

Основы безопасности жизнедеятельности при проведении военно-патриотической игры «Зарница 2.0»

План занятия:

1. Основы безопасности жизнедеятельности: основные принципы
2. Основы безопасности жизнедеятельности при проведении Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0»
3. Техника безопасности (ТБ) с учетом специфики военно-тактических игр
4. Основы безопасности при проведении массовых мероприятий
5. Действия в чрезвычайных ситуациях

1. Основы безопасности жизнедеятельности: основные принципы

Основы безопасности жизнедеятельности — это система знаний и практических навыков по защите жизни, здоровья и окружающей среды. Она включает профилактику травматизма, правила поведения в ЧС (пожары, аварии), основы военной службы, здоровый образ жизни и безопасное поведение в быту, на дороге и в сети.

Формула безопасности: *«Предвидеть, избегать, действовать».*

Основные аспекты безопасности:

- **Личная и физическая безопасность:** Соблюдение ПДД, пожарной безопасности, правил обращения с электроприборами, безопасность на льду, знание правил поведения с незнакомцами.
- **Психологическая безопасность:** Сохранение психического здоровья, защита от стресса и психологического насилия.
- **Информационная безопасность:** Защита данных, осторожность в интернете.
- **Экологическая безопасность:** Поведение, сохраняющее окружающую среду.
- **Социальная безопасность:** Защита от конфликтов и преступности.
- **Первая помощь:** Умение оказать доврачебную помощь при травмах, ожогах, остановке дыхания.

Безопасность на «Зарнице» — это не просто свод правил, а образ мышления. Это фундамент, на котором строятся дисциплина, взаимовыручка и боевой дух. Каждый участник должен понимать, что его личная ответственность напрямую влияет на успех всей команды и жизнь товарищей.

Пример из практики «Зарницы 2.0»:

На одном из муниципальных этапов в Волгоградской области команда «Беркут» прибыла на полигон без аптечки, посчитав, что «медики всё равно есть на этапах». Однако на этапе «Марш-бросок» один из участников подвернул ногу. Пока команда добежала до ближайшего медицинского пункта, прошло 15 минут, что привело к усилению отёка. Команда получила штрафные баллы за отсутствие индивидуальной аптечки. Этот случай стал уроком для всех команд района: на инструктаже перед следующим этапом организаторы подчеркнули, что личная аптечка — это не прихоть, а обязательное условие безопасности, и капитан каждой команды лично проверяет её наличие перед стартом.

2. Личная и физическая безопасность

Это база выживания в полевых условиях. Здесь собраны правила, которые спасают жизнь каждый день, а не только в бою.

Соблюдение ПДД (Правила дорожного движения)

Контекст: Переезды между локациями, прибытие на полигон и убытие с него.

Детализация: Посадка в транспорт и высадка производятся только по команде старшего. Запрещено высовывать руки, ноги или голову из окон движущегося транспорта. При

движении колонной необходимо соблюдать дистанцию и скоростной режим, установленный ведущим. Вне полигона все участники — пешеходы и обязаны переходить дорогу только в положенных местах.

Пример из «Зарницы 2.0»:

На региональном этапе в одном из регионов колонна автобусов с участниками попала в пробку на трассе. Командир одного из отрядов, нарушив инструктаж, разрешил участникам покинуть автобус «размяться» прямо на обочине. Это привело к тому, что участники оказались в зоне повышенной опасности: мимо проезжал грузовой транспорт, а один из участников едва не попал под колёса. Организаторы оперативно вернули всех в автобус, а командир отряда получил строгое предупреждение с угрозой дисквалификации. После этого инцидента во всех командах был проведён повторный инструктаж по ПДД.

Пожарная безопасность

Контекст: Жизнь в лагере, разведение костров.

Детализация: Разведение костров разрешено только в специально оборудованных местах (кострищах), под контролем назначенного дежурного. Запрещено разводиться огонь при сильном ветре. Рядом с костром всегда должна быть ёмкость с водой или песком для тушения. Покидая место стоянки или ложась спать, костёр должен быть полностью потушен (залит водой, перемешан до остывания углей). Запрещено бросать в огонь баллончики, пластик и другие токсичные предметы.

Пример из «Зарницы 2.0»:

Во время проведения ночного этапа «Бивуак» в одной из команд участники, не дождавшись дежурного, самостоятельно развели костёр в необорудованном месте. Ветер усилился, и искры полетели в сторону сухой травы. Дежурный по лагерю вовремя заметил возгорание и оперативно потушил его, однако организаторы вынесли команде предупреждение и обязали провести внеплановый инструктаж по пожарной безопасности для всех отрядов.

Правила обращения с электроприборами

Контекст: Использование генераторов, зарядка гаджетов, освещение палаток.

Детализация: Подключение электроприборов к сети разрешено только через штатные удлинители и разветвители. Запрещено использовать неисправные провода и приборы с повреждённой изоляцией. В условиях повышенной влажности (дождь, туман) использование электроприборов в палатках без специальной влагозащиты категорически запрещено во избежание поражения током. Генераторы должны располагаться на безопасном расстоянии от палаток с подветренной стороны.

Пример из «Зарницы 2.0»:

На региональном этапе организаторы установили генератор рядом с палаткой штаба для зарядки раций и ноутбуков. Из-за дождя и отсутствия надёжной изоляции произошло короткое замыкание. К счастью, команда оперативно отключила питание, но инцидент напомнил всем о важности соблюдения правил электробезопасности. Начиная с этого случая, во всех лагерях «Зарницы» было введено обязательное правило: все генераторы устанавливаются на расстоянии не менее 10 метров от палаток и имеют влагозащитный кожух.

Знание правил поведения с незнакомцами

Контекст: Защита лагеря от посторонних.

Детализация: Лагерь «Зарницы» — это закрытая территория. Любые посторонние лица (гражданские, грибники, журналисты) должны немедленно докладываться начальнику караула или дежурному офицеру. Самостоятельно вступать в контакт с незнакомцами запрещено. Нельзя принимать от них еду, напитки или любые предметы. Это мера защиты от провокаций и диверсий.

Пример из «Зарницы 2.0»:

Во время проведения муниципального этапа в одном из районов к месту проведения игры подошли местные жители, предлагая участникам напитки и сладости. Один из

наставников оперативно вмешался, объяснив участникам, что принимать продукты от незнакомых людей запрещено правилами игры. Впоследствии было выяснено, что люди просто хотели помочь, но организаторы отметили, что дисциплина в этом вопросе должна быть строгой, и провели дополнительный инструктаж.

3. Психологическая безопасность

Боевой дух так же важен, как и физическая подготовка. Уставший и подавленный боец — обуза для команды.

Сохранение психического здоровья

Контекст: Длительные нагрузки, недосып, стресс от игры.

Детализация: Важно соблюдать режим сна и отдыха, когда это возможно. Не стоит замыкаться в себе при неудачах. Командир отделения обязан следить за моральным состоянием бойцов: вовремя дать передышку уставшему или подбодрить приунывшего.

Пример из «Зарницы» **2.0»:**

В отряде «Факел» после поражения на этапе «Штурм» один из участников замкнулся и перестал общаться с командой. Командир отряда заметил это и провёл индивидуальную беседу: «Алексей, я знаю, ты расстроен. Мы все расстроены. Но мы команда, и нам нужно двигаться дальше. Давай ты поможешь нам на следующем этапе — ты лучше всех ориентируешься на местности. Я верю в тебя». Это позволило участнику восстановить эмоциональное равновесие и вернуться в строй.

Защита от стресса

Контекст: Проигрыш раунда, жёсткие условия погоды.

Детализация: Стресс — нормальная реакция организма. Главное — уметь им управлять. При сильном волнении используйте технику «квадратного дыхания» (вдох на 4 счёта, задержка на 4, выдох на 4, задержка на 4). Не принимайте импульсивных решений в гневе или панике.

Пример из «Зарницы» **2.0»:**

Перед финальным этапом «Огневой рубеж» командир отряда «Молния» заметил, что его штурмовик — участник Денис — сильно нервничает: у него дрожали руки, он не мог сосредоточиться. Командир остановил его, взял за плечо и сказал: «Денис, дыши. Вдох — раз, два, три, четыре. Задержка — раз, два, три, четыре. Выдох — раз, два, три, четыре. Всё, ты успокоился? Мы справились на тренировках, справимся и сейчас. Я рядом». После этого Денис смог сосредоточиться и чисто прошёл этап.

Защита от психологического насилия

Контекст: Взаимоотношения внутри коллектива.

Детализация: В команде «Зарницы» нет места травле (буллингу), оскорблениям и унижению достоинства товарища (даже в шутку). Любые конфликты должны решаться через командира или психолога (если он есть). Оскорбление бойца из другой команды также недопустимо — это признак слабости, а не силы.

Пример из «Зарницы» **2.0»:**

На этапе «Эвакуация раненого» один из участников допустил ошибку, за что получил насмешки от нескольких членов своей команды. Командир отряда остановил насмешки: «Стоп. Это неправильно. Ошибки делают все. Давайте лучше разберём, что пошло не так, и как мы можем исправить это в следующий раз. Ты — часть нашей команды, и без тебя мы не справимся». После этого в команде установилась более уважительная атмосфера, а участник, над которым смеялись, продолжил работу с новыми силами.

4. Информационная безопасность

Защита данных

Контекст: Планшеты с картами, рации, личные смартфоны.

Детализация: Пароли от устройств должны быть надёжными. Не оставляйте гаджеты без присмотра в общедоступных местах (столовая). Планшеты с тактической информацией (карты, планы) должны быть защищены паролем и находиться у командира группы.

Пример из «Зарницы 2.0»:

На региональном этапе один из командиров оставил планшет с тактической картой местности в столовой. Планшет был обнаружен судейской коллегией, и команде было вынесено строгое предупреждение. После этого случая организаторы обязали всех командиров дублировать тактическую информацию в бумажном виде и держать планшеты исключительно в штабе.

Осторожность в интернете

Контекст: Публикация фото/видео с игры в реальном времени.

Детализация: Категорически запрещено выкладывать в социальные сети информацию о текущей дислокации своей команды, количестве сил и планах на ближайшие часы во время активной фазы игры. Это прямая передача данных противнику (даже если он просто следит за вашим аккаунтом). Все публикации делаются только после выполнения задачи или по окончании дня.

Пример из «Зарницы 2.0»:

Во время военно-тактической игры один из участников из отряда «Гром» опубликовал в Instagram Stories фото своей команды в укрытии с геолокацией. Судья, который отслеживал социальные сети в рамках игры, заметил публикацию и вынес команде предупреждение: «Ваше местоположение теперь известно противнику». Команде пришлось срочно менять позицию, что стоило им времени и привело к потере тактического преимущества. На разборе полётов организаторы напомнили, что военкоры могут публиковать контент только после окончания игры, а все участники должны быть ознакомлены с этим правилом.

5. Экологическая безопасность

«Зарница» проходит на природе, и мы обязаны оставить полигон чище, чем он был до нас.

Поведение, сохраняющее окружающую среду:

Контекст: Мусор, костры, передвижение по лесу.

Детализация: Весь мусор (пластик, бумага, упаковка) собирается в пакеты и выносится с полигона до ближайшего контейнера. Запрещено ломать живые деревья для костра — используется только валежник (сухие ветки). Движение техники и групп по лесу должно осуществляться по существующим тропам, чтобы не вытаптывать почвенный покров.

