

УТВЕРЖДАЮ  
Начальник Управления культуры,  
молодежной политики, туризма и  
спорта города Байконур  
Е.В. Гертер



« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2018 г.

Утверждаю  
Начальник ФГКУ «Специальное  
управление ФПС № 70 МЧС России»

А.В. Заровский



« 24 » \_\_\_\_\_ 2018 год

УТВЕРЖДАЮ  
Ио начальника Управления  
образованием города Байконур  
Е.Г. Ким



« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2018 год

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
об организации и проведении  
«Интеллектуально-спортивной игры»  
среди команд дружин юных пожарных школ города

2018 год

### **1. Цели и задачи**

Цель - интеллектуально-спортивная игра (далее - Игра) проводится для показа элементов пожарно-спасательной подготовки, с целью развития быстроты, координации движений, закрепления теоретических знаний, навыков и умений, и практического применения их в случае возникновения чрезвычайных ситуаций.

Задачи:

изучение истории развития пожарной охраны, практическое закрепление знаний в области пожарной безопасности;

привить навыки правильных действий при возгорании и оказанию помощи при спасении людей;

развивать речь, мышление, воображение, воспитывать уважение к одноклассникам в ходе мероприятия;

побуждать детей к глубокому изучению курса ОБЖ;

пропагандировать труд пожарных-спасателей.

### **2. Время и место проведения**

Игра проводится 28 февраля 2018 года в 15<sup>00</sup> в спортивном зале комплекса «Маяк».

### **3. Требования к участникам соревнований**

К участию в Игре допускаются члены дружин юных пожарных (далее – ДЮП) проходящие обучение в 5-х, 6-х, 7-х классах. Количество участников каждой сборной команды – не менее 15 человек дополнительно запасные юноши и девушки.

Форма одежды для участников Игры – спортивная (верх с длинным рукавом, низ трико или брюки). Участники команд в шортах, в футболках с коротким рукавом до участия в соревнованиях не допускаются.

### **4. Порядок оформления заявок**

Участники Игры должны иметь:

именную заявку установленного образца с визой врача о допуске каждого участника к спортивным играм, заверенную печатью медицинского учреждения (школы);

приказ об ответственности за жизнь и здоровье детей;

справку о проведении инструктажа по технике безопасности.

Заявки на участие в Игре принимаются в ФГКУ «Специальное управление ФПС № 70 МЧС России» (далее – Управление), в кабинете №№ 315, 316 по адресу улица Титова дом 7 «А» с 19 по 22 февраля 2018 года с 8<sup>30</sup> до 18<sup>30</sup> (перерыв с 13<sup>00</sup> до 15<sup>00</sup>), телефон для справок 41279, 87770048828.

Заявка должна содержать следующие сведения:

название образовательного учреждения, от которого направляется команда;

Ф.И.О. руководителя учреждения и контактные телефоны;

должность, Ф.И.О. и номер сотового телефона руководителя, ответственного за подготовку команды; Ф.И.О. капитана команды, согласие родителя/законного

представителя на обработку персональных данных ребенка (подопечного) (Приложение № 1).

Сведения об учащиххся должны быть занесены в таблицу:

№ п/п	Ф.И.О. участника	Дата рождения	Класс	Допущен по состоянию здоровья

### **5. Руководство и обеспечение соревнований**

Непосредственное проведение, организация и медицинское обеспечение Игры возлагается на представителей Управления.

Спортивный зал комплекса «Маяк» для проведения Игры предоставляет Управление культуры, молодежной политики, туризма и спорта города Байконур.

### **6. Порядок проведения Игры**

Игра состоит из 6 испытаний (Приложение № 2):

- «Сборы пожарной команды на вызов»,
- «Пожарный щит»,
- «Конкурс знатоков истории пожарной охраны»,
- «Разбор завала»,
- «Закрепление спасательной верёвки за конструкцию»,
- «Спасение пострадавшего».

Спорные моменты и протесты представляются представителем команды после каждого испытания членам жюри. Члены жюри и судьи после совещания выносят коллегиальное решение, которое может включать как наложение дополнительных штрафов (штрафных секунд) не учтенных в данном Положении, так и отмену показанного результата или назначение перебега.

В соответствии с занятым в испытании местом команда ДЮП получает следующее количество баллов: 1 место – 6 баллов; 2 место – 5 баллов; 3 место – 4 балла; 4 место – 3 балла; 5 место – 2 балла; 6 место – 1 балл; если команда ДЮП не смогла закончить испытание (не справилась с испытанием) или не приняла участие в испытании – 0 баллов.

