

**Положение о проведении школьного турнира
«Кубок имени дважды Героя Советского Союза М.П. Оudinцова»**

1. Общие положения

1.1. Турнир проводится в честь генерал-полковника авиации М.П. Оudinцова – летчика-героя, писателя и участника Великой Отечественной войны.

1.2. Цели:

- Сохранение памяти о героях-авиаторах СССР;
- Развитие спортивного духа и интеллектуальных способностей учащихся;
- Воспитание патриотизма на примере жизни и подвигов М.П. Оudinцова.

2. Участники

2.1. К участию приглашаются команды 1-11 классов

3. Программа турнира.

3.1. Спортивный блок:

1-11 классов.

3.1.1. Веселые старты;

3.1.2 Участники

3.1.3. В соревнованиях участвуют команды от каждого класса (1-2,3-4 классы).

3.1.4 Состав команды:

- 8 человек (4 мальчика, 4 девочки).
- Запасные участники (2-3 человека, если предусмотрено).

3.1.5. Правила проведения

3.1.6. Старт и финиш каждой эстафеты обозначаются линией или конусами.

3.1.7. Штрафы:

- Ранний старт → +1 сек к общему времени.
- Потеря предмета → возврат и исправление ошибки.
- Нарушение порядка выполнения → повтор эстафеты.

3.1.8. Победа определяется по наименьшему суммарному времени для 3-4 классов и по наименьшему количеству баллов для 1-4 классов.

3.1.9. Определение победителей

3.10. Командный зачёт:

- 1-е место – команда, набравшая наименьшее количество баллов/лучшее время.
- 2-е и 3-е места – по возрастанию/больше по суммарному времени результатов.

3.2.Буллиты (футбол);

• **Участники**

3.2.1. К участию допускаются команды классов (1–4, 5-7 классов).

3.2.2. Состав команды: 3 человека(мальчики).

3.2.3. У каждой команды спортивная форма.

3.2.4. Запрещено:

Бросать мяч в голову (умышленно).

Держать мяч более 3 секунд.

Выходить за пределы площадки.

3.2.5. Организация соревнований.

3.2.6. Формат:

Система начисления очков: победа — 2 очка, ничья — 1, поражение — 0.

3.3. ОФП (скакалка, отжимание, прыжок в длину с места, дартс, гибкость, челночный бег);

3.3.1. Участники от каждого класса (3 мальчика, 3 девочки).

- **Возрастные группы:**

- 1-4 классы;
- 5-7 классы;

3.3.2. Программа соревнований

Участники выполняют нормативы в следующих дисциплинах:

1. Гибкость

- **Тест:** Наклон вперед из положения стоя (на полу или гимнастической скамье).
- **Измерение:** Результат в сантиметрах (+ если пальцы заходят за стопу, — если не дотягиваются).

2. Скакалка

- **Задача:** Максимальное количество прыжков за 30 секунд.
- **Правила:** Ошибкой считается зацепление скакалки, сбой ритма.

3. Дартс

- **Задача:** 5 бросков, сумма очков определение победителя.
- **Дистанция:** 2,37 м (стандарт).

4. Отжимания

- **Тест:** Максимальное количество отжиманий без остановки (корпус прямой, касание грудью пола).

5. Прыжок в длину с места

- **Техника:** Прыжок с двух ног, замер от линии старта до пятки.
- **Количество попыток:** 3 прыжка (лучший результат идет в зачет).

6. Челночный бег (3×10 м)

- **Задача:** Прохождение дистанции с касанием пола у отметки.
- **Фиксируется:** время в секундах.

3.4.Шашки.

3.4.1. Участники соревнований

3.4.2. Соревнования проводятся в двух возрастных категориях:

- 1-2 классы
- 3-4 классы

2.3. Участие может быть индивидуальным или командным (по 3 человека от класса; 2 мальчика, 1 девочка)

3.4.3. Правила проведения

- 3.4.3. Соревнования проводятся по правилам русских шашек
- 3.4.4. Контроль времени: 10 минут на партию каждому участнику
- 3.4.5. Система проведения:

- За победу - 1 очко, ничья - 0,5, поражение - 0

3.5. Стрельба из пневматического оружия;

3.5.1. Участники

3.5.2. К участию допускаются учащиеся 5-11 классов (**3 юноша, 3 девушки**), прошедшие инструктаж

3.5.3. Деление на категории:

- Младшая группа (5-7 классы)
- Старшая группа (8-11 классы)

3.5.4. Программа соревнований

3.5.5. Дистанция: 10 метров

3.5.6. Мишени: стандартные №8 (5 см)

3.5.7 Количество выстрелов:

- Тренировочные: 1 пробный
- Зачетные: 3 выстрела.

3.5.7. Правила проведения

3.5.8. Положение для стрельбы:

- Сидя за столом с упором локтей
- Время на выстрел 5 секунд.

