



УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ IV ОТКРЫТОГО ВСЕРОССИЙСКОГО СЛЁТА УЧАЩИХСЯ ГОРОДОВ – ГЕРОЕВ, ГОРОДОВ ВОИНСКОЙ СЛАВЫ И ГОРОДОВ ТРУДОВОЙ ДОБЛЕСТИ «Я ГОРОДОМ СВОИМ ГОРЖУСЬ»



г. Брянск, о/л «Искорка» 11-14 октября 2023 г.

	Вид программы	Степень участия: обязательно +, не обязательно*	Кол-во участников	Примечание
1	«Репортаж с места событий»	+	1+	Освещение работы слёта, в том числе в соц. сетях. Иметь свой необходимый для работы набор оргтехники
2	Творческое задание «Правнуки Победы». Подготовка: - постеров; - командного флага.	+ +	8	Формат листа А3- книжной ориентации, Формат флага А3 альбомной ориентации
3	Торжественное открытие Слёта	+	8	Парадная форма, флаг города и табличка с названием города
4	Экскурсионная программа	+	8	Обед перекусом
5	Игра «Чехарда»	*	6	
6	Конкурс представления команд	+	6	Вся музыка сбрасывается до начала конкурса
7	Турнир по сбору спилс – карт РФ и Брянской области.	+	3+2	
8	Турнир по мега – карте России.	+	6	
9	Конкурс «Знатоки - краеведы»		6	
10	Командная игра «Штурмовая бригада»	+	3 или 3+3	Используется командное снаряжение
11	Туристская эстафета	+	4 (+ лично)	Используется командное снаряжение.
12	Краеведческое ориентирование	+	4	Информация с постеров
13	Туристско спортивная игра «Зарница».	+	5	Иметь командный флаг, аптечку
14	Вечер патриотической песни у костра	+	8	Выступление у костра
15	Работа игровых площадок «А у нас во дворе»	+	8	Название игры присылается заранее, организаторы до приезда команд публикуют список заявленных игр.
16	Конкурс фотографий	+	8	Иметь провод для переброски на судейский компьютер
17	Волейбол	*	4	
18	Торжественное закрытие слёта	+	8	Парадная форма, флаг города и табличка с названием города

ТВОРЧЕСКИЙ БЛОК

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ «ПРАВНУКИ ПОБЕДЫ»

1. Подготовить постер о своём городе (постер – листовое издание, используемое для агитационных, инструктивно – методических, рекламных, декоративных целей).

В постере необходимо отразить следующую информацию: за что и когда городу присвоено звание (город – герой, город воинской славы, город трудовой доблести, город(поселение) партизанской славы), размещено фото команды на фоне наиболее значимого монумента, площади или другого объекта города, увековечившего в памяти народа подвиг земляков, дана краткая информационная справка о своём городе, а также фото и краткая информация об участниках локальных конфликтов и участников СВО.

Постер готовится заранее, сдаётся на Слёте во время прохождения мандатной комиссии. Изготавливается на плотном листе бумаги формата А-3 книжной ориентации. В дальнейшем, постеры будут вывешены для всеобщего просмотра и изучения. Представленная информация будет использована при проведении последующих мероприятий, проводимых на Слёте. Затем постеры подшиваются в альбом, который хранится в Центре туризма г.Брянска.

2. Изготовить командный флаг

Флаг изготавливается из материи красного цвета, формат А-3 альбомной ориентации, эскиз и используемые материалы на усмотрение команды. На флаге обязательно должно быть отражено название своего города и его статус, а также название представляемого командой образовательного учреждения. Остальная композиция – на усмотрение команды.

На старт туристско-спортивной игры «Зарница» команды приходят со своими флагами. По окончании игры флаги остаются на флагштоке, в дальнейшем, они сшиваются в единое полотнище, которое будет представлено на закрытии Слёта.

При отсутствии флага, команда к участию в игре «Зарница» не допускается.

ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА «А У НАС ВО ДВОРЕ...»

Тематика игровых площадок – подвижные, интеллектуальные игры для команды на 5-6 человек, продолжительностью 3-6 минут, в которые можно играть во дворе, это могут быть современные или уже позабытые игры.

Команды дома готовят необходимый игровой инвентарь. Дополнительное оборудование может быть предоставлено командам исключительно при условии предварительного согласования (до заезда команд на Слёт). На Слёте, в обозначенном месте, все команды готовят свои игровые площадки и ведущего (один из участников команды или её руководитель (зам. руководителя)). На каждой площадке должна быть табличка с названием города и команды.

В отведённое время команды приглашаются «во двор», состав команд 5-7 человек (все не задействованные в проведении своей площадки участники команды). Каждая команда получает маршрутный лист с перечнем площадок и указанной стартовой площадкой. По звуковому сигналу начинают работать все площадки, время работы команды на одной площадке от 3 до 6 минут, по звуковому сигналу команды переходят на следующую площадку и так до тех пор, пока каждая команда не посетит все площадки.

По окончании игр все ведущие игровых площадок со своими табличками выстраиваются в один ряд. Все команды и независимые судьи получают по 3 цветных именных жетона. Участники каждой команды, посоветовавшись, отдают свои жетоны наиболее понравившимся ведущим: красный – приносит им по 3 балла, зелёный по 2 балла, жёлтый по 1 баллу. Свою площадку команда не оценивает.

Побеждает команда набравшая большее количество баллов, чем больше баллов, тем выше место.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМАНД

Команда выступает в полном составе, продолжительность выступления не более 4 минут. Команда в выступлении должна представить свой город (регион), учебное заведение и (или) команду, интересы, увлечения участников команды, отразить свое позитивное отношение к городу, стране, внутреннему туризму и здоровому образу жизни.

Командам запрещается использовать электронные видео-презентации, в приоритете использование творческих номеров.

Музыкальное сопровождение для конкурса «Представление команд» сдаётся на мандатной комиссии.

При подведении итогов оценивается:

1. Оформление выступления: до 12 б.

- наличие единой формы участников – 1 б.;
- наличие костюмов или аксессуаров – до 2 б.;
- наличие декораций – до 3 б.;
- использование реквизита – 1 б.;
- музыкальное сопровождение (минусовки, фонограммы) – до 1 б.;
- музыкальное сопровождение (гитара) – до 1 б.;
- громкость (работа с микрофоном) – до 1 б.;
- спецэффекты (тех. приспособления, свет и т.д.)- до 1 б.;
- наличие элементов хореографии - до 1 б.

2. Содержательность выступления: до 20,5 б.

- в выступлении названо название команды - 0,5 б.;
- в выступлении названо учебное заведение или организация, которое представляет команда – 0,5 б.;
- в выступлении представлена информация о городе (регионе) откуда прибыла команда - 2 б.;
- в выступлении представлены члены команды, их увлечения, команда в целом – до 2 б.;
- отражено позитивное отношение к городу, стране, внутреннему туризму и здоровому образу жизни - до 1,5 б.;
- качество исполнения, артистизм – до 5 б.;
- качество исполнения песен – до 2 бл.
- оригинальность, юмор – до 5 б.
- позитивное, эмоциональное выступление – до 2 б.

Штрафные баллы:

- выступление не выдержанно по времени – превышение по времени до 1 мин.–1 б., свыше 1 мин. – 3 б., свыше 2 мин – выступление команды прерывается с выставлением 7 штрафных баллов;
- чтение по бумажке – 3 бл.

- не сданная или не проверенная к запуску на выступление музыка – 6 б.

Премиальные баллы

- сдача сценарного выступления на мандатной комиссии на бумажном носителе – 0,5 б., электронный вариант – 0,5 б.