### **7. Подведение итогов и награждение:**

Место, занятое командой ДЮП определяется суммой баллов, набранной по итогам всех испытаний. В случае если несколько команд набрали одинаковое количество баллов (по итогам всех испытаний) между ними проводится дополнительное испытание.

Команда ДЮП занявшая 1 место (по итогам всех испытаний) награждается призом, грамотой и переходящим кубком. Команда ДЮП занявшая 2 и 3 место (по итогам всех испытаний) награждается призом и грамотой. Команда ДЮП занявшая 4, 5, 6 место (по итогам всех испытаний) награждается грамотой.

Грамоты и призы приобретаются за счет денежных средств Управления культуры, молодёжной политики, туризма и спорта.

**СОГЛАСИЕ**  
**на обработку персональных данных ребенка (подопечного)**  
**Управлением культуры, молодежной политики, туризма и спорта**  
**администрации города Байконур**

г. Байконур «\_\_\_» \_\_\_\_\_ г.

Я, \_\_\_\_\_,

(Ф.И.О)

серия \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_ выдан

(вид документа, удостоверяющего личность)

\_\_\_\_\_ (когда и кем)

проживающий (ая) по адресу:

\_\_\_\_\_ как законный представитель на основании \_\_\_\_\_

(документ, подтверждающий, что субъект является законным представителем ребенка)

настоящим даю Управлению культуры, молодежной политики, туризма и спорта администрации города Байконур свое согласие на обработку персональных данных моего ребенка (подопечного)

\_\_\_\_\_ (Ф.И.О ребенка/подопечного)

и подтверждаю, что, давая такое согласие, я действую своей волей и в интересах моего ребенка (подопечного).

Согласие дается для целей участия в мероприятиях, организованных ФГКУ «Специальное управление ФПС № 70 МЧС России» совместно с Управлением культуры, молодежной политики, туризма и спорта и распространяется на следующую информацию:

**фамилия, имя, отчество; дата, месяц, год рождения; место рождения; адрес регистрации и проживания; номер основного документа, удостоверяющего личность, сведения о дате выдачи указанного документа и выдавшем его органе; сведения о документе, подтверждающем регистрацию по месту жительства (пребывания); индивидуальный номер налогоплательщика (ИНН); страховой номер индивидуального лицевого счета (СНИЛС); сведения о составе семьи; сведения о месте учебы; сведения о наградах и поощрениях; информация для связи (номер телефона); суммы удержанного налога; социальные льготы; суммы выплат; данные банковского счета**

(перечень персональных данных)

Настоящее согласие предоставляется на осуществление любых действий в отношении персональных данных моего ребенка (подопечного), которые необходимы или желаемы для достижения указанных выше целей, включая (без ограничения) сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передача), обезличивание, блокирование, уничтожение, трансграничную передачу персональных данных, а также осуществление любых иных действий с персональными данными моего ребенка (подопечного) с учетом федерального законодательства.

В случае неправомерного использования предоставленных персональных данных моего ребенка (подопечного) согласие отзывается моим письменным заявлением или письменным заявлением моего достигшего совершеннолетия ребенка (подопечного).

Данное согласие действительно в течение 5 лет для бумажных и электронных носителей информации.

По истечении указанного срока, для электронных носителей информации, согласие считается продленным на каждые последующие пять лет при отсутствии моего письменного заявления или письменного заявления моего достигшего совершеннолетия ребенка (подопечного) в Управление культуры, молодежной политики, туризма и спорта администрации города Байконур о его отзыве заказным письмом с уведомлением по адресу: 468320, г. Байконур, ул. Гагарина, д. 13.

\_\_\_\_\_ (подпись)

### **Правила проведения испытаний Игры**

Участник команды ДЮП в каждом испытании имеет право участвовать только один раз. Все испытания проводятся в 2 забега по 3 команды. Номер забега и дорожки определяется в соответствии с таблицей.

