


Утверждаю
Начальник Управления культуры,
молодежной политики, туризма и
спорта города Байконур


Ю.В. Петровский
« 15 » _____ 2016 год

Согласовано
Начальник Управления образованием
города Байконур


Г.Г. Белова
« 19 » _____ 2016 год

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


А.В. Заровский
« 13 » _____ 2016 год



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

2016 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 в 16⁰⁰ в спортивном зале «ДЮСШ» 26 февраля 2016 года.

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 10 человек (рекомендуемый состав команды 7 юношей + 3 девушки + 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 пожарно-спасательное управление ФПС № 70 МЧС России» (далее – Управление), в кабинете № 316 по адресу улица Титова дом 7 «А» с 24 по 25 февраля 2016 года с 8³⁰ до 18³⁰, телефон для справок 41279.

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;
сведения об учащих 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 «ДЮСШ» для проведения Игры предоставляет Управление культуры, молодежной политики, туризма и спорта города Байконур (далее - УКМПТС).

6. Порядок проведения Игры

Игра состоит из 6 испытаний (Приложение № 1):

«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 после каждого испытания членам жюри представителем команды. 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 перезабега.

В соответствии с занятым в испытании местом команда ДЮП получает следующее количество баллов:

1 место – 7 баллов;

2 место – 5 баллов;

3 место – 3 балла;

4 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.

Команды ДЮП награждаются грамотами за счет денежных средств Управления культуры, молодёжной политики, туризма и спорта.

Правила проведения испытаний Игры

Участник команды ДЮОП в испытании имеет право участвовать только один раз.

1 испытание Игры: «Сборы пожарной команды на вызов». (3 юноши и 2 девушки). Проводится 2 забега по 2 команды.

Участники испытания выстраиваются на линии старта и по сигналу судьи 1-й участник бежит к расположенному на другом конце зала столу с уложенным на нём комплектом боевой одежды пожарного (далее - БОП). Нужно быстро одеть БОП (куртка застегнута на все крючки, каска застегнута, ремень застегнут). После того, как первый участник оделся, судья поднимает белый флаг и к соревнованиям приступает следующий участник. Так по очереди каждый участник подбегает к БОП и надевает её.

(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.

2 испытание Игры: «Пожарный щит». (10 участников, из них не менее 3-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)). Каждый участник команды по сигналу судьи, бежит с линии старта, 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 и касанием руки передаёт эстафету следующему участнику, карточку передаёт судье на старте.

(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.

3 испытание Игры: «Конкурс знатоков истории пожарной охраны» (3 участника)

Участникам испытания выдается 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. По сигналу судьи знатоки начинают отмечать правильные ответы. На выполнение задания отводится 3 минуты. Выполнив задание лист с вопросами передаётся судье возле стола.

(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.

4 испытание Игры: «Разбор завала» (10 участников, из них не менее 3-х девушек)

По длине зала помощники ведущего держат 4 обруча - это коридор, по которому надо пробежать. На противоположной стороне стоят 5 предметов имитирующие завал. Необходимо 5 участникам пройти по коридору взять один предмет и вернуться обратно по коридору. Следующие 5 участников относят предметы обратно.

(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 коридора (обруча) при движении туда или обратно + 5 сек за каждый

5 испытание Игры: «Закрепление спасательной верёвки за конструкцию» (10 участников, из них не менее 3-х девушек)

Участники испытания выстраиваются на линии старта и по сигналу судьи 1-й участник бежит к расположенной на другом конце зала конструкции («шведская стенка»). Расправленная спасательная веревка лежит рядом. Участник закрепляет веревку за конструкцию одним из 4-х изученных способов, дергает её за конец, демонстрируя правильность закрепления, по команде судьи (поднятый белый флаг) возвращается к команде и передает эстафету следующему участнику. В случае не правильного закрепления веревки за конструкцию, которое определяет судья, (поднятый красный флаг) участник команды развязывает веревку и начинает выполнять упражнение заново. Количество попыток не ограничено, упражнение считается выполненным только после правильного закрепления веревки.

Судья у веревки во время возвращения участника развязывает узел и укладывает веревку в исходное положение.

(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 + 60 сек.

6 испытание Игры: «Спасение пострадавшего» (9 участников, из них не менее 3-х девушек)

Участники испытания по сигналу судьи берут носилки и бегут огибая расставленные фишки. (По длине зала помощники судьи расставляют 4 - 5 фишек - это коридор, по которому надо пробежать). Добежав до места где находятся пострадавшие укладывают пострадавшего на носилки, затем имитируют наложение шины на ногу пострадавшему с использованием одного бинта. Затем возвращаются с пострадавшим по коридору огибая фишки. Финишную черту должен пересечь участник, несущий носилки сзади. Первые передают носилки следующим членам команды, они подхватывают носилки, и бегут по коридору за следующим пострадавшим.

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

ШТРАФЫ:

1. бегущий сзади участник не пересек черту при передаче эстафеты + 5 сек.
2. падение с носилок пострадавшего + 15 сек
3. создание помехи, другим участникам эстафеты + 5 сек
4. бег с носилками, огибая фишки, за каждую сбитую или не пройденную фишку одним из участников + 5 сек
5. перенос пострадавшего вперед ногами + 5 сек