3.5.9. Запрещается:

- Направлять оружие в сторону людей
- Производить выстрелы без команды судьи
- Трогать оружие без разрешения

3.5.10. Определение победителей

7.7.1 Подсчет очков:

- Центр мишени (10) = 2 балла
- 8-9 = 1 балл
- 5-7 = 0,5 балла

5.2. При равенстве очков:

- Учитывается количество "десяток"
- Проводится перестрелка

3.6. Шахматы.

3.6.1. Участники соревнований

3.6.2. К участию допускаются учащиеся **8-11** классов

3.6.3. Соревнования проводятся в одной возрастной категории:
8-11 классов

3.6.4. Участие командное (**по 3 человека от класса; 2 юноша, 1 девушка**)

3.6.5. Правила проведения

3.6.6. Соревнования проводятся по правилам русских шахмат

3.6.7 Система проведения:

- За победу - 1 очко, ничья - 0,5, поражение - 0

3.7. Баскетбол;

3.7.1. Участники

3.7.2. В турнире участвуют команды от каждого класса (8-11 классы).

3.7.3 Состав команды:

- Основные игроки: **5 человек (2 запасных)**.
- Максимальный состав: до 7 человек (с учетом замен).

2.3. Каждая команда должна иметь:

- Единую спортивную форму.

3.7.4. Регламент турнира

3.7.5. Формат соревнований:

- Групповой этап (разделение на группы по жребию).
- Плей-офф (по итогам группового этапа).

3.7.6. Продолжительность матчей:

- 2 тайма по 10 минут (чистого времени).
- Перерыв: 2 минуты.

3.7.7. Система начисления очков:

- Победа = 2 очка.
- Поражение = 1 очко.
- Неявка = 0 очков.

3.7.8. Правила игры

3.7.9. Игра проводится по упрощенным правилам баскетбола (FIBA):

- Засчитываются броски с игры (2 очка) и трехочковые (если есть разметка).
- Фолы фиксируются судьей, после 5 командных фолов – штрафные броски.

3.7.10. Замены:

- Неограниченное количество, только в момент остановки игры.

3.7.11. Спорные моменты:

- Решение судьи является окончательным.

3.8. Настольный теннис;

3.8.1. Участники соревнований

3.8.2. К участию допускаются учащиеся 8–11 классов, не имеющие медицинских противопоказаний.

3.8.3. Допускается командное участие (**состав команды - 2 юноши, 1 девушка человека**).

3.8.4. Формат и правила проведения

3.8.5. Соревнования проводятся по официальным правилам ITTF (Международной федерации настольного тенниса).

3.8.6. Система проведения:

- Одиночный разряд — игра на выбывание до 2-х побед (до 11 очков);

3.8.7. Определение победителей

- Победитель зачете определяется по наибольшей сумме набранных очков (победитель – 2 очка, проигравший – 1 очко. Неявка – 0 очков. При равенстве очков у двух соперников победитель определяется по результату встреч между ними. При равенстве очков у трех или более участников победитель определяется по лучшей разнице выигранных и проигранных встреч. Соревнования проводятся по круговой системе

3.9. Армреслинг:

3.9.1. Участники соревнований:

- **8-11 классы (3 юноша).**

3.9.2. Правила соревнований

3.9.3. Общие правила:

- Борьба ведется одной рукой (правая или левая по выбору организаторов).
- Локоть должен находиться на подлокотнике, кисть в нейтральном положении.
- Победа засчитывается при прижатии руки соперника к валику или поверхности стола.

3.9.4. Запрещено:

- Отрывать локоть от подлокотника.
- Делать опасные рывки.
- Использовать свободную руку для помощи.
- Нарушать дисциплину (дисквалификация).

3.9.5. Формат проведения:

- Олимпийская система круговая.

3.9.6. Определение победителей

3.9.7. В командном зачете

- Сумма побед всех участников от класса.

4. Интеллектуальный блок:

4.1. Макетирование из бумаги;

4.1.1. Участники

4.1.2. Категории:

- **1–2 классы**
- **3–4 классы**
- **5–7 классы**

Технические критерии

- **Точность чертежа и развёртки.** Чёткость линий сгиба, правильность вычерчивания развёртки с учётом всех деталей и припусков. Важно, чтобы развёртка была точной, так как от этого зависит качество всей модели.
- **Качество вырезания.** Ровные и точные срезы, отсутствие неровностей и деформаций при вырезании деталей.
- **Правильность биговки (продавливания линий сгиба).** Глубина и точность биговки, соблюдение лицевого и изнаночного бигования.
- **Качество сгибания.** Чёткое оформление плоскостей, жёсткость рёбер, прочность конструкции после сгибания.
- **Качество склейки.** Ровная и аккуратная склейка без подтёков, надёжное соединение деталей.

