.

Орг. Комитета имеет право изменить задания на этапах игры, без предупреждения об этом участников.

Заявки на участие подать в срок до 13 февраля 2014 года в свободной форме. (Название команды, девиз, Ф.И.О. участников (отметить капитана), № тел. ответственного). Дополнительную информацию по игре можно получить в орг. Комитете – в отделе ВВР, каб. 108, АФ КНИТУ-КАИ им. А.Н. Туполева или по тел: 31-75-30 (1-62).

**7. Награждение.**

По итогам игры команды сдают свои маршрутные листы в орг. комитет, где будут подведены итоги и выявлен победитель, которому вручается диплом и кубок. Все остальные участники получают памятные призы. Также все для всех команд будет организован полевой обед.