



**МИНИСТЕРСТВО
ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(МИНОБРНАУКИ РОССИИ)**

**Департамент государственной
политики в сфере воспитания
детей и молодежи**

Люсиновская ул., д. 51, Москва, 117997.
Тел. (499) 237-60-84. Факс (499) 237-70-54.
E-mail: d09@mon.gov.ru

05 ФЕВ 2018 № 09-181

Руководителям органов исполнительной
власти субъектов Российской Федерации,
осуществляющих управление в сфере
образования

Руководителям органов исполнительной
власти субъектов Российской Федерации,
осуществляющих управление в сфере
молодежной политики

**О проведении финала Всероссийской
военно-патриотической игры «Зарница»**

Департамент государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки России информирует о проведении Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница» (далее – Игра).

Игра проводится в целях активизации работы по военно-патриотическому воспитанию молодежи, подготовки к военной службе, расширения сети молодежных объединений военно-патриотической направленности.

Организаторами Игры являются Министерство образования и науки Российской Федерации и Общероссийская общественная организация «Российский Союз Молодежи».

Направляем положение о проведении Игры для организации регионального (отборочного) этапа Игры в текущем году.

Более подробная информация о проведении Игры будет направлена дополнительно.

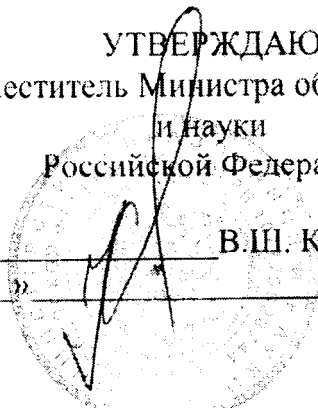
Приложение: на 6 л. в 1 экз.

Директор департамента

И.А. Михеев

Л.В. Торчкова
(499) 681-03-87 доб. 4177

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель Министра образования
и науки
Российской Федерации

«» В.И. Каганов
2017 г.

УТВЕРЖДАЮ
Председатель Общероссийской
общественной организации
«Российский Союз Молодежи»

«» Н.И. Красноруцкий
2017 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница» в 2017 - 2020 годах

1. Общие положения

1.1. Всероссийская военно-патриотическая игра «Зарница» (далее – Игра) является комплексом спортивных и патриотических мероприятий для молодежи.

1.2. Настоящее Положение определяет цели и задачи, порядок проведения, содержание Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница» в 2017 - 2020 годах.

1.3. Организаторами Игры являются:

Министерство образования и науки Российской Федерации;
Общероссийская общественная организация «Российский Союз Молодежи».

1.4. Партнёрами Игры являются:

Министерство обороны Российской Федерации;
федеральное государственное бюджетное учреждение «Российский центр гражданского и патриотического воспитания детей и молодежи»;

Общероссийская общественно-государственная организация «Добровольное общество содействия армии, авиации и флоту России».

2. Цели и задачи Игры

2.1. Цель Игры:

воспитание у молодежи гражданственности и патриотизма, готовности к служению Отечеству.

2.2. Задачи Игры:

активизация работы по военно-патриотическому воспитанию молодежи;
расширение сети молодежных объединений военно-патриотической направленности;

формирование качеств, навыков и умений, необходимых при действиях в чрезвычайных ситуациях и экстремальных условиях;

подготовка к военной службе;

развитие инициативы и самостоятельности молодежи на основе игровой деятельности;

проверка уровня знаний, навыков и умений по основам безопасности жизнедеятельности человека, основам военной службы, прикладной физической подготовке.

3. Руководство Игр

3.1. Руководство Игр осуществляет Организационный комитет (далее – Оргкомитет), который формируется из представителей Организаторов и партнеров Игры, а также органов государственной власти и общественных организаций, реализующих проекты и программы по военно-патриотическому воспитанию и участвующих в организации и проведении Игры. Состав Оргкомитета утверждается организаторами Игры.

3.2. Непосредственную организацию Финала осуществляет Исполнительная дирекция Финала, создаваемая для оперативного решения вопросов организации и проведения Игры. Функция Исполнительной дирекции Игры возлагается на Общероссийскую общественную организацию «Российский Союз Молодежи» (далее – РСМ). В состав Исполнительной дирекции Игры могут входить представители организаторов и партнеров Игры, а также организации, определенной в соответствии с законодательством Российской Федерации о контрактной системе в сфере закупок товаров, работ, услуг для обеспечения государственных и муниципальных нужд.

3.3. Исполнительная дирекция Игры создается для оперативного решения вопросов организации и проведения Игры.

3.4. Исполнительная дирекция Игры осуществляет следующие функции:

координация и контроль за организацией и проведением региональных этапов Игры;

организация и проведение финального этапа Игры.

3.5. Условия получения статуса «Организатор Игры в субъекте Российской Федерации»:

проведение регионального (отборочного) этапа Игры в текущем году;

предоставление в Оргкомитет Игры Положения о проведении регионального этапа Игры в срок до 1 июня текущего года по электронной почте на адрес: rsm.patriot@mail.ru.

3.6. Список организаций, за которыми закреплен статус «Организатор Игры в субъекте Российской Федерации», утверждается Оргкомитетом Игры и

публикуется на официальном сайте РСМ <http://www.ruu.ru>, а также направляется организациям, подавшим заявки, посредством электронной почты.