№ забега	1			2		
	1	2	3	1	2	3
1 испытание	СШ № 1	СШ № 3	СШ № 4	СШ № 7	СШ № 10	МКШ
2 испытание	СШ № 3	СШ № 4	СШ № 7	СШ № 10	МКШ	СШ № 1
3 испытание	СШ № 4	СШ № 7	СШ № 10	МКШ	СШ № 1	СШ № 3
4 испытание	СШ № 7	СШ № 10	МКШ	СШ № 1	СШ № 3	СШ № 4
5 испытание	СШ № 10	МКШ	СШ № 1	СШ № 3	СШ № 4	СШ № 7
6 испытание	МКШ	СШ № 1	СШ № 3	СШ № 4	СШ № 7	СШ № 10

**1 испытание** Игры: «Сборы пожарной команды на вызов». (12 участников, из них не менее 4-х девушек).

Участники испытания выстраиваются на линии старта, по сигналу судьи первые девять участников по очереди относят и укладывают на расположенном на другом конце зала столе 3 комплекта боевой одежды пожарного (далее - БОП) в следующей очередности 3 куртки, 3 штанов, 3 каски.

Последние 3 участника испытания по очереди бегут столу и надевают БОП (на плечи накинуты 2 лямки от штанов, куртка застегнута на все крючки, каска застегнута). После того, как участник испытания оделся, судья поднимает белый флаг и к соревнованиям приступает следующий участник.

(В испытании побеждает команда, затратившая меньше времени, с учетом штрафного, на прохождение испытания.)

#### ШТРАФЫ:

1. старт раньше поднятия судьёй белого флага + 15 сек.
2. создание помехи, другим участникам эстафеты +5 сек.
3. старт раньше касания передающего эстафету +5 сек.
4. падение каски на пол +5 сек. (за каждый раз)

**2 испытание** Игры: «Пожарный щит». (10 участников, из них не менее 4-х девушек)

На столе, напротив линии старта каждой команды, раскладываются 16 карточек с изображением предметов. (10 правильных карточек (ответов) и 6 не правильных карточек (ответов)).

(По длине зала помощники судьи расставляют 4 - 5 фишек - это коридор, по которому надо пробежать).

Каждый участник команды по сигналу судьи, бежит с линии старта, огибая расставленные фишки, добегают до стола с карточками и выбирает 1-ую карточку с указанием инвентаря, который по его мнению должен быть на пожарном щите. С выбранной карточкой в руке возвращается к линии старта, огибая расставленные фишки, и касанием руки передаёт эстафету следующему участнику, карточку передаёт судье на старте.

Наименование первичных средств пожаротушения, немеханизированного инструмента и инвентаря которые должны быть на пожарном щите	
1.	Огнетушитель
2.	Лом
3.	Багор
4.	Крюк с деревянной рукояткой
5.	Ведро
6.	Комплект для резки электропроводов
7.	Покрывало для изоляции очага возгорания
8.	Лопата штыковая
9.	Лопата совковая
10.	Вилы
11.	Емкость для хранения воды объемом:
12.	Ящик с песком 0,5 куб. метра
13.	Насос ручной
14.	Рукав Ду 18-20 длиной 5 метров

*(В испытании побеждает команда, которая выбрала большее количество правильных карточек (ответов). При одинаковом количестве правильных карточек (ответов) побеждает та команда, которая затратила меньше времени, с учетом штрафного, на прохождение испытания.)*

#### ШТРАФЫ:

1. старт раньше касания передающего эстафету +5 сек.
2. создание помехи, другим участникам эстафеты +5 сек.
3. участник команды принёс к финишу своего этапа 2-е карточки с указанием инвентаря + 30 сек.
4. бег, огибая фишки + 5 сек. (за каждую сбитую или не пройденную фишку)

### **3 испытание** Игры: «Конкурс знатоков истории пожарной охраны» (10 участников, из них не менее 4-х девушек)

На столе, напротив линии старта каждой команды, положен лист с 10-ю вопросами по истории создания и памятным (историческим) датам пожарной охраны. На каждый вопрос 4 варианта ответов. Из 4-х вариантов ответов на поставленный вопрос необходимо выбрать 1 правильный.

Каждый участник команды по сигналу судьи, бежит с линии старта до стола и отвечает на один вопрос. Последний участник команды возвращается к линии старта с листом с вопросами и передаёт его судье.

*(В испытании побеждает команда, которая выбрала большее количество правильных ответов. При одинаковом количестве правильных ответов*

*побеждает та команда, которая затратила меньше времени, при ответе на вопросы.)*

#### ШТРАФЫ:

1. если отмечен более чем 1 ответ на вопрос считается, что ответ дан не верно.
2. при наличии большого количества исправлений и невозможности определения правильно или нет был дан ответ на вопрос считается, что ответ дан не верно.
3. участник команды дал более одного ответа (за каждый) + 30 сек.