Пример из «Зарницы 2.0»:

После завершения муниципального этапа одна из команд оставила после себя мусор на месте бивуака. Организаторы заметили это и обязали команду вернуться на полигон и убрать территорию, а также напомнили всем участникам, что «Зарница» — это не только игра, но и воспитание ответственности перед природой. С этого момента во всех командах было введено правило: перед убытием с полигона каждая команда получает от дежурного организатора чек-лист проверки чистоты территории.

6. Социальная безопасность

Это умение жить и взаимодействовать в коллективе без конфликтов.

Защита от конфликтов

Контекст: Споры из-за тактики, бытовых вопросов.

Детализация: Все споры решаются цивилизованно через командира («командирский суд»). Ругань и драки недопустимы и караются дисквалификацией. Уважайте мнение товарища, даже если не согласны с ним.

Пример из «Зарницы 2.0»:

На одном из этапов «Тактическая игра» командир отряда и его заместитель разошлись во мнениях относительно маршрута движения. Вместо того чтобы спорить публично,

- **Взаимодействие:** Сотрудничество государственных органов, общественных объединений и граждан.
- **Соблюдение баланса интересов:** Баланс между интересами личности, общества и государства.
- **Непрерывность:** Обеспечение безопасности на постоянной основе.
- **Аксиома о потенциальной опасности:** Любая деятельность потенциально опасна, поэтому требует мер защиты.

Пример из «Зарницы 2.0»:
 Организаторы регионального этапа заранее разработали детальный план безопасности с учётом всех рисков: от погодных условий до массовых скоплений людей. За две недели до игры был проведён инструктаж всех судей, а за день до начала — осмотр территории полигона и проверка оборудования. Благодаря этому системному подходу удалось избежать всех нештатных ситуаций. Организаторы подчеркнули: «Безопасность — это не разовое действие, это непрерывный процесс, который сопровождает игру от начала до конца».

9. Основы безопасности жизнедеятельности при проведении Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0»

Ключевые принципы:

- беспрекословное выполнение команд руководителя;
- безопасное обращение с оружием (не целиться в людей, заряжать только на рубеже);
- контроль территории и использование защитной экипировки;
- знание ПДД, медицины;
- работа в команде.

Ключевые меры безопасности:

1. Оружие и снаряжение:

- Пневматическое оружие переносится только в разряженном состоянии (стволом вверх или вниз).
- Заряжать и взводить оружие можно только на рубеже стрельбы по команде судьи.
- Категорически запрещено направлять оружие на людей, даже если оно не заряжено.
- Не трогать чужое оружие без разрешения владельца.

Пример из «Зарницы 2.0»:

На одном из этапов участник случайно направил ствол пневматической винтовки в сторону судьи, забыв, что оружие заряжено. Судья немедленно остановил этап, провёл беседу с участником и командиром отряда и напомнил: «Оружие — это не игрушка. Даже пневматическое. Правило первое — никогда не направлять ствол на человека. Даже если вы уверены, что оно разряжено. Это закон, который не обсуждается». Команда получила предупреждение, а на этапе были усилены меры контроля со стороны судей.

2. Поведение на этапах:

- При стрельбе не заходить за линию рубежа и следить за зоной стрельбы.
- При использовании оптики контролировать, чтобы в секторе не было участников.
- При метании «гранат» (муляжей) убедиться, что зона броска свободна.
- Использовать защитные очки при стрельбе и имитации боя.

Пример из «Зарницы 2.0»:

Во время прохождения этапа «Метание гранат» один из участников не проверил зону броска и чуть не попал в другого участника. Судья этапа остановил соревнование и провёл с командой инструктаж: «Перед каждым броском вы обязаны убедиться, что зона броска свободна. Это ваша личная ответственность. Безопасность — это не формальность». После этого на всех этапах было введено правило двойного контроля: перед броском участник должен поднять руку, подтверждая, что зона броска свободна.

3. Полевые условия:

- Соблюдение правил пожарной безопасности (осторожно с огнём, спичками).

- Запрет на употребление незнакомых ягод/растений.
- Передвижение по маршруту только группой.

Пример из «Зарницы 2.0»:

На марш-броске один из участников, заметив незнакомые ягоды, решил их попробовать. Через 20 минут у него начались симптомы отравления, и он был экстренно эвакуирован в медпункт. Организаторы провели экстренный инструктаж для всех команд: «Категорический запрет на употребление любых незнакомых ягод, грибов и растений — это вопрос жизни и смерти. Если заметили что-то незнакомое — доложите командиру или наставнику».

Памятка для участников

Дисциплина и организация:

- Командный дух: Ответственность каждого за действия всей команды, выполнение обязанностей (медик, радист, командир).
- Иерархия: Чёткое подчинение капитану команды и организаторам игры (судьям).
- Смотр строя: Отработка дисциплины строевого шага и выполнения команд «Смирно», «Равняйсь».
- Форма одежды: Соответствие формы погодным условиям, наличие удобной обуви для предотвращения травм голеностопа.

Медицинская безопасность:

- Наличие у каждой команды аптечки первой помощи.
- Умение участников накладывать повязки, транспортировать «раненого».
- Обязательный инструктаж перед началом игры по алгоритму действий в случае травмы.

Соблюдение дисциплины — это не просто прихоть, а способ сделать игру безопасной и увлекательной для всех участников.

10. Техника безопасности (ТБ) с учётом специфики военно-тактических игр

ВВОДНАЯ ТБ:

1. Настоящие требования техники безопасности разработаны с учётом специфики военно-тактических игр и направлены на уменьшение вероятности получения игроками травм и ранений.
2. С организатором любого уровня спорить нельзя (по умолчанию они всегда правы, если не противоречат данной ТБ). Организатор более высокого уровня может отменить требование организаторов уровня ниже.
3. Факт прибытия на игру означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять. К игре допускаются только игроки, расписавшиеся в журнале по ТБ.
4. При возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему организатору (судья, мастер игры), помощнику организатора (комендант, фотограф) или медику. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья решение остаётся за медиком.
5. Организаторская группа обязуется обеспечить оказание медицинской помощи в экстренных случаях, при необходимости — доставку пострадавшего в медицинское учреждение.
6. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться организаторами вплоть до удаления с полигона.
7. Все неигровые обсуждения, дискуссии, споры, как по пожизненным решениям мастеров, так и по игровым вопросам, производятся после игры.

Пример из «Зарницы 2.0»:

В одном из отрядов возник серьёзный конфликт между двумя участниками из-за тактического решения на этапе. Конфликт перерос в перепалку, которая привлекла внимание судьи. Судья остановил этап, отвёл участников в сторону и напомнил: «Все споры — после игры. Сейчас вы — команда, и вы должны действовать вместе, даже если

не согласны с решением командира. За нарушение дисциплины — предупреждение. Ещё одно — дисквалификация». Участники примирились и успешно завершили этап.

АНТИТРАВМАТИЧЕСКАЯ ТБ

Для избегания травм во время игры игрокам необходимо неукоснительно соблюдать следующие правила:

1. Одежда должна быть удобной: спортивная или военная подойдёт. Она должна быть закрытой — без оголённых частей туловища, щиколоток и выше, локтей и выше.
2. Необходимо использовать прочную удобную обувь (прочную спортивную обувь, берцы или сапоги на толстой подошве).
3. Девушки заправляют волосы под одежду.
4. Шнурки на обуви неподвижно фиксируются любым возможным способом, любая шнуровка на одежде заправляется внутрь одежды.
5. В целях избегания порчи предметов и несчастных случаев наручные часы, мобильные телефоны, очки, подвески, кольца и прочие свободно висящие украшения нужно снять и оставить рядом с комендантом в собственной сумке.
6. **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** нарушать правила крепления игрового погона. Помните, нарушения этих правил не только делает игру нечестной по отношению к вашим соперникам, но может привести к физическим травмам или порче одежды!
7. При передвижении по полигону всегда смотреть себе под ноги.
8. При осуществлении на полигоне боевого игрового взаимодействия необходимо помнить о его повышенной травмоопасности.
9. При передвижении обращать внимание на все препятствия и помехи, из-за которых можно потерять равновесие.
10. Запрещено загонять игроков в овраги, в труднопроходимые места, на автомобильную трассу или железную дорогу.
11. Во время игры запрещается отлучаться за игровую территорию.

Пример из «Зарницы 2.0»:

На одном из этапов участник из команды «Вымпел» потерял равновесие на мокром скользком участке полосы препятствий и упал, ударившись коленом. В результате травма оказалась серьёзной, и участник был госпитализирован. Организаторы провели расследование: выяснилось, что участник был в кроссовках с гладкой подошвой вместо предписанных берцев. С этого момента на всех этапах было введено правило обязательной проверки обуви перед началом игры, а участники в неподходящей обуви к игре не допускались.

БОЕВАЯ ТБ:

1. Запрещены удары, заломы, захваты, броски, подножки, боевые приёмы. Мы не дерёмся и не применяем силу прям, а действуем ловкостью и хитростью при боевых столкновениях.
2. Запрещается применение любого оружия и прочих предметов в ходе боя.
3. Запрещено каким бы то ни было способом унижать достоинство участников игры.
4. Запрещается как бы то ни было ломать или портить имущество участников игры.
5. Запрещается проводить какие-либо действия, подвергающие опасности жизнь и здоровье участников игры.
6. Возможно фиксирование руки противника во время схватки.
7. Игровой погон крепится на плечо (правое, левое, на оба — в зависимости от игрового звания и условий участия игрока в игре) с ориентацией на лицевую сторону двумя полосками клейкой ленты (скотча) таким образом, чтобы погон между двумя полосками клейкой ленты (скотча) можно было ухватить (без нарушения целостности погона) минимально двумя пальцами: указательным и средним.
8. Игрок считается «убитым», когда у него сорваны или порваны поперек/вдоль/наискось напополам все игровые погоны. В данном случае он восстанавливает игровую жизнь,

согласно условиям конкретного сценария. «Погибшие» игроки не имеют права вести боевые или разведывательные действия, командовать «живыми» игроками, давать им подсказки.

9. Запрещается поверх игрового погона надевать иную одежду или прикрывать его рукой или чем-либо ещё. Ваш игровой погон должен быть виден противнику.
10. Запрещается крепление погон на растягивающуюся одежду.
11. Восстановление погон во время игры разрешается только на территории лагеря/базы и захватываемых точках (либо согласно правилам конкретного сценария игры).
12. Строго запрещается любое мошенничество, связанное с игровыми элементами.

Пример из «Зарницы 2.0»: На военно-тактической игре один из участников пытался прикрыть свой погон рукой, чтобы противник не мог его сорвать. Судья заметил это и вынес предупреждение: «Погон должен быть виден противнику. Это правило игры. Если вы будете его закрывать, это мошенничество, и ваша команда будет дисквалифицирована». Участник убрал руку, и игра продолжилась честно.