Примечание:

Реквизит – это совокупность предметов, необходимых для представлений во время выступления. Реквизит является вспомогательной деталью, которая играет второстепенную роль и используется для того, чтобы создать необходимые фон, атмосферу. К реквизиту могут относиться различные аксессуары (зонт, трость и т.п.), дополняющие сценический костюм актёра, мелкие предметы быта, туристическое снаряжение и т.д.

Декорации – это живописное или архитектурное изображение места и обстановки театрального действия, устанавливаемое на сцене.

Аксессуары одежды это – предметы, используемые для дополнения внешнего вида или стиля одежды. В одежде аксессуары придают костюму законченность: головной убор, шарф, платок, перчатки, сумка, галстук, кошелек, брелок-булавка, английская булавка, наручные часы и др.

Плагиат – это выдача чужого произведения за своё. Разрешается только частичное использование популярных идей.

ФОТОКОНКУРС

Участники сдают 20 фотографий, отражающих ход Слёта. Оцениваются фото в горизонтальной ориентации, также допускается не более 3 фотографий вертикального формата.

На фотографиях должно отчетливо прослеживаться, что они сделаны во время Слёта (форма, бейджи, происходящее действие, задний план на фото и т.д.). Домашние заготовки (в том числе с предыдущих Слётов) не оцениваются. Фотографии сдаются на Слёте на электронном носителе.

Требования к фото: качество фото (яркость, чёткость, композиция (отсутствие спин, затылков, интересный ракурс); сюжет (яркие эмоции, динамика, крупные планы, композиция).

Критерии оценки:

- 1.Снимок – «фотошедевр» - 7 б. (снимок может быть использован в специализированных фото изданиях, фото сделано с нестандартного ракурса, использована «игра светотеней»).
- 2.Снимок может быть опубликован в СМИ (качественное фото с сюжетом, интересным и понятным широкой аудитории зрителей) – 4 – 5 б.
3. Качественное фото (отсутствие спин, затылков, отражение эмоций, динамика) – 2-3 б.
4. Качественное фото для личного пользования – 1 б.
5. Разнообразие фото – 1 бл.

Фотографии плохого качества не оцениваются.

Подведение итогов: командный результат подводится путем суммирования оценок за каждую фотографию, представленную на фотоконкурс.

РЕПОРТАЖ С МЕСТА СОБЫТИЙ

В течение всего Слёта работает «Информационный центр», где каждая команда имеет своего представителя. Оргтехнику, необходимую для освещения своей работы в сети интернет, команды привозят с собой. Ежедневно в сети интернет размещается не менее 1 поста в день от каждой команды (в группе в контакте «Отечество» и на региональных сайтах, согласно ранее согласованному списку). Во время Слёта участники освещают работу своих команд на Слёте, пишут посты, фотографируют, снимают видео отражая яркие моменты Слёта, из собранного материала монтируют видеоролики. Тема видеоролика «Смыслы нашего слёта...».

За время Слёта каждая команда готовит видео ролик, продолжительностью до 3 минут. Отснятый видео ролик команда представляет - до 1 минуты, затем демонстрирует участникам слёта во время работы видеозала «Репортаж с места событий» в заключительный день. Видео ролики оценивают «взрослое жюри» конкурса (первая половина оценки) и судьи от команд – «детское жюри» (вторая половина оценки) по 5 бальной системе. Средний балл детского и взрослого жюри складывается, получается итоговая оценка. Свои видео ролики команды не оценивают.

Лучшие видеоролики будут отмечены грамотами и призами.

ВЕЧЕР ПЕСНИ У КОСТРА «ЭТИ ПЕСНИ ПЕЛИ НАШИ ДЕДЫ И ОТЦЫ»

Стилизованный флэшмоб

Заявку на участие в данном мероприятии команды подают во время регистрации в мандатную комиссию.