3.7. Организатор Игры в субъекте Российской Федерации направляет отчетную документацию о проведении регионального этапа Игры в срок не позднее 10 дней после окончания регионального этапа:

фотоотчет (10 фото);

скан-копию итогового протокола регионального этапа, подписанного главным судьей соревнований;

программу проведения регионального этапа.

4. Сроки и место проведения Игры

4.1. Сроки проведения Игры:

I этап – региональный (отборочный) – до 1 августа текущего года: предусматривает проведение Игры в субъектах Российской Федерации.

II этап – всероссийский (финальный) – август-сентябрь текущего года: предусматривает проведение всероссийского (финального) этапа Игры.

Во всероссийском (финальном) этапе Игры принимают участие команды-победители регионального (отборочного) этапа Игры.

4.2. Место проведения всероссийского (финального) этапа Игры ежегодно определяется по согласованию с организаторами Игры.

4.3. Финал Игры проводится на основании Положения, ежегодно утверждаемого Оргкомитетом Игры.

5. Участники Игры

5.1. В Игре принимают участие команды профессиональных образовательных организаций, образовательные организации высшего образования и высших командных училищ Вооруженных Сил Российской Федерации, молодежных объединений и организаций; возраст участников – от 18 до 25 лет.

6. Описание этапов Игры

6.1 Рекомендованные этапы для организации регионального этапа Игры:

«Учебный центр»;

«Спецназ»;

«Мужество! Отвага! Честь!»;

«Марш-бросок»;

«Творческий»;

«Спортивный»;

«Спецзадание».

6.2. Организаторы Игры оставляют за собой право на изменение и внесение дополнений в конкурсную программу финального этапа Игры.

6.3. Подробное описание этапов изложено в приложении № 1 к настоящему положению.

7. Награждение победителей Игры

7.1. Подведение итогов Игры осуществляет судейская коллегия.

7.2. Победители Игры определяются по наименьшей сумме занятых мест на всех этапах финала Игры и награждаются кубками, медалями, вымпелами, грамотами и памятными призами. Победителями считаются команды, занявшие 1, 2 и 3 место.

7.3. Победители и призеры в личном зачете награждаются медалями и дипломами.

8. Финансовое обеспечение Игры

8.1. Региональные (отборочные) этапы Игры проводятся за счет средств бюджетов субъектов Российской Федерации, а также иных привлеченных средств.

8.2. Средства на проведение всероссийского (финального) этапа Игры формируются за счет средств, привлекаемых Оргкомитетом Игры.

РЕКОМЕНДОВАННЫЕ ЭТАПЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ РЕГИОНАЛЬНОГО ЭТАПА

1. **«Учебный центр»:** РХБЗ (нормативы по одеванию ОЗК), физическая подготовка (бег 100 м, подтягивание на перекладине, метание гранат на дальность, подъём туловища из положения лежа), огневая подготовка (неполная разборка-сборка АК, снаряжение магазина АК, выполнение стрельб, метание гранат на точность), строевая подготовка (индивидуально и в составе подразделения).

2. **«Спецназ»:** тактическая полоса препятствий; общевойсковая полоса препятствий с выполнением стрельб из пневматического оружия, метанием гранаты, метанием ножа; штурм многоэтажного здания с ликвидацией условного противника; показательные выступления (рукопашный бой в составе подразделения и индивидуально); определение маршрута движения условного противника по следам; проверка знаний азбуки Морзе и военной топографии; преодоление минного поля; определение замаскированного противника на пересеченной местности.

3. **«Мужество! Отвага! Честь!»:** крупномасштабная тактическая игра в пейнтбол с участием военной техники (форсирование водных преград под огнём противника, штурм укреплений противника, организация наступления и обороны, выполнение заданий, требующих логического мышления и командной взаимопомощи).

4. **«Марш-бросок»:** командам необходимо преодолеть дистанцию по пересечённой местности, неся с собой все необходимое снаряжение для обеспечения выживания в природной среде. На старте командам дается GPS-навигатор с обозначением контрольных пунктов, которые необходимо найти, а затем выполнить на них задания. Итоги марш-броска подводятся по времени прохождения дистанции командами и результатам, показанным на контрольных пунктах. Заданиями на контрольных пунктах являются: викторины по истории воинской славы, этапы верёвочного курса, приёмы выживания в природной среде (разведение костра без спичек, добывание съедобных растений, изготовления плавательных средств из подручного материала и т.д.), техника туризма. Марш-бросок проводится по сильно пересечённой местности с болотами, зарослями кустарника, реками, озёрами, скалами.

5. **«Творческий»:** конкурс патриотической поэзии, данный этап включает подготовку поэтического произведения одним или несколькими членами команды.

6. **«Спортивный»:** сдача норм ГТО согласно государственным требованиям к уровню физической подготовленности населения при выполнении нормативов Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» VI степени.

7. **«Спецзадание»:** тактический квест, где команды должны проявить свои теоретические знания по военной тактике при выполнении интеллектуальных заданий и показать навыки командного тактического взаимодействия при ведении боя с использованием лазертаг оборудования. Каждая команда участвует в нескольких типах вооруженного столкновения: бой в лесу, взятие огневой точки и т.д.