ЭКОЛОГИЯ:

1. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки, которые можно получить у организаторов.
2. КОСТРЫ РАЗВОДИТЬ ЗАПРЕЩЕНО!!!
3. Курить разрешено только в специально отведённых местах.
4. Употребление алкоголя, наркотиков и прочих незаконных веществ на территории игрового полигона — запрещено!
5. Игра проводится в лесном массиве, ввиду чего возможно поражение клещами и прочими вредоносными насекомыми. Всем игрокам необходимо иметь при себе средства личной безопасности и отпугивания клещей. Всем необходимо иметь при себе репеллент в виде спрея или крема, предназначенный для отпугивания клещей и прочих насекомых.

Пример из «Зарницы 2.0»: На одном из этапов судья заметил участника, который курил в неполюженном месте. Судья сделал замечание, и участник был привлечён к экологическому патрулированию полигона: он собирал мусор вместе с организаторами в течение часа после окончания игры. Организаторы подчеркнули: «Игра проходит на природе, и мы обязаны оставить полигон чистым. Курение — это не только вред для здоровья, но и риск пожара».

11. Основы безопасности при проведении массовых мероприятий

План занятия:

1. **Планирование:**
 - Разработка детального плана безопасности.
 - Оценка рисков и потенциальных угроз.
2. **Организация:**
 - Назначение ответственных лиц за безопасность.
 - Обучение персонала и волонтеров.
3. **Контроль доступа:**
 - Организация системы пропусков и контроля входа.
 - Проверка личных вещей при входе.
4. **Медицинское обеспечение:**
 - Наличие медицинских работников и пунктов первой помощи.
 - Подготовка к экстренным ситуациям.
5. **Эвакуация:**
 - Разработка маршрутов эвакуации.
 - Обозначение выходов и информирование участников.
6. **Система оповещения:**

- Установка системы звукового оповещения.
- Информирование о правилах поведения в экстренных ситуациях.
- 7. **Сотрудничество с правоохранительными органами:**
 - Взаимодействие с полицией и службами безопасности.
 - Обеспечение охраны мероприятия.
- 8. **Мониторинг и оценка:**
 - Наблюдение за ситуацией в ходе мероприятия.
 - Оценка эффективности мер безопасности после завершения.

1. Планирование

Планирование безопасности — это фундамент успешного проведения любого массового мероприятия, особенно такого, как «Зарница 2.0». На этом этапе формируется детальный план, учитывающий все особенности площадки, количество участников и специфику программы. Важно заранее определить потенциальные угрозы: от погодных условий и технических сбоев до человеческого фактора и внешних рисков. Для этого проводится тщательный анализ местности, изучаются маршруты передвижения людей и техники, а также прогнозируются возможные нештатные ситуации.

В плане должны быть чётко прописаны действия каждого ответственного лица, схемы связи и взаимодействия между группами. Особое внимание уделяется согласованию действий с администрацией объекта и местными властями. Итогом этого этапа становится комплексный документ, который служит руководством для всех служб безопасности. Без грамотного планирования даже самые подготовленные команды могут оказаться в сложной ситуации.

Пример из «Зарницы 2.0»: Перед проведением муниципального этапа в Волгоградской области организаторы провели детальное планирование: изучили погодные условия, разработали три варианта маршрутов эвакуации, согласовали план с местной администрацией и полицией. За неделю до игры был проведён тестовый прогон с судьями, на котором отработывались все сценарии: от дождя до потери связи между этапами. Это позволило выявить слабые места: на одном из этапов была обнаружена опасная яма, которую немедленно засыпали, и она не стала причиной травм.

2. Организация

Организационный этап — это превращение плана в реальные действия и распределение зон ответственности. На «Зарнице 2.0» крайне важно назначить ответственных за каждый сектор: за периметр, за контроль доступа, за работу с волонтерами, за связь и координацию. Каждый сотрудник должен чётко знать свои обязанности и порядок действий в экстренных случаях. Не менее важно провести обучение всего персонала и волонтеров: они должны уметь распознавать подозрительные предметы, оказывать первую помощь и правильно взаимодействовать с участниками. Тренировки и инструктажи проводятся заранее, чтобы в день мероприятия все действовали слаженно и без паники. Организация включает в себя и создание системы внутренней связи, чтобы информация передавалась мгновенно. Грамотная организация — залог того, что все остальные меры безопасности будут работать эффективно.

Пример из «Зарницы 2.0»: На региональном этапе было назначено 12 ответственных судей, каждый из которых курировал свой этап. За три дня до игры был проведён инструктаж, на котором судьи отработали взаимодействие: один судья отвечал за зону стрельбы, другой — за медицинскую помощь, третий — за контроль доступа на полигон. Благодаря чёткому распределению обязанностей ни один инцидент не остался без внимания. Например, когда на этапе «Метание гранат» один из участников повредил руку, ответственный судья

мгновенно вызвал медика, а его коллега продолжил судейство этапа без остановки для других команд.

3. Контроль доступа

Контроль доступа — это первый рубеж защиты, который не позволяет посторонним лицам и опасным предметам попасть на территорию проведения «Зарницы 2.0». Для этого создаётся многоуровневая система пропусков: для участников, персонала, организаторов и гостей. На входе организуются посты проверки, где осуществляется не только визуальный осмотр, но и использование технических средств, таких как металлодетекторы. Проверка личных вещей обязательна: рюкзаки, сумки и автомобили осматриваются на наличие запрещённых предметов — оружия, пиротехники, легковоспламеняющихся жидкостей. Волонтёры и сотрудники на КПП должны быть вежливыми, но настойчивыми, не допуская споров и конфликтов. Важно заранее продумать логистику потоков людей, чтобы на входе не возникало очередей и давки. Система контроля доступа должна работать непрерывно на протяжении всего мероприятия.

Пример из «Зарницы 2.0»:

На этапе контроля доступа один из участников пытался пронести на полигон петарды, чтобы «создать атмосферу боя». Сотрудник охраны на КПП обнаружил их при досмотре рюкзака. Петарды были изъяты, а участнику было вынесено предупреждение: «Пиротехника запрещена правилами игры. Это не только нарушение дисциплины, но и риск пожара. Надеюсь, это был необдуманный поступок». Инцидент был зафиксирован в журнале, и на следующем инструктаже организаторы напомнили всем участникам о запрещённых предметах.

4. Медицинское обеспечение

Медицинское обеспечение на «Зарнице 2.0» — это не просто наличие аптечки, а целая система готовности к любым происшествиям. На территории мероприятия обязательно разворачиваются медицинские пункты первой помощи, оснащённые всем необходимым: от бинтов и антисептиков до дефибрилляторов и средств для иммобилизации. Медицинские работники должны быть готовы к работе в полевых условиях и уметь быстро оценивать состояние пострадавшего. Помимо стационарных пунктов, формируются мобильные бригады для оперативного реагирования на инциденты в любой точке полигона. Все организаторы и волонтёры проходят инструктаж по оказанию первой помощи, чтобы до приезда медиков поддержать участника. Особое внимание уделяется подготовке к массовым инцидентам: разрабатываются алгоритмы действий при большом количестве пострадавших. Медицинская служба тесно взаимодействует со службой безопасности для координации эвакуации раненых.

Пример из «Зарницы 2.0»:

На региональном этапе один из участников получил тепловой удар из-за аномальной жары. Благодаря тому, что на каждом этапе были мобильные медицинские бригады с охлаждающими компрессами и водой, состояние участника было стабилизировано за 5 минут, и его отправили в стационарный медпункт. Организаторы отметили: «Мы заранее предусмотрели такую ситуацию: все бригады прошли тренинг по оказанию первой помощи при тепловых ударах. Это спасло участника от серьёзных последствий».

5. Эвакуация

Эвакуация — это чётко отлаженный механизм вывода людей из опасной зоны, который может спасти десятки жизней. Для «Зарницы 2.0» разрабатывается несколько вариантов маршрутов эвакуации с учётом разных сценариев угроз: пожара, обрушения, погодных условий. Все выходы и пути отхода должны быть заранее обозначены яркими указателями, видимыми даже в темноте или при задымлении. Участники и персонал

проходят инструктаж: каждый должен знать не только основной, но и запасной путь к безопасной зоне. Проводятся учебные тревоги, чтобы отработать действия без паники и давки. Ответственные за сектора следят за тем, чтобы никто не оставался в опасной зоне, особенно люди с ограниченными возможностями. Маршруты эвакуации должны быть свободны от препятствий и техники. После завершения мероприятия проводится анализ: насколько быстро и организованно прошла эвакуация.

Пример из «Зарницы 2.0»:

На одном из этапов разыгралась сильная гроза с грозой и порывистым ветром. Организаторы немедленно активировали план эвакуации: все команды были оповещены по рации о необходимости покинуть открытые участки и следовать в укрытия. Благодаря тому, что все участники прошли предварительный инструктаж по эвакуации, сбор в безопасной зоне занял всего 15 минут. Никто не пострадал. После игры организаторы провели анализ: «Сработали чётко. Но мы заметили, что на этапе „Огневой рубеж“ команды дольше всего добирались до укрытия — разработаем для них отдельный маршрут на следующий год».

6. Система оповещения

Система оповещения — это «голос» безопасности мероприятия, позволяющий мгновенно донести важную информацию до каждого участника «Зарницы 2.0». Основой служит надёжная сеть громкоговорителей, охватывающая всю территорию полигона. Важно заранее записать и протестировать все необходимые сообщения: от приветствия до сигналов тревоги и инструкций по эвакуации. Голосовые сообщения должны быть чёткими, громкими и понятными даже в условиях сильного шума. Помимо звукового оповещения, используются визуальные сигналы: световые маяки, флаги или ракеты определённого цвета для обозначения типа угрозы. Все участники должны быть проинструктированы о значении каждого сигнала ещё до начала активных действий. Система оповещения дублируется через руководителей групп: они передают команды по цепочке.

Пример из «Зарницы 2.0»:

Во время игры была объявлена учебная тревога. Благодаря системе оповещения (громкоговорители и световые маяки красного цвета) все команды за 2 минуты узнали о необходимости перейти в безопасную зону. Участники и наставники отметили, что сигналы были чёткими и понятными. Организаторы подчеркнули: «Мы протестировали систему за две недели до игры, и это помогло избежать хаоса. Все знали, что красный маяк — это эвакуация, а зелёный — отбой тревоги».

7. Сотрудничество с правоохранительными органами

Взаимодействие с полицией и службами безопасности — это гарантия профессионального реагирования на серьёзные угрозы во время «Зарницы 2.0». Организаторы заранее согласовывают план мероприятия с правоохранительными органами, предоставляя им полную информацию о месте проведения, количестве участников и программе. На территории может быть организовано дежурство патрулей для поддержания общественного порядка и предотвращения правонарушений со стороны посторонних лиц. Полиция помогает в обеспечении охраны периметра и контроле въезда транспорта на объект. Между штабом мероприятия и дежурной частью полиции устанавливается прямая связь для оперативного обмена информацией. В случае возникновения нештатной ситуации правоохранительные органы берут на себя руководство по её ликвидации.

Пример из «Зарницы 2.0»:

На региональный этап были приглашены сотрудники полиции для обеспечения порядка. На этапе «Военизированная эстафета» возник конфликт между командами из-за спорного решения судьи. Полицейский патруль оперативно вмешался и обеспечил безопасность, пока судья разбирал ситуацию. Организаторы отметили: «Наличие правоохранителей на

площадке — это не только контроль, но и спокойствие участников. Они знают, что любой спор будет решён объективно».