4.1.3. Критерии оценки

- **Оригинальность идеи** (0–5 баллов)
- **Аккуратность и качество исполнения** (0–5 баллов).
- **Сложность техники** (0–5 баллов):

4.2. Квиз (викторина)

Категории:

- 1–2 классы
- 3–4 классы

Формат: командное состязание (по 5–7 человек).

Система баллов: за каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

В конце квиза баллы суммируются -

побеждает команда с **наибольшим количеством баллов**.

4.3. Ориентирование на местности

4.3.1.. Участники:

- Команды по 4–6 человек от класса
- 2 возрастные группы: **5–7 классы и 8–11 классы**

Место проведения: Школьная территория/парк

4.3.2. Маршрут и задания

4 контрольных точки с заданиями:

1. Точка «Азимут»

- Задание: Определить азимут на указанный объект (дерево, флагшток)
- Критерии: Точность $\pm 5^\circ = 3$ балла; $\pm 10^\circ = 1$ балл

2. Точка «Шифровка»

- Задание: Расшифровать QR-код/ребус с координатами следующей точки
- Критерии: Скорость + правильность (макс. 5 баллов)

3. Точка «Топография»

- Задание: Сопоставить топографические знаки с их описанием
- Вариант для старших: Нарисовать схему участка
- Оценка: 1 балл за каждый верный ответ

4. Точка «Экстренная ситуация»

- Задание: Решить ситуационную задачу (напр., «Как найти дорогу без компаса?»)
- Критерии: Логичность и полнота ответа (до 5 баллов)
- **Запрещено:**
Использовать навигаторы (кроме компаса)
- Получать помощь от посторонних

4.3.3. Критерии оценки

- **Основные баллы:** За прохождение точек (макс. 20)
- **Бонусы:**
+3 балла за скорость (первые 3 команды)
- +2 балла за творческое оформление маршрутного листа
- **Штрафы:**
-2 балла за нарушение техники безопасности

4.4. Смотр строя песни;

4.4.1. Участники

- В смотре участвуют команды (отделения) классов (**1–11 класс.**).
- Состав команды: **8–12 человек** (включая командира).
- Допускается участие смешанных групп (мальчики и девочки).

4.4.2. Программа смотра

Каждая команда должна продемонстрировать:

- Строевые приемы:** (приложение №1)

- Построение в одну шеренгу (колонну).
 - Ответ на приветствие.
 - Повороты на месте («Направо!», «Налево!», «Кругом!»).
 - Движение строевым шагом с песней.
 - Перестроение в две шеренги (для старших классов).
2. **Исполнение строевой песни** (патриотической, военной).

4.4.3. Критерии оценки

1. **Внешний вид:** единая форма, опрятность.
2. **Дисциплина строя:** четкость выполнения команд.
3. **Слаженность:** синхронность движений.
4. **Командир:** громкость, уверенность, правильность отдачи команд.
5. **Исполнение песни:** дружность, эмоциональность.

4.4.5. Подведение итогов

- Победители определяются по возрастным категориям (1–2, 3–4, 5–7, 8–11 классы).

4.5. Викторина по истории

Участники

- **Категории:**
 - Учащиеся 1–4 классов;
 - Учащиеся 5–7 классов;
 - Учащиеся 8–11 классов;
 - <https://forms.gle/9fLZg6bqapnj5KPy5> Интеллектуальная игра «Сохрани память» , посвященный Великой Отечественной войне
 - <https://forms.gle/mrs4rjiA8jQoxu7Y9> Интеллектуальная игра «Сохрани память», посвященный личности и деятельности Михаила Петровича Одинцова, дважды Героя Советского Союза!
- **Критерии оценки:**
 - **Общий балл за игру:** 24 балла
 - **Состав команды:** 2 девочки + 2 мальчика (основные участники), весь класс может поддерживать
 - **1 место:** 23-24 балла
 - **2 место:** 20-22 балла
 - **3 место:** 18-19 баллов

При равенстве очков:

- Побеждает команда с лучшим результатом в заданиях про М.П.Одинцова.

4.6. Литературное чтение:

- **Категории:**
 - Учащиеся 1–4 классов;
 - Учащиеся 5–7 классов;
 - Учащиеся 8–11 классов;
- Победители определяются по возрастным категориям (1–2, 3–4, 5–7, 8–11 классы).

4.7. Творческий конкурс:

- Открытки на тему «Подвиг летчика», «День Победы».

. Участники

• Категории:

- Учащиеся 1–4 классов;
- Учащиеся 5–7 классов;
- Учащиеся 8–11 классов;
- Семейные работы (родители + дети).

• Форма участия: индивидуальная или коллективная (до 3 человек).

4.7.1. Требования к работам

• Тематика: спорт, Одинцово, победа, командный дух, патриотизм.

• Формат:

Ручная работа (рисунок, аппликация, коллаж).