#### **4 испытание** Игры: «**Разбор завала**» (12 участников, из них не менее 4-х девушек)

Команда делится на 6 пар. На, против линии старта стоят 6 предметов имитирующие завал. Пары по очереди перекладывая обручи добираются до завала, берут один предмет и возвращаются для передачи эстафеты. При движении по площадке участники испытания наступают только внутри обруча, заступ вне обруча при движении туда или обратно штрафуются. Передача эстафеты происходит после того как оба участника пары пересекли линию старта.

*(В испытании побеждает команда, затратившая меньше времени, с учетом штрафного, на прохождение испытания.)*

#### ШТРАФЫ:

1. старт раньше касания передающего эстафету +5 сек.
2. создание помехи, другим участникам эстафеты +5 сек.
3. прохождение вне обруча при движении туда или обратно + 5 сек (за каждый заступ)
4. передача эстафеты не пересекая линии старта +30 сек.

#### **5 испытание** Игры: «**Закрепление спасательной верёвки за конструкцию**» (12 участников, из них не менее 4-х девушек)

Участники испытания выстраиваются на линии старта и по сигналу судьи 1-й участник бежит с заранее подготовленной веревкой к расположенной на другом конце зала конструкции («барьер»), закрепляет веревку за конструкцию одним из изученных способов, дергает её за конец, демонстрируя правильность закрепления судье (Количество попыток не ограничено, упражнение считается выполненным только после правильного закрепления веревки). Затем 1-й участник возвращается к команде и передает эстафету следующему участнику. Следующий участник бежит к конструкции («барьер»), отвязывает веревку, возвращается, и передает ее следующему участнику (и так всего 6 раз).

Участник двигающийся с веревкой, переносит ее любым удобным способом.

*(В испытании побеждает команда, затратившая меньше времени, с учетом штрафного, на прохождение испытания.)*

#### ШТРАФЫ:

1. старт раньше касания передающего эстафету +5 сек.
2. создание помехи, другим участникам эстафеты +5 сек.
3. возвращение к команде при не верном закреплении веревки +15 сек.

**6 испытание** Игры: «Спасение пострадавшего» (12 участников, из них не менее 4-х девушек)

В испытании участвуют 3 пострадавших, 3 «медиков», 6 участников с носилками.

По длине зала расставлены 4 - 5 фишек - это коридор, по которому надо пробегать огибая фишки при движении туда и обратно.

По сигналу судьи «медик», бежит к пострадавшему и имитирует наложение шины на ногу пострадавшему с использованием одного бинта и шины из картона. После наложения шины «медик» возвращается к линии старта и передает эстафету участникам с носилками. Участники с носилками добежав до места где находится пострадавший укладывают пострадавшего на носилки и возвращаются с пострадавшим к линии старта. Передача эстафеты следующему «медику» происходит после того как оба участника с носилками пересекли линию старта.

*(В испытании побеждает команда, затратившая меньше времени, с учетом штрафного, на прохождение испытания.)*

#### ШТРАФЫ:

1. бегущий сзади участник не пересек черту при передаче эстафеты + 15 сек.
2. считается, что команда ДЮП не смогла закончить испытание (не справилась с испытанием) если пострадавший упал с носилок или носилки уронили с пострадавшим.
3. создание помехи, другим участникам эстафеты + 5 сек.
4. бег не огибая фишки (за каждую сбитую или не пройденную фишку) + 5 сек.
5. перенос пострадавшего вперед ногами + 5 сек.
6. если использован не весь бинт при наложении шины +60 сек.

**Дополнительное испытание** Игры, в случае если несколько команд набрали одинаковое количество баллов (по итогам всех испытаний). «**Конкурс капитанов**» (1 участник)

Капитану команды выдается лист с 10-ю вопросами по пожарной безопасности. На каждый вопрос 3 варианта ответов. Из 3-х вариантов ответов на поставленный вопрос необходимо выбрать 1 правильный. По сигналу судьи капитаны начинают отмечать правильные ответы. Выполнив задание лист с вопросами передаётся судье.

*(В испытании побеждает команда, которая выбрала большее количество правильных ответов. При одинаковом количестве правильных ответов побеждает та команда, которая затратила меньше времени, при ответе на вопросы.)*

#### ШТРАФЫ:

1. если отмечен более чем 1 ответ на вопрос считается, что ответ дан не верно.
2. при наличии большого количества исправлений и невозможности определения правильно или нет был дан ответ на вопрос считается, что ответ дан не верно.