8. Мониторинг и оценка

Мониторинг — это непрерывное наблюдение за обстановкой в реальном времени, позволяющее выявить проблему до того, как она перерастёт в инцидент. На «Зарнице 2.0» для этого используются посты наблюдения, патрулирование территории пешими и мобильными группами, а также технические средства (камеры видеонаблюдения). Ответственные лица постоянно анализируют поступающую информацию: настроение толпы, состояние оборудования, погодные изменения.

После завершения мероприятия проводится детальный разбор полётов:

- Оценивается эффективность всех принятых мер безопасности.
- Анализируются все нештатные ситуации: как они развивались и насколько быстро были устранены.
- Собирается обратная связь от персонала и участников.

На основе этого анализа составляется отчёт с выводами и рекомендациями.

Пример из «Зарницы 2.0»:

После завершения регионального этапа организаторы провели встречу с судьями и наставниками, чтобы собрать обратную связь. Было выявлено несколько слабых мест: на одном из этапов не было достаточного количества воды для питья, а на другом — не работала рация связи. Все замечания были зафиксированы, и организаторы разработали план корректировок на следующий год. Один из наставников отметил: «Такие разборы полётов помогают нам сделать игру лучше. В следующем году мы будем учитывать все ошибки».

12. Памятка для участников

Основные правила для участников

Соблюдение личной дисциплины — ключевой фактор безопасности в местах скопления людей.

1. **Одежда и вещи:** Выбирайте удобную, застёгнутую одежду и обувь на шнурках. Избегайте длинных шарфов, цепочек и громоздких сумок.
2. **Поведение в толпе:**
 - Никогда не идите против движения потока.
 - Старайтесь не оказываться в центре или у краев толпы (возле стен, заборов, углов зданий).
 - Не держите руки в карманах; согните их в локтях и прижмите к корпусу для защиты грудной клетки.
 - Если вы уронили вещь, не пытайтесь за ней наклониться — это крайне опасно.
3. **Запрещённые предметы:** На мероприятия нельзя проносить колюще-режущие предметы, стеклянную тару, пиротехнику (фейерверки, петарды) и огнеопасные вещества.

Основные правила для поведения, экипировки и снаряжения для участников

Соблюдение личной дисциплины — это не просто формальность, а главный фактор, обеспечивающий вашу безопасность и слаженную работу команды. В условиях динамичной игры, где присутствуют бег, манёвры и элементы тактики, беспечность одного человека может поставить под угрозу успех всей группы. Ваша задача — быть не только эффективным бойцом, но и ответственным участником, который думает о своей безопасности и безопасности товарищей.

1. Экипировка и внешний вид (Одежда и вещи)

Правильно подобранная экипировка — это ваш первый уровень защиты от травм и дискомфорта.

Обувь: Это самый важный элемент. Используйте только высокие треккинговые ботинки или специализированную тактическую обувь с жёсткой подошвой и высоким голенищем. Обувь должна быть на шнурках и плотно фиксировать голеностопный сустав. Это предотвратит вывихи и растяжения при беге по пересечённой местности, прыжках через препятствия или резких сменах направления движения. Запрещены сланцы, кеды на плоской подошве или новая, неразношенная обувь.

Одежда: Предпочтение отдаётся удобной, застёгнутой одежде. Идеальный вариант — тактическая форма или спортивный костюм из дышащих материалов. Одежда должна быть по размеру: слишком широкая может зацепиться за ветки или элементы полигона, а слишком узкая будет сковывать движения.

Защита от зацепов: Избегайте любых свисающих элементов. Длинные шарфы, платки, цепочки на шее, свободные шнурки (которые не спрятаны) и развязанные капюшоны категорически запрещены. Во время манёвра или в плотной толпе эти предметы могут зацепиться за что-либо и привести к удушению или серьёзному падению. Все шнурки должны быть заправлены внутрь ботинок или зафиксированы.

Рюкзаки и сумки: Громоздкие сумки и городские рюкзаки мешают движению и создают опасность для окружающих в плотной группе. Используйте небольшие тактические рюкзаки или сумки-«бананы», которые плотно прилегают к спине. В них должны лежать только необходимые вещи: вода, аптечка, запасные батарейки.

2. Поведение в динамической группе (Поведение в толпе/отделении)

На «Зарнице 2.0» вы постоянно будете действовать в составе отделения или взвода. По сути, это управляемая толпа, где дисциплина превыше всего.

Движение в строю: Никогда не идите против движения потока или строя. Если вы остановились или отстали, не пытайтесь резко вклиниться назад, расталкивая товарищей локтями. Это нарушает строй и может привести к падению нескольких человек. Дождитесь безопасной паузы или команды командира.

Позиция в строю: Старайтесь не оказываться на самых краях отделения (у флангов) без команды. Именно крайние бойцы наиболее уязвимы при обходе противником или при движении вдоль опасных объектов (оврагов, заборов). Центр строя обеспечивает наибольшую защиту.

Защита грудной клетки: Это базовое правило безопасности в плотной группе. Никогда не держите руки в карманах. При движении согните руки в локтях и слегка прижмите их к корпусу. Это создаёт жёсткий каркас вокруг грудной клетки и не даёт соседям сдавить вас так, что станет невозможно дышать. Свободные руки также необходимы для самостраховки при потере равновесия.

Действия при падении предмета: Если вы уронили перчатку, магазин или любой другой предмет — не пытайтесь за ним наклониться. В движущемся строю это смертельно опасно: вас могут затоптать свои же товарищи, которые не успеют среагировать на ваше резкое движение вниз. Потеря предмета несравнима с риском получить тяжёлую травму. Поднять вещь можно будет только после полной остановки группы по команде командира.

Пример из «Зарницы 2.0»: Во время марш-броска один из участников уронил флягу. Он инстинктивно попытался наклониться, чтобы поднять её, и чуть не был сбит с ног товарищем, который бежал сзади. Командир отряда, заметив это, рявкнул: «Ничего не поднимать на ходу!» После завершения марш-броска он провёл с командой беседу: «Ваша жизнь дороже любой фляги. Если что-то упало — поднимите это только после команды „Стоп“. Это правило для всех, и оно обязательное». После этого случая на инструктаже всех команд было подчёркнуто: «Падение предмета — это не повод рисковать жизнью. Вы — часть строя, и ваше резкое движение может ранить товарища».

3. Запреты и безопасность на полигоне

Полигон «Зарницы» — это зона повышенной опасности, где действуют строгие правила.

Колюще-режущие предметы: Категорически запрещено проносить и использовать любые ножи (кроме столового инвентаря в столовой), отвёртки, шила и другие острые предметы. Использование таких предметов в игре запрещено, а их наличие на поясе может привести к случайным травмам при контакте с другими участниками.

Стеклянная тара: Стекло на полигоне запрещено полностью. Используйте только пластиковые фляги для воды или мягкие гидраторы (питьевые системы). Разбитое стекло на земле невидимо в траве и представляет огромную опасность для всех, кто перемещается бегом.

Пиротехника: Пиротехника любого вида (фейерверки, петарды, дымовые шашки без согласования) запрещена. В условиях сухой травы и лесного массива это прямой риск возникновения пожара, который может выйти из-под контроля и привести к эвакуации всего лагеря и отмене игры.

Огнеопасные вещества: Запрещено проносить легковоспламеняющиеся жидкости (бензин для розжига костров в неположенных местах), баллончики с краской и другие аэрозоли под давлением. Их использование может привести к ожогам и другим несчастным случаям.

Соблюдение этих правил — залог того, что «Зарница 2.0» пройдёт для вас ярко, интересно и без травм. Ваша дисциплина — это вклад в общую победу!

13. Основы безопасности при организации и проведении спортивных игр на открытом воздухе

Основы безопасности при организации и проведении спортивных игр на открытом воздухе включают подготовку площадки, проверку экипировки, соблюдение дисциплины и учёт погодных факторов.

1. Подготовка площадки и инвентаря:

- **Осмотр территории:** Убедитесь, что на площадке нет посторонних предметов (камней, веток, мусора), ям или выступов, которые могут стать причиной падения.
- **Состояние покрытия:** Площадка должна быть ровной и иметь хороший дренаж, чтобы не было скользких участков после дождя.
- **Исправность оборудования:** Проверьте надёжность установки ворот, баскетбольных щитов и другого инвентаря. Запрещается использовать неисправное оборудование (со сколами, трещинами или плохим креплением).

2. Экипировка участников:

- **Одежда и обувь:** Участники должны быть в спортивной форме и обуви с нескользкой подошвой, соответствующей сезону и погоде.
- **Личная безопасность:** Рекомендуется снять украшения (кольца, цепочки, длинные серьги), которые могут зацепиться или нанести травму.
- **Защита:** При необходимости используйте защитную экипировку (щитки, наколенники и др.) в зависимости от вида спорта.

3. Правила поведения во время игры:

- **Соблюдение дисциплины:** Все действия выполняются строго по командам руководителя или судьи (начало, остановка, окончание игры).
- **Уважение к сопернику:** Запрещены грубые приёмы, толчки, захваты, удары по рукам и ногам. При падении необходимо сгруппироваться для предотвращения травмы.
- **Запреты:** Во время игры нельзя жевать жевательную резинку или употреблять пищу.

4. Внешние факторы и экстренные ситуации:

- **Погодные условия:** Игры прекращаются при сильном дожде, грозе или экстремальных температурах (для детей старше 7 лет — не более +28°C).
- **Живая природа:** При столкновении с животными или насекомыми (змеи, клещи) нужно сохранять спокойствие и немедленно сообщить организатору.

- **Первая помощь:** На месте проведения обязательно должна быть аптечка, а при получении травмы или ухудшении самочувствия участие в игре немедленно прекращается.

14. Действия в чрезвычайных ситуациях

При возникновении угрозы (пожар, паника, потасовка) главное — сохранять спокойствие и следовать инструкциям персонала.

- **Эвакуация:** Заранее изучите план эвакуации и местонахождение запасных выходов. При объявлении эвакуации двигайтесь к ним организованно, не создавая давки.
- **Пожар:** Немедленно сообщите в экстренные службы по номеру 101 или 112. При задымлении прикройте рот тканью и пригнитесь к полу.
- **Травмы:** О любом несчастном случае нужно немедленно сообщить организаторам, сотрудникам полиции или медикам на месте.

Действия в чрезвычайных ситуациях на «Зарнице 2.0»

На полигоне, имитирующем боевые действия, чрезвычайная ситуация (ЧС) — это нештатный режим, требующий немедленного прекращения выполнения текущих тактических задач и перехода к действиям по спасению жизни и здоровья. Главное правило: «*Сохраняй хладнокровие, действуй по алгоритму*». Паника — главный враг, она парализует мозг и превращает строй в неуправляемую толпу.

Пожарная тревога: Борьба с огнём и дымом

Пожар на полигоне — одна из самых серьёзных угроз из-за наличия сухой травы и деревянных построек.

Сообщение: Если ты обнаружил очаг возгорания (небольшой костёр, который вышел из-под контроля, горящую траву), немедленно кричи: «ПОЖАР!» и укажи рукой направление.