• Размер: А4

4.7.2 Критерии оценки

- Оригинальность идеи.
- Качество исполнения.
- Соответствие теме.
- Эстетичность и аккуратность

5. Награждение

Награждение и санкции

5.1. Награды победителям:

- Команда-победитель (1 место) получает переходящий кубок с именем М.П. Одинцова
- Все призеры (1-3 места) награждаются памятными грамотами
- Возможны дополнительные призы в специальных номинациях ("За волю к победе", "Лучшая командная работа" и др.)

5.1.2. Обязательные условия участия:

- Команда должна принять участие во всех видах программы
- В случае неучастия в одном из видов:
Команда автоматически занимает последнее место в общем зачете
- Лишается права на получение кубка, независимо от суммы баллов
- Может быть награждена только грамотой за участие

6. Сроки и место

- Дата: 04.05-12.05.2026
- Место: школьный спортзал и актовый зал.

1. Смотр строя и песни.

Построение в исходном положении в колонну по одному. Командир отряда впереди строя.

Командир: Отряд равняйся! Смирно! Шагом марш!

Командир: Отряд стой! Налево! *Командир выходит и поворачивается лицом к строю.*

Командир: Отряд, равняйся! Смирно! По порядку номеров рассчитайсь!

Командир строевым шагом подходит к главному судье и сдает рапорт: Товарищ главный судья! Отряд _____ (название) в количестве _____ построен! Рапорт сдавал командир отряда (фамилия имя). После слов приветствия главного судьи:

Отряд отвечает: «Здравия желаем товарищ главный судья!»

Судья: «К выполнению задания приступить!»

Командир команды возвращается к отряду:

Командир: Равняйся! Смирно! На первый - второй рассчитайсь! (Расчет на 1 и 2, перестроение 2 раза), повороты: Направо! 2 раза, налево! 2 раза, Кругом 2 раза. Направо! Вперед шагом марш! Прохождение по залу с песней. По окончании марша командир подает команду:

Отряд, стой! Налево! Равняйся! Смирно! Командир строевым шагом подходит к главному и сдает рапорт: Товарищ главный судья! Отряд _____ (название) Свое выступление закончил! Рапорт сдавал командир отряда (фамилия имя).

Командир: Отряд, равняйся! Смирно! Налево! Шагом марш! *Командир уводит команду.* Подает команду: Разойдись!

Критерии оценки видеороликов с чтением стихотворений на военную тематику:

Максимальная оценка за критерий: 2 балла

Шкала оценки каждого критерия:

2 балла — критерий выполнен полностью

1 балл — выполнен частично (есть незначительные недочёты)

0 баллов — не выполнен или выполнен крайне плохо

Критерий 1. Представление произведения

2 балла — участник чётко называет и автора, и название стихотворения перед чтением.

1 балл — названо только что-то одно (только автор или только название).

0 баллов — автор и название не названы.

Критерий 2. Соответствие военной тематике и понимание смысла

2 балла — стихотворение на военную тему, чтец передаёт смысл осознанно.

1 балл — тема военная, но подача формальная (без понимания глубины) или тема затронута лишь косвенно.

0 баллов — стихотворение не связано с военной тематикой или смысл полностью искажён.

Критерий 3. Техника речи и выразительность

2 балла — текст выучен наизусть, дикция чёткая, темп оптимальный, паузы логичны, интонация эмоционально окрашена (скорбь, гордость, боль, надежда — в зависимости от содержания).

1 балл — есть незначительные оговорки / сбивчивый темп / местами монотонная интонация / редкое подглядывание в текст (но в целом воспринимается хорошо).

0 баллов — чтение с листа, дикция неразборчивая, темп хаотичный, интонация отсутствует (сплошная монотонность).

Критерий 4. Эмоционально-визуальный контакт (мимика, взгляд, жесты)

2 балла — чтец смотрит в камеру (как на зрителя), мимика естественна и соответствует тексту, жесты оправданны и не отвлекают.

1 балл — взгляд часто уходит в сторону / в текст, либо мимика слабо выражена, либо жесты редки / чуть избыточны.

0 баллов — нет контакта с камерой (смотрит в пол, потолок, постоянно в текст), лицо «каменное», жесты хаотичны или отсутствуют.

Критерий 5. Общее художественное оформление видео (целостность и атмосфера)

2 балла — фон и/или музыка усиливают военную атмосферу, не перебивают голос, видео производит сильное целостное впечатление.

1 балл — оформление нейтрально или слегка мешает (например, музыка чуть громковата, фон случайный), либо небольшое нарушение регламента (до ± 30 секунд), впечатление среднее.

0 баллов — оформление отсутствует или полностью мешает (музыка громче голоса, неуместный фон), впечатление отсутствует.

Максимальное количество баллов за конкурсную работу - 10.