

РОЛЬ: КОМАНДИР

Задача участника – за ограниченное время (15 минут) набрать наибольшее количество баллов, которые начисляются за выполнение заданий, направленных на разные сферы развития участника. Философия состязания строится на суждении о том, что прежде, чем организовывать деятельность подчиненных, настоящий командир должен уметь организовать себя. Следовательно, состязание призвано показать, как участник, претендующий на должность командира отряда, может спланировать свое прохождение состязания, чтобы минимизировать время и максимизировать баллы. Для набора баллов участник должен выполнить задания, по категориям. Каждая категория направлена на демонстрацию необходимого в работе командира навыка: внимательность, критическое мышление, топография, умение аргументировать, физическая подготовка, умение планировать и расставлять приоритеты и тп. При этом, каждая категория делится на блоки заданий по уровню сложности. Участник самостоятельно выбирает категорию заданий, которые будет выполнять, однако при повторном выборе категории сложность заданий повышается. С каждым дублированием категории сложность заданий увеличивается на один уровень.

Предлагаются задания по 4 категориям в каждой из которых выделяется три уровня сложности. Количество баллов за выполнение каждого задания одинаково и не зависит от категории и уровня сложности. Выполнение одного задания оценивается в 3 балла.

За не правильное выполнения задания участник получает штрафные баллы, равные половине от количества баллов, присуждаемых за выполнение задания. Количество баллов по итогам выполнения задачи не может быть отрицательным.

Процесс прохождения состязания:

Участнику необходимо подойти к стартовой позиции и доложить о готовности к прохождению состязания. После доклада или предварительно организатор объясняет участнику правила прохождения состязания, дает ему время обдумать тактику своих действий (не более 3 минут). Для начала состязания организатор подает команду «к выполнению задачи ПРИСТУПИТЬ» после которого начинается отсчет контрольного времени выполнения задания. По команде организатора участник приступает к выполнению заданий. Для этого, он называет категорию, получает от организатора талон, цвет которого соответствует сложности задания по выбранной категории и бежит к соответствующей учебной точке.

Прибывая на учебное место, участник отдает судье, контролирующему выполнение заданий на учебной точке, талон, получая который судья понимает, какого уровня сложности задания необходимо дать участнику. Участник приступает к выполнению задания. Участник может выполнять задание до тех пор, пока не выполнит его. Участник имеет право отказаться от выполнения задания (до момента предъявления результата, без начисления штрафных баллов).

После выполнения задания участник возвращается на стартовую позицию, где определяет категорию задания, которые будет выполнять далее. Участник может выбрать как ту же категорию, так и любую другую. В случае выбора той же категории повторно, сложность задания повышается, следовательно, организатор выдает участнику талон цвета, соответствующего следующему по порядку уровню сложности заданий. Получив талон, участник следует к соответствующему учебному месту, где выполняет задания. Таким образом, участник проходит состязание, зарабатывая баллы.

По истечении времени прохождения состязания (15 минут), участник прекращает выполнять задания и возвращается на стартовую позицию.

Категории заданий:

Борьба за информацию

Категория предполагает решение участником задач на обработку и передачу информации: кодирование, шифрование и дешифрование, использование переговорной таблицы.

Дистанция оборудована двумя рубежами: рубеж А – на столе размещен текст решаемой задачи (например, текст сообщения которое нужно закодировать), по прибытии на рубеж командир должен запомнить предложенный текст; рубеж Б – на столе размещены необходимые для решения задачи материалы (кодировочные таблицы, переговорные таблицы, описание алгоритмов шифрования), по прибытии на рубеж участник записывает и сдает судье результат решения задачи. Участник может неоднократно перемещается между рубежом А и Б.

В здоровом теле – здоровый дух

1 уровень - 20 отжиманий

2 уровень - 35 подниманий туловища

3 уровень - 60 приседаний

Тактическое планирование

Категория предполагает решение участником задач по топографической подготовке: определение азимута и расстояние по карте, определение азимута на местности, прокладка маршрута по карте с использованием легенды, определение координат объекта, определение объекта по координатам.

Замысел боя

Категория предполагает решение участником расчетных задач.

Результат участника определяется как сумма набранных при выполнении заданий баллов. Максимальное возможное количество баллов: 36