Вызов помощи: Старший группы (командир) или ответственный за связь обязан немедленно доложить в штаб и вызвать пожарную охрану по номеру 101 или единую службу спасения 112. Чётко назови координаты (ориентиры на полигоне).

Твои действия при задымлении:

- Немедленно пригнись как можно ниже к земле. Дым и горячий воздух поднимаются вверх, внизу остаётся пригодный для дыхания слой воздуха.
- Закрой нос и рот любой тканью (платок, рукав, футболка), желательно предварительно смочив её водой (если есть доступ).
- Двигайся к выходу, ориентируясь на стены или по памяти. Если видимость нулевая — двигайся ползком.
- Не пользуйся лифтом (если находишься в здании штаба/столовой).

Пример из «Зарницы 2.0»:

На одном из этапов во время жары загорелась сухая трава из-за искры от генератора. Участник, заметивший это, немедленно крикнул «ПОЖАР!», указав направление. Его командир по рации доложил организаторам и вызвал пожарную охрану. Пока сотрудники МЧС ехали, организаторы эвакуировали все команды в безопасную зону. Никто не пострадал благодаря чётким действиям и дисциплине.

Травмы и несчастные случаи: Протокол «ТРЕУГОЛЬНИК»

Любая травма — от простого пореза до перелома — требует чёткого алгоритма действий.

Немедленный доклад: О любом несчастном случае нужно немедленно сообщить. Цепочка оповещения:

- Боец → Командир отделения (самый быстрый способ).
- Командир отделения → Штаб/Медпункт (по рации или голосом).
- Либо напрямую: Боец → Любой ближайший Организатор/Медик.

Не перемещай тяжелораненого: Если человек без сознания, есть подозрение на перелом позвоночника или травму головы — не пытайся его поднять или посадить. Обеспечь ему покой до прибытия медиков.

Первая помощь: Если ты прошёл подготовку и видишь, что медик задерживается (например, сильное артериальное кровотечение), действуй сам:

- Останови кровь жгутом/турникетом выше раны.
- Зафиксируй конечность при переломе подручными средствами (палки, ветки, элементы экипировки).
- Обеспечь тепло пострадавшему (укрой курткой).

Пример из «Зарницы 2.0»:

На этапе «Тактическая медицина» одна из команд получила задание: «раненый» с открытым переломом голени. Команда действовала по протоколу: медик остановил кровотечение жгутом, командир вызвал эвакуацию по рации, а штурмовики зафиксировали конечность подручными средствами. Организаторы оценили действия команды на «отлично». Один из участников потом сказал: «Этот этап научил нас действовать быстро и чётко, без паники. Я теперь знаю, что даже если медик не рядом, я могу сделать многое».

15. Обязанности организаторов

Организаторы несут ответственность за техническую и противопожарную готовность объекта.

- **Контроль доступа:** Обеспечение пропускного режима и дежурство сотрудников охраны или полиции.
- **Противопожарные меры:** Проверка исправности систем сигнализации, наличия огнетушителей и доступности эвакуационных путей (двери не должны быть заперты на замки во время мероприятия).
- **Инструктаж:** Все ответственные лица и участники (если это организованная группа, например, школьники) должны пройти целевой инструктаж по технике безопасности.

1. Техническая и противопожарная готовность объекта

Перед началом игры штаб проводит полную проверку полигона:

Инспекция территории: Устранение опасных факторов: глубокие ямы засыпаются, торчащие гвозди забиваются, сухие деревья, грозящие падением, отмечаются и зона вокруг них объявляется запретной.

Проверка систем безопасности: Исправность громкоговорящей связи, работа всех раций у ключевых постов (КПП, штаб, медпункт).

Пример из «Зарницы 2.0»:

Перед муниципальным этапом организаторы проверили все зоны полигона и обнаружили старый заброшенный колодец, заросший травой. Они немедленно огородили это место и установили предупреждающие знаки. Во время игры никто из участников не подошёл к этому участку, и инцидентов не произошло.

2. Контроль доступа и пропускной режим

Это внешний контур защиты мероприятия.

Организация КПП: На всех въездах на полигон организуются контрольно-пропускные пункты с обязательным досмотром транспорта и личных вещей всех въезжающих (включая организаторов).

Дежурство: КПП работает круглосуточно. Посты охраны следят за тем, чтобы на территорию не проникли посторонние лица («грибники», любопытные) и не было несанкционированного ввоза запрещённых предметов (алкоголь, стекло, оружие).

Пример из «Зарницы 2.0»:

На региональный этап пытались проникнуть посторонние лица под видом журналистов.

Сотрудники КПП проверили документы и обнаружили, что «журналисты» не имеют аккредитации. Они были вежливо, но настойчиво отправлены обратно. Организаторы подчеркнули: «Контроль доступа — это не бюрократия. Это защита наших участников от провокаций».

3. Противопожарные меры

Это критически важный блок подготовки.

Инвентарь: Проверка наличия и исправности первичных средств пожаротушения: огнетушители (порошковые, углекислотные) должны быть опломбированы и находиться в легкодоступных местах (штаб, столовая, КПП). Проверяется наличие пожарных щитов с баграми и вёдрами.

Пути эвакуации: Все эвакуационные проходы между палатками и выходы из зданий должны быть свободны. Запрещается загромождать их снаряжением или вещами. Двери эвакуационных выходов не должны быть заперты на внутренние замки во время проведения мероприятия; они должны легко открываться изнутри.

Пример из «Зарницы 2.0»:

На одной из игр организаторы заметили, что выход из штабной палатки был заблокирован коробками с инвентарём. Они немедленно освободили проход и провели инструктаж со всеми организаторами: «Пути эвакуации должны быть свободны всегда. Если начнётся пожар, любая задержка может стоить жизни. Это не обсуждается».

4. Инструктаж и подготовка персонала

Безопасность начинается с обучения тех, кто обеспечивает порядок.

Целевой инструктаж: Все сотрудники штаба, охрана, медики и волонтеры проходят обязательный инструктаж непосредственно перед игрой. Они изучают план полигона, расположение медпунктов, точки сбора при ЧС и свои конкретные обязанности при различных сценариях (пожар, массовая травма).

Инструктаж участников: Перед началом активной фазы игры проводится общий строевой смотр и инструктаж для всех участников («Боевой приказ»). На нём доводятся основные правила безопасности, сигналы оповещения (звуковые команды) и демонстрируется расположение медицинских пунктов.

Пример из «Зарницы 2.0»:

В одном из регионов перед началом игры был проведён «Боевой приказ»: участников построили на плацу, судья по ТБ громко зачитал правила безопасности, показал расположение медпунктов и продемонстрировал сигналы оповещения (один долгий свисток — «тревога», два коротких — «сбор»). Все участники получили памятки. Один из наставников отметил: «Когда ты слышишь правила громко и чётко, они запоминаются лучше. И дети знают, что делать в любой ситуации».

Список литературы

Основная литература

Нормативно-правовые документы

1. Постановление Правительства Российской Федерации от 24 июля 2000 г. № 551 «О военно-патриотических молодёжных и детских объединениях» (в ред. от 24.12.2014) // Собрание законодательства РФ. – 2000. – № 31. – Ст. 3292.
2. Приказ Министра обороны РФ и Министерства образования и науки РФ от 24 февраля 2010 г. № 96/134 «Об утверждении Инструкции об организации обучения граждан Российской Федерации начальным знаниям в области обороны и их подготовки по основам военной службы в образовательных учреждениях» // Бюллетень нормативных актов федеральных органов исполнительной власти. – 2010. – № 19.

Дополнительная литература

Научные статьи и исследования

1. Бондырева С. К. Психологическая безопасность личности в условиях детского коллектива / С. К. Бондырева // Психология образования. – 2023. – № 4. – С. 56–63.
2. Воробьев А. П. Социально-психологическая безопасность детско-юношеских объединений в условиях военно-патриотического воспитания / А. П. Воробьев // Вестник педагогических наук. – 2024. – № 2. – С. 78–85.
3. Горбачёв Д. В. Обеспечение комплексной безопасности участников военно-спортивных игр / Д. В. Горбачёв // Безопасность жизнедеятельности. – 2025. – № 3. – С. 112–118.
4. Жукова М. А. Психологическая безопасность детского коллектива: диагностика и коррекция / М. А. Жукова // Педагогическая психология. – 2023. – № 1. – С. 44–51.
5. Лебедев С. Н. Формирование безопасной образовательной среды в военно-патриотических объединениях / С. Н. Лебедев // Образование и безопасность. – 2024. – № 5. – С. 33–40.
6. Новикова Е. В. Проблемы обеспечения безопасности детских групп в условиях массовых мероприятий / Е. В. Новикова // Социальная педагогика. – 2025. – № 2. – С. 67–74.
7. Рыбакова Е. О. Психолого-педагогические условия обеспечения безопасности временного детского коллектива / Е. О. Рыбакова // Наука и практика воспитания. – 2024. – № 3. – С. 90–97.
8. Савин И. А. Безопасность детского коллектива в экстремальных ситуациях / И. А. Савин // Основы безопасности жизнедеятельности. – 2025. – № 1. – С. 22–29.
9. Федотов А. Б. Технологии управления безопасностью детских военно-патриотических объединений / А. Б. Федотов // Военно-педагогический журнал. – 2024. – № 6. – С. 55–62.

Методические материалы

1. Методические рекомендации по проведению военно-спортивной игры «Зарница» / В. Ю. Микрюков // Военно-патриотическое воспитание в школе. 1–11 классы. – Москва : ВАКО, 2021.
2. Положение о методическом объединении «Патриот» в образовательном учреждении / В. Ю. Микрюков // Военно-патриотическое воспитание в школе. 1–11 классы. – Москва : ВАКО, 2021.
3. Сценарий военно-патриотической игры «Зарница» : методическая разработка / Шустова Д. С. – Инфоурок, 2025.

Дополнительные нормативные документы

Санитарно-эпидемиологические требования к организации и проведению массовых мероприятий: СП 2.1.3678-20; СанПиН 2.1.3684-21; СанПиН 1.2.3685-21.

Дополнительные практические кейсы при изучении темы «Основы безопасности жизнедеятельности» при проведении военно-патриотической игры «Зарница 2.0»

Блок 1. Основы общей безопасности жизнедеятельности: контроль и сохранение физического и психического здоровья

Кейс 1: Личная безопасность и первая помощь на природе

Цель: научиться оценивать риски, выбирать маршрут и оказывать первую помощь при незначительных травмах на прогулке/походе.

Контекст: школьный поход выходного дня, участники 12–15 лет.

Сценарий активности:

Этап 1 (10 мин): краткая вводная о принципах личной безопасности и принципе "помощь прежде всего" в рамках команды.

Этап 2 (20 мин): разбор гипотетической ситуации: порез, ушиб, солнечный удар.

Учащиеся выбирают снаряжение и действия.

Этап 3 (30–40 мин): практика первой помощи в парах: наложение повязки, чистота рук, вызов экстренной помощи, сбор информации.

Этап 4 (15 мин): обсуждение ошибок и выводы. Создание памятки по первой помощи для походов.

Необходимые материалы: аптечки (первые aid-наборы), эвалюационные манекены/симуляторы раненых, бинты, антисептики, карта маршрута, свисток, телефон для вызова помощи.

Критерии оценки: правильная оценка риска, последовательность действий при травме, корректность наложения повязки, умение объяснить ситуацию товарищам.

Метрики: время до начала оказания помощи, процент участников, правильно выполнивших этапы первой помощи > 90%.

Резюме/выводы: важность подготовки к походам, наличие базы знаний и тренировки командной работы.

Кейс 2: Пожарная безопасность в походе и бытовые правила электроприборов

Цель: распознавать пожарные риски, действовать в случае пожара, базовые принципы тушения небольшого очага.

Контекст: жаркая неделя, лагерь в лесу. Возраст участников 12–16 лет.

Сценарий:

Этап 1 (15 мин): обзор правил пожарной безопасности, роль ответственного за огонь.

Этап 2 (20 мин): моделирование инцидента: разрезной костер, неосторожное обращение с портативной лампой; участники должны принять план действий.

Этап 3 (25–30 мин): эвакуация из зоны, вызов экстренных служб, проверка круга безопасного доступа.

Этап 4 (15 мин): разбор ошибок и создание памятки "Как действовать при пожаре в поле".

Необходимые материалы: макеты костровых очагов, тестовые приборы безопасного использования, свечи/лампы, свистки, маркеры.

Критерии оценки: соблюдение правил безопасности, корректные действия по тушению небольшого очага, скорость и слаженность эвакуации.

Метрики: время эвакуации, процент правильных действий по безопасной схеме тушения.

Выводы: ответственность за огонь и необходимость тренироваться в безопасном поведении.

Кейс 3: Безопасность на воде и базовые правила плавания

Цель: понять основы плавания в водоеме, распознавать риски переохлаждения и утопления, освоение базовой спасательной техники.

Контекст: поход к водоему, летний сезон. Возраст: 13–17 лет.

Сценарий:

Этап 1 (20 мин): краткая теоретическая часть о правилах поведения на воде, спасательных средствах.

Этап 2 (25 мин): демонстрация и практика надводной поддержки товарища в воде на безопасной поверхности.

Этап 3 (30 мин): игра-моделирование: кто из команды первым обнаружит признаки переохлаждения у товарища и как правильно действовать.

Этап 4 (15 мин): допрос по рационам и общие выводы.

Необходимые материалы: жилеты, спасательные круги/верёвки, преподавательская доска, пески для безопасной тренировки в песке.

Критерии оценки: правильная техника поддержки человека на воде, знание условий безопасного купания, корректное использование спасательных средств.

Метрики: количество участников, прошедших тест по плаванию и спасению, время реагирования.

Выводы: важность обучения плаванию и спасательным техникам как части БЖД.

Кейс 4: Эвакуационные сценарии и сигнализация

Цель: выработать навыки быстрой и безопасной эвакуации из здания/лагеря при разных условиях (пожар, угроза).

Контекст: учебный центр/лагерь с различными зонами. Возраст участников 12–16 лет.

Сценарий:

Этап 1 (15 мин): объяснение типов сигналов тревоги, маршрутов эвакуации и мест сбора.

Этап 2 (25 мин): тренировка по эвакуации из помещения под исполнением разных сценариев (пожар, угроза, землетрясение). Включение роли "ответственного".

Этап 3 (25 мин): разбор действий после эвакуации: учет членов команды, связь с диспетчером.

Этап 4 (15 мин): создание памятки по эвакуации на случай чрезвычайной ситуации.

Необходимые материалы: маршрутные планы, карточки ролей, сигнальные устройства.

Критерии оценки: соблюдение маршрутов, скорость эвакуации, координация между участниками.

Метрики: время полной эвакуации, процент участия в учете после выхода.

Выводы: планирование и тренировка по эвакуации — ключ к снижению риска.

Кейс 5: Безопасность при обращении с опасными веществами и отходами

Цель: познакомиться с базовыми правилами безопасного обращения с бытовыми веществами в лагере или походе.

Контекст: палаточный лагерь, бытовая химия и средства гигиены. Возраст 12–18 лет.

Сценарий:

Этап 1 (15 мин): объяснение потенциальных опасностей бытовых веществ и правил хранения.

Этап 2 (20 мин): разбор гипотетической ситуации: пролив моющего средства, попытка вскрыть упаковку без надлежащих средств защиты.

Этап 3 (30 мин): работа в группах: создание инструкции по безопасному обращению с бытовой химией в лагере.

Этап 4 (15 мин): тест с вопросами на знание маркировок опасности и меры предосторожности.

Необходимые материалы: образцы упаковок (без опасных веществ), средства индивидуальной защиты, памятки по маркировке.

Критерии оценки: распознавание знаков опасности, корректное использование средств защиты, выполнение инструкций по уборке пролитых веществ.

Метрики: процент учащих, правильно выполнивших инструкции, время реагирования на тесты.

Выводы: необходимость сознательного обращения с химическими веществами и отходами.

Кейс 6: Психологическая безопасность и помощь товарищу

Цель: развитие навыков эмпатии, распознавание тревоги и умение оказать психологическую поддержку в команде.

Контекст: командная работа в турслёте/полевых условиях. Возраст 12–18 лет.

Сценарий:

Этап 1 (15 мин): базовые принципы психологической безопасности, правила конфиденциальности.

Этап 2 (25 мин): сюжетная игра: участники сталкиваются с тревожной ситуацией у товарища (стресс, страх, выговор к командному духу).

Этап 3 (25 мин): разбор, как выговаривать и поддерживать, какие форматы обращения и когда привлечь взрослых.

Этап 4 (15 мин): роль игры в реальной жизни: какие советы можно применить на практике.

Необходимые материалы: карточки ситуаций, листы рефлексии для участников, анкета по психологической безопасности.

Критерии оценки: способность слушать, корректная реакция на тревогу, соблюдение границ конфиденциальности.

Метрики: количество участников, выразивших готовность поддержать товарища, средняя оценка готовности к оказанию помощи.

Выводы: психоэмоциональное благополучие в команде — основа эффективности работы.

Прмечание:

Для возрастной группы 12–15 лет адаптируйте сложность кейсов: упрощайте термины, добавляйте больше практики и игр.

Для старших учеников 16–18 лет можно увеличить детализацию сценариев, добавить формальные оценки через чек-листы, внедрить лаборатории по анализу рисков.

Блок 2. Основы военно-тактической подготовки

Инженерная подготовка (Инженеры-саперы)

Цель: Формирование навыков инженерной разведки и безопасного преодоления минно-взрывных заграждений.

1. Кейс «Проход через минное поле»: Обнаружение имитаторов мин и растяжек с помощью саперного щупа (угол ввода не более 45°) и металлоискателя. Участник должен обозначить угрозу флажками и создать безопасный коридор заданной ширины.
2. Кейс «Нейтрализация растяжки»: Применение саперной кошки для дистанционного снятия натяжной проволоки без изменения положения тела (бросок из положения лежа).

Кейс «Проход через минное поле» (Разведка и обозначение)

Задача: Обнаружить все имитаторы мин и растяжек на участке 25×15 метров, обозначить их флажками и создать безопасный коридор шириной не менее 1 метра.

Работа со щупом: Ввод в грунт осуществляется строго под углом не более 45 градусов.

При большем угле щуп соскользнет с крышки мины или согнется, не передав усилие на датчик. Глубина прокола обычно составляет 15–20 см, шаг зондирования — 20–30 см.

При встрече сопротивления участник отмечает место вешкой и обходит его дугой.

Работа с металлоискателем: Катушка ведется параллельно земле на высоте 3–5 см без рывков. Скорость движения — не более 0.5 м/с. При сигнале движение останавливается, проводится уточнение методом крестообразного сканирования.

Обозначение: После обнаружения имитации устанавливается красный флажок непосредственно рядом с целью. Если обнаружена растяжка, ставятся две указки по обе стороны от проволоки.

Штрафы:

Угол ввода щупа более 45° — +30 секунд.

Пропуск одной «мины» — +2 минуты.

Касание растяжки или корпуса «мины» ногой/рукой — дисквалификация на этапе (условно ранен/убит).

Кейс «Нейтрализация растяжки» (Дистанционное снятие)

Задача: Безопасно снять натяжную проволоку, находясь в укрытии (положение лежа), используя саперную кошку.

Подготовка к броску: Участник визуально определяет направление натяжения. Лапы кошки должны быть направлены в сторону броска, чтобы при падении они зацепились за землю, а не воткнулись вертикально.

Бросок: Выполняется маятниковым движением руки из-за спины или сбоку из положения лежа. Задача — перебросить кошку так, чтобы трос лег перпендикулярно нити, а лапы надежно зацепили её. Важно рассчитать силу: недостаточная сила оставит растяжку целой, избыточная — проскочит дальше.

Эвакуация: Сразу после выпуска кошки участник обязан плотно прижаться к земле, закрыв голову руками (на случай имитации взрыв-пакета).

Натяжение: Не поднимая головы, участник плавно отползает назад, выбирая слабинку троса строго на себя. Правильное натяжение передает усилие на растяжку и вырывает чеки из креплений.

Типичные ошибки:

Попытка перерезать растяжку ножом вплотную — дисквалификация.

Бросок кошки с колена или стоя — +1 минута.

Резкий рывок троса (риск отскока кошки) — +30 секунд.

Огневая и тактическая подготовка

Цель: Развитие навыков обращения со стрелковым оружием и тактического перемещения.

1. Кейс «Неполная разборка-сборка автомата Калашникова (АКМ/АК-74)»: Выполнение норматива на время. За нарушение последовательности сборки-разборки, касание деталей друг о друга или падение частей начисляются штрафные баллы.
2. Кейс «Стрельба в движении»: Поражение мишеней из лазерного интерактивного тира («Рубин») или пневматических винтовок после физической нагрузки (преодоление полосы препятствий). Оценивается точность попаданий и соблюдение мер безопасности (палец вне спускового крючка при перемещении).
3. Кейс «Штурмовая полоса»: Преодоление лабиринта с поражением целей из различных положений (лежа, с колена, стоя) с обязательной сменой магазинов и соблюдением правил смены позиций.

Кейс «Неполная разборка-сборка автомата Калашникова (АКМ/АК-74)»

Задача: Выполнить норматив на время с соблюдением строгой последовательности действий и мер безопасности.

Алгоритм выполнения: Участник начинает с проверки отсутствия патрона в патроннике и постановки оружия на предохранитель. Далее следует отсоединение магазина, извлечение

шомпола и пенала. Затем производится отделение крышки ствольной коробки, возвратного механизма, затворной рамы и самого затвора. Газовая трубка снимается последней. Сборка осуществляется строго в обратном порядке.

Критерии оценки:

Нарушение последовательности действий — +5 секунд за каждое нарушение.

Касание металлической детали о металлическую деталь (стук деталей) — +2 секунды.

Падение любой части автомата на пол — +5 секунд.

Нахождение пальца на спусковом крючке во время манипуляций — +10 секунд (грубое нарушение техники безопасности).

Кейс «Стрельба в движении» (Тактический тир)

Задача: Преодолеть полосу препятствий и поразить мишени после интенсивной физической нагрузки, сохраняя контроль над оружием.

Алгоритм действий: Участник преодолевает лабиринт, рукоход и барьеры. Главное правило ОБЖ при перемещении: указательный палец должен быть вытянут вдоль скобы цевья, вне спусковой скобы. Оружие удерживается двумя руками, ствол направлен в сторону мишенного поля. На огневом рубеже участник делает 1–2 глубоких вдоха-выдоха для стабилизации пульса, задерживает дыхание на полувывдохе и поражает цели.

Критерии оценки: Учитывается общее время от старта до последнего выстрела и точность попаданий. Любое касание пальцем спускового крючка во время движения по полосе приводит к мгновенной остановке времени и аннулированию результата.

Кейс «Штурмовая полоса» (Работа в лабиринте)

Задача: Преодолеть темный лабиринт с ограниченным обзором, поражая появляющиеся мишени из различных положений (стоя, с колена, лежа), соблюдая алгоритм смены магазина.

Алгоритм действий: Перед каждым поворотом выполняется метод «секундного среза» (быстрое заглядывание за угол). При переходе между комнатами обязательна смена высоты стрельбы: стоя в узких местах, с колена для прострела длинных помещений, падение на пол при входе в опасную зону.

Учебная перезарядка: Палец убирается со спуска

→ нажатие кнопки сброса

→ изъятие пустого магазина и захват полного

→ защелкивание

→ передергивание затвора. Пустой магазин не бросается, а убирается в свободный подсумок.

Критерии оценки:

Выход на линию возможного дружественного огня или небезопасное положение пальца — +10 секунд.

Стояние в полный рост на открытом месте более 2 секунд — +5 секунд.

Неправильная укладка магазина в подсумок — +3 секунды.

Навигация и связь

Цель: Ориентирование на местности и передача информации в условиях радиоэлектронного противодействия.

1. Кейс «Топография и ориентирование»: Определение азимута и дирекционного угла по топографической карте масштаба 1:50 000, движение по азимуту к контрольным точкам с использованием компаса.

2. Кейс «Управление БПЛА»: Полет квадрокоптера по маршруту для поиска замаскированных объектов или корректировки координат условных целей артиллерии.
3. Кейс «Радиообмен»: Передача координат обнаруженных объектов судье по радиостанции с использованием позывных и кодовых сеток (без использования прямых GPS-координат), соблюдая правила краткости и ясности согласно Приложению №20 Боевого устава ВС РФ.

Кейс «Топография и ориентирование» (Движение по азимуту)

Задача: Определить координаты контрольных точек на карте, вычислить магнитные азимуты движения и пройти маршрут через заданные точки («привалы») с использованием компаса и подсчета пар шагов, не прибегая к GPS-навигации.

Этап 1. Подготовка карты и определение исходной точки

1. **Ориентирование карты:** Карта кладется горизонтально. С помощью компаса вращается карта до тех пор, пока линии меридианов (вертикальные линии километровой сетки) не станут параллельны стрелке компаса. Обязательно учитывается магнитное склонение, указанное в легенде карты.
2. **Опознавание местности:** Участник находит на карте крупный линейный ориентир рядом со стартом (река, ЛЭП, дорога) и сопоставляет его с реальным видом.

Этап 2. Расчет маршрута (Работа с картой)

Участник получает координаты первой контрольной точки (КП-1).

1. **Измерение дирекционного угла:** Проложив прямую линию между точкой старта и КП-1, участник накладывает транспортир так, чтобы нулевое деление было направлено строго на север (вверх вдоль вертикальной линии сетки). Угол, отсчитанный от севера до линии маршрута, называется дирекционным углом.
2. **Переход к магнитному азимуту:** Производится поправка на магнитное склонение: Магнитный азимут = Дирекционный угол - Магнитное склонение.
3. **Определение расстояния:** Расстояние измеряется курвиметром или линейкой. Полученные сантиметры умножаются на масштаб (на 500).

Пример: Отрезок 8.5 см × 500 = 4250 метров.

4. **Перевод в пары шагов:** Вычисляется количество пар шагов, исходя из длины шага участника (обычно около 1.5 метра).

Формула:

$$\text{Формула: } N = \frac{\text{Расстояние}}{\text{Длина пары шагов}}$$

Этап 3. Движение на местности (Работа с компасом)

1. **Установка компаса:** Поворотом диска устанавливается нужный магнитный азимут напротив индекса-треугольника.
2. **Визирование:** Компас поворачивают всем корпусом, пока северный конец стрелки не совпадет с неподвижной стрелкой-подвеской внутри колбы.
3. **Выбор дальнего ориентира:** Глядя через прорезь и мушку компаса, участник выбирает вдалеке четкий объект (отдельное дерево, столб), лежащий точно на этой линии.
4. **Движение:** Убирает компас (чтобы металл экипировки не сбил стрелку) и идет к выбранному ориентиру, считая пары шагов.
5. **Контроль:** Не доходя до первого ориентира, процедура повторяется — уточняется направление, выбирается следующий ориентир дальше первого.

Типичные ошибки и штрафные баллы:

Нарушение	Штраф
Отклонение от точки финиша (КП) на расстояние от 15 до 30 метров	+2 минуты
Отклонение от точки финиша более чем на 30 метров	+5 минут или невыполнение задачи
Ошибка в расчете азимута более чем на 5 градусов	+1 минута за каждые 5 градусов
Использование смартфона/GPS-навигатора	Дисквалификация на этапе
Неправильный расчет количества пар шагов (приход раньше или позже цели более чем на 50 метров)	+1 минута

Кейс «Управление БПЛА» (Тактическая разведка и корректировка)

Задача: Выполнить взлет, пролететь по маршруту, обнаружить замаскированные объекты противника («базовый лагерь», «артиллерийская батарея») и передать их точные координаты руководителю полетов для последующей имитации нанесения удара или организации штурма.

Материальное обеспечение:

- Квадрокоптер малого класса (например, DJI Mini-series).
- Планшет со специализированным ПО (AlpineQuest, Litchi) с загруженной картой района масштаба 1:50 000.
- Радиостанция для связи с руководителем полетов.

Этап 1. Предполетная подготовка (ОБЖ: Техногенная безопасность)

Этот этап критически важен в курсе ОБЖ как профилактика техногенных аварий.

1. **Инструктаж и осмотр:** Проверка целостности лучей, пропеллеров и отсутствия повреждений корпуса. Калибровка компаса и IMU (инерциальной системы) вдали от линий электропередач и массивов металла.
2. **Метеоусловия:** Оценка силы ветра (безопасный предел для малых дронов — до 8–10 м/с). Запрещается взлет при осадках или сильном тумане из-за риска потери визуального контакта.
3. **Проверка спутников:** Ожидание захвата не менее 9–11 спутников GPS/ГЛОНАСС для стабильного зависания.
4. **Безопасность зоны:** Участник громко объявляет команду «Взлет!» и убеждается, что в радиусе 10 метров нет людей.

Этап 2. Построение маршрута и поиск объектов

1. **Программирование полета:** На планшете расставляются точки пути вокруг предполагаемого укрытия. Устанавливается высота полета (рекомендованная для разведки — 30–50 метров: достаточно высоко, чтобы быть незаметным, но достаточно низко для детальной оптики).
2. **Ручной поиск (FPV):** Если маршрут не запрограммирован, пилот управляет стиками. Поиск ведется полосами (галсами) с перекрытием кадра на 30%, чтобы не пропустить мелкие детали между линиями пролета. При обнаружении подозрительного объекта пилот плавно набирает высоту до 60–70 метров для расширения угла обзора.
3. **Идентификация целей:** Объекты могут быть замаскированы под естественные элементы ландшафта (груда веток, тень от скалы, брезент цвета хаки). Участник должен отличить искусственный объект от природного.

Этап 3. Фиксация и передача координат (Корректировка огня)

Это ключевой момент интеграции ОБЖ и начальной военной подготовки.

1. **Снятие координат:** Как только объект найден, пилот центрирует его перекрестием на экране планшета. Координаты считываются в формате WGS-84 (широта/долгота) или СК-42 (метры сетки).
2. **Радиообмен:** Передача данных осуществляется по правилам краткости (Приложение №20 Боевого устава). Используются кодовые слова вместо прямых слов «координаты». *Пример:* «Я Гроза, я Гроза, прием. Цель обнаружена. Наблюдаю пулеметное гнездо. Квадрат сорок-шестьдесят два, севернее ноль-пять, западнее один-ноль. Как поняли? Прием». Руководитель подтверждает: «Я Центр, понял вас. Гнездо в квадрате сорок-шестьдесят два, севернее пятьсот, западнее тысяча. Ждите».
3. **Контроль точности:** Судья сверяет переданные данные с реальным местоположением объекта на своем контрольном планшете. Ошибка более чем на 15 метров считается промахом (недолет артиллерии).
4. **Посадка:** После передачи всех целей выполняется процедура возврата домой (RTH) или ручная посадка в строго обозначенный периметр (квадрат 2×22 метра).

Критерии оценки и штрафные баллы:

Действие	Баллы / Штраф
Обнаружение главной цели	+50 баллов
Обнаружение второстепенных целей	+20 баллов каждая
Точность координат (ошибка < 5 метров)	+10 баллов
Ошибка координат (от 5 до 15 метров)	-10 баллов
Ошибка координат (> 15 метров)	Цель не засчитана
Нарушение правил ведения радиоэфира (лишние слова, перебор)	-5 баллов за каждое нарушение
Посадка вне заданного квадрата	-15 баллов
Авария дрона (краш) или потеря связи по вине пилота	Дисквалификация на этапе
Взлет без команды судьи или проверки зоны	Немедленное прекращение задания

Кейс «Радиообмен» (Дисциплина связи и целеуказание)

Задача: Передать координаты обнаруженных объектов судье по радиостанции, используя позывные, кодовые сетки и правила Приложения № 20 Боевого устава ВС РФ. Прямая передача GPS-координат запрещена: информация передается методом отклонений от заранее заданных реперов (контрольных точек).

Этап 1. Подготовка оборудования (ОБЖ: Электробезопасность и эксплуатация техники)

1. **Проверка питания:** Контроль заряда аккумулятора (не менее 80%). При необходимости замена на запасной элемент питания.
2. **Настройка частот:** Установка частоты приема (от руководителя полетов/артиллерии) и частоты передачи. Проверка субтональных сигналов (CTCSS/DCS), если они используются для защиты от помех.
3. **Связь-проба:** Выход в эфир с контрольным сообщением («Я [Позывной], проверка связи»). Ожидание подтверждения («Вас понял, слышу хорошо»).
4. **Маскировка переговоров:** Участник должен помнить о правиле радиомолчания до момента обнаружения цели, чтобы не демаскировать себя перед противником (ролевым судьей).

Этап 2. Правила ведения радиообмена (Приложение №20 Боевого устава)

Участник обязан строго соблюдать структуру сообщения:

1. **Вызов:** Сначала называется позывной *принимающей* стороны, затем дважды свой собственный. *Пример:* «Центр, Центр, я Гроза, прием».
2. **Ответ принимающего:** «Гроза, я Центр, слушаю вас». Только после этого можно передавать информацию.
3. **Передача данных:** Сообщение должно быть предельно кратким, без союзов и лишних слов. Используются только установленные сокращения.
4. **Подтверждение:** После передачи данных добавляется фраза «Конец передачи» или «Прием». Получив подтверждение, участник отвечает «Я Гроза, понял, конец связи».

Этап 3. Метод целеуказания по отклонениям (Без прямых координат)

Судья заранее сообщает участнику номер ближайшей плановой цели (репера) и ее местоположение. Участнику запрещено называть прямые цифры координат найденного объекта.

1. **Нахождение объекта:** Участник (или оператор БПЛА) находит объект на местности.
2. **Измерение на карте:** С помощью измерительного прибора (линейки или циркуля) определяется расстояние от Репера до Объекта по вертикали (Север/Юг) и горизонтали (Восток/Запад).
3. **Формулировка:** Данные переводятся в сотни метров. *Пример:* Если репер находится внизу, а цель на 450 метров выше и на 600 метров левее, сообщение будет звучать так: «...севернее четырехсот пятьдесят, западнее шестисот».

Структура итогового сообщения (Образец):

«Магеллан, Магеллан, я Шторм, прием». («Шторм, я Магеллан, слушаю») «Я Шторм. Цель наблюдаю. Квадрат сорок-шестьдесят два. Относительно Цели-семьдесят четыре (Репер "Гроза"): севернее ноль-пять (500 м), западнее один-два (1200 м). Вижу пулеметный расчет в окопе. Как поняли? Прием». («Я Магеллан, понял вас. Пулеметный расчет квадрат сорок-шестьдесят два, севернее пятьсот, западнее тысяча двести от Грозы. Верно?») «Я Шторм, подтверждаю. Конец передачи».

Типичные ошибки и штрафные баллы:

Нарушение	Штраф
Использование прямых цифр координат (GPS/СК-42) вместо отклонений	Дисквалификация на этапе (нарушение условий задачи)
Перебивание судьи или начало передачи без получения ответа на вызов	+30 секунд за каждое нарушение
Использование личных имен вместо позывных	+20 секунд
Наличие звуков неуверенности в эфире («Э-э-э», «Ну-у»), лишние слова-паразиты	+10 секунд
Пропуск слова «Прием» или «Конец связи» (нарушение дисциплины эфира)	+15 секунд
Искажение цифр (путаница «ноль-пять» и «пятнадцать»)	Задача считается невыполненной, требуется повторная передача (+1 минута к общему времени)
Превышение лимита времени на передачу одного сообщения (более 15 секунд речи)	+20 секунд

Цель: Проверка готовности к действиям в условиях применения химического или биологического оружия.

1. Кейс «Надевание ОЗК и противогаза»: Норматив на скоростное надевание общевойскового защитного комплекта и использование средств индивидуальной защиты органов дыхания (время фиксируется по последнему застегнутому элементу).
2. Кейс «Действия при вспышке ядерного взрыва»: Мгновенное выполнение команды «Вспышка справа/слева!» — падение на землю ногами к взрыву, закрывание головы руками.

Кейс «Надевание ОЗК и противогаза» (Норматив по защите)

Задача: Выполнить норматив №1 по надеванию общевойскового защитного комплекта (ОЗК) в виде плаща и использование средств индивидуальной защиты органов дыхания (СИЗОД). Время фиксируется судьей по последнему застегнутому элементу (шпеньку плаща или затяжке тесемок чулок).

Материальное обеспечение:

- Комплект ОЗК на каждого участника (плащ ОП-1, защитные чулки, защитные перчатки — летние БЛ-1М или зимние БЗ-1М).
- Противогаз (ПМК-2, ПМК-3, ГП-7 или аналоги) с проверенной исправностью клапанной коробки и фильтрующей коробки.
- Сумка для противогаза, надетая через правое плечо так, чтобы сумка находилась на левом боку.
- Секундомер.

Этап 1. Подготовка и команды судьи

Участник находится перед линией старта. Противогаз в походном положении (в сумке), ОЗК собран в чехол («транспортное положение»). Судья подает команду голосом:

«Плащ в рукава, чулки, перчатки надеть. Газы!»

Этап 2. Действия с противогазом (Приоритет дыхания)

Противогаз надевается первым, так как задержка дыхания возможна лишь на короткое время.

1. **Задержка дыхания:** Участник прекращает дыхание и закрывает глаза.
2. **Снятие головного убора:** Кладется рядом или зажимается между коленями/согнутой рукой.
3. **Извлечение маски:** Вынимается из сумки левой рукой.
4. **Надевание:** Маска берется обеими руками за утолщенные края у нижней части шлем-маски так, чтобы большие пальцы были снаружи, а остальные внутри. Резким движением рук вверх и назад маска натягивается на голову так, чтобы не было складок, а очковый узел оказался точно против глаз.
5. **Дыхание:** После того как маска плотно прилегла, участник делает резкий выдох (чтобы удалить зараженный воздух, попавший под маску) и открывает глаза. Возобновляет дыхание.
6. **Проверка:** Если участник почувствовал подсос воздуха или запотевание стекол, он должен быстро устранить неисправность.

Этап 3. Надевание ОЗК (Последовательность «Снизу-вверх»)

Действия выполняются без задержки дыхания, но максимально быстро.

1. **Защитные чулки:**
 - Участник развязывает тесьму чехла и вынимает чулки.
 - Чулки надеваются поверх обуви. Важно: подошвы чулок должны соответствовать ногам.
 - Тесемки чулок обматываются вокруг голени (нижняя пара) и икры (верхняя пара), завязываются узлом сбоку. Перемычка перекидывается через пятку сзади наперед и крепится к поясному ремню.

2. Защитные перчатки:

- Вынимаются из чехла.
- **Важный нюанс ОБЖ:** При надевании перчаток нельзя касаться их наружной (резиновой) стороны открытыми участками кожи рук, чтобы не перенести отравляющее вещество (если оно подразумевается легендой). Участнику разрешается предварительно надеть хлопковые перчатки-подкладки.

3. Защитный плащ (вариант «В рукава»):

- Участник расстегивает чехол (хомутики-шпеньки).
- Правой рукой (держась за внутреннюю сторону) плащ перебрасывается через левое плечо так, чтобы полы свисали спереди.
- Руки просовываются в рукава.
- Плащ запахивается справа налево.
- **Фиксация:** Застегиваются шпеньки на полах плаща (начиная снизу вверх). Всего их должно быть закреплено определенное количество (обычно 8 штук на полах + хлястик на шее).
- Капюшон надевается на голову и затягивается шнуровкой.

Этап 4. Завершение и действия на зараженном участке

1. **Фиксация времени:** Судья останавливает секундомер в момент застегивания последнего шпенька на плаще или последней тесемки на чулках.
2. **Преодоление зоны:** По команде судьи «Вперед» участник бежит 50–100 метров до финишной черты, имитируя движение в зоне заражения. В это время оценивается правильность экипировки: не спадают ли чулки, не задрался ли капюшон.
3. **Снятие (Обеззараживание):** Перед снятием проводится частичная дезактивация/дегазация: веником или веточкой стряхивается пыль/грязь с плаща сверху вниз. Снятие производится в обратном порядке.

Критерии оценки и штрафные баллы:

Нарушение	Штраф
Превышение временного норматива	Добавляется к общему времени игры
Образование складок на шлем-маске противогаза (подсос воздуха)	+30 секунд на устранение ошибки
Неправильная шнуровка чулок (перепутана перемычка, слабый узел)	+20 секунд
Касание резиновой поверхности перчаток голыми руками	+1 минута
Незастегнутый шпенок на плаще (угроза разгерметизации)	Дисквалификация этапа (участник считается пораженным химическим оружием)
Использование противогаза с просроченным фильтром или трещиной	Дисквалификация (нарушение техники безопасности)
Запотевание очков без попытки устранения	+40 секунд

Кейс «Действия при вспышке ядерного взрыва» (Световое излучение и ударная волна)

Задача: Мгновенно отреагировать на визуальный сигнал судьи («Вспышка справа/слева/сзади!»), минимизировав площадь поражения тела световым излучением и защитившись от падающих обломков и последующей ударной волны.

Этап 1. Действия на открытой местности (Без укрытия)

Это базовый навык выживания, направленный на защиту глаз и предотвращение ожогов лица и рук.

1. **Подача сигнала:** Судья внезапно подает громкую команду: «**Вспышка [Сторона]!**» и одновременно указывает направление рукой или дубинкой.
2. **Мгновенная реакция (без поворота головы):** Участник не должен оборачиваться на взрыв, чтобы защитить лицо от осколков стекла или грунта.
3. **Падение:** Участник совершает резкий прыжок или падение вперед/в сторону (противоположную взрыву), стремясь оказаться как можно ниже к земле.
 - Если участник шел — он падает ничком.
 - Если участник стоял — он приседает на корточки лицом вниз.
4. **Заккрытие открытых частей тела:**
 - Лицо и глаза закрываются руками (тыльной стороной ладоней к лицу, чтобы ногти не повредили глаза).
 - Локти плотно прижимаются к боковым частям грудной клетки и коленям, создавая максимальную площадь защиты внутренних органов костями скелета.
 - Голова прячется между рук или под рюкзаком (если он надет за плечами).
5. **Ориентация ног:** Ноги перекрещиваются (ступня к ступне) и максимально плотно прижимаются к земле. Это делается для того, чтобы снизить риск тяжелых переломов голеней и бедер летящими обломками.
6. **Задержка дыхания:** Рот закрыт, дыхание задерживается на момент удара первой (воздушной) волны, чтобы избежать баротравмы легких.
7. **Лежание:** Участник лежит неподвижно до команды судьи «**Отбой воздушной тревоги!**» (обычно 15–30 секунд), ожидая прохождения ударной волны и оседания пыли.

Этап 2. Действия у преграды (У стены или в траншее)

Если команда застала участника рядом со стеной, деревом или в неглубоком окопе:

1. **Выбор стороны:** Участник должен упасть так, чтобы массивное препятствие оказалось между ним и эпицентром взрыва.
2. **Поза эмбриона:** В узкой траншее нельзя лечь в полный рост поперек (ударная волна может сломать позвоночник о стенки). Участник ложится ногами к взрыву вдоль стенки, сворачивается максимально компактно, закрывая голову вещмешком или каской.

Этап 3. Действия внутри помещения (Класс ОБЖ / Здание)

1. **Укрытие:** Немедленно встать в простенок (угол капитальных стен) или забежать в дверной проем несущей стены.
2. **Защита стекол:** Броситься на пол под подоконник или парту. Ногами (ботинками) разбить оконные стекла, если есть время, чтобы давление ударной волны вынесло их наружу, а не внутрь комнаты острыми осколками.
3. **Позиция:** Лечь на пол ногами к окну, закрыть голову руками.

Критерии оценки и штрафные баллы:

Нарушение	Штраф
Реакция позже чем через 2 секунды после команды	+15 секунд
Поворот головы или корпуса в сторону взрыва (ослепление сетчатки)	Дисквалификация этапа (условно ослеплен)
Неправильное положение ног (выпрямлены, не прижаты к земле)	+10 секунд
Руки закрывают только макушку, оставляя лицо открытым (ожог II степени)	+20 секунд
Попытка бежать к укрытию ПОСЛЕ вспышки	+30 секунд

Нарушение	Штраф
(попадание под основной фронт волны)	
Стояние во весь рост или попытка залезть в машину (перелом позвоночника от волны)	Дисквалификация
Разговоры, крик или смех во время выполнения норматива	Предупреждение, повторное нарушение — +10 секунд