Данное мероприятие является обязательным и представляет собой праздничное заключительное действо. Командам необходимо подготовить творческий номер для выступления на вечерней программе у костра «Эти песни пели наши деды и отцы» (допускаются песни, стихи, мини-инсценировки, стилизованный флэшмоб и др.).

Подготовка команд проходит в домашних условиях. В мероприятии участвует вся команда или отдельные представители. Приветствуется, когда во время выступления команды задействованы все участники мероприятия. Перед началом выступления песен, флэшмобов, участники (допускается помощь руководителей) выступающей команды организуют разучивание текста, основных движений танца со всеми участниками. Затем все участники исполняют разученный танец, песню.

Итогом участия являются совместные песни, танцы, которые способствуют погружению участников в атмосферу времени.

ИГРА «ЧЕХАРДА»

Количество участников - 6 человек.

Описание игры: все команды занимают свои квадраты, которые расчерчены на открытой площадке. Рядом с каждой командой стоит судья. Ведущий игры называет задание, которое должна выполнить команда, пока звучит музыка. Как только музыка остановилась – участники замерли, судьи оценивают правильность выполнения задания.

Предусмотрены задания для каждой команды, объединённых команд по парам, четвёркам и т.д. Варианты заданий: построиться по росту, собрать фигуру, выполнить действие и т.д.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ БЛОК

ТУРНИР ПО СБОРУ СПИЛС – КАРТ РФ И БРЯНСКОЙ ОБЛАСТИ

Спилс-карта Российской Федерации (Брянской области) – учебно-игровое пособие по изучению административно-территориального устройства Российской Федерации, представляющее собой комплект игровых элементов, изготовленных путем разрезания древесных материалов на части по линиям границ регионов России и имеющих на лицевой стороне текстовые обозначения, а на тыльной – зафиксированный магнит, а также специальное игровое поле. Состоит из 89 элементов. Брянская область состоит из 27 муниципальных районов.

Турнир по сбору спилс-карт проводится среди команд, состав - 5 человек.

Команда делится на 2 мини группы, 3 и 2 человека. Мини группа 3 человека работают со спилс-картой Российской Федерации, мини группа 2 человека работают со спилс-картой Брянской области.

Каждая спилс-карта имеет порядковый номер. Участники мини групп оставляют телефоны у руководителя и подходят к карте с определённым номером. Всем группам даётся 5 минут на изучение карты и разработку командной стратегии по быстрому сбору карты. По завершению отведённого времени, команды в произвольном порядке перемешивают пазлы, все элементы должны быть отделены друг от друга. По команде судьи мини команды переходят к другому номеру спилс-карты.

Объявляются правила: результат команды определяется суммой результатов мини групп. Сбор спилс-карт осуществляется за ограниченный промежуток времени.

Побеждает мини команда, которая за меньшее время собрала полностью спилс-карту, или за отведенное время собрала большую по площади часть карты РФ и Брянскую область (площадь определяется числом игровых элементов, правильно составленных в единую карту). Игровые элементы, собранные в группы, но не присоединенные к основному полотну карты - не засчитываются при подведении итогов.

Во время сбора спилс-карт участникам турнира запрещено иметь при себе средства связи, справочные материалы, письменные заметки и иные средства хранения и передачи информации на бумажном или электронном носителе. При нарушении правил участия в турнире, команда или участник дисквалифицируются.

После командного, возможно проведение турнира с личным зачётом. От каждой команды выделяется по 1 человеку и проводится турнир по тем же правилам, что и командный.

ТУРНИР ПО МЕГА – КАРТЕ РОССИИ

Тема турнира - «Больше, чем путешествие». Мега карта Российской Федерации – учебно-игровое пособие по изучению территориального устройства Российской Федерации, представляющее собой географическую карту, отпечатанную на баннерной ткани, размеры которой составляют в ширину 11 метров, в длину 18 метров.

Все команды строятся у кромки карты. Им предстоит продемонстрировать не только знания физической карты России, но и чёткую, слаженную командную работу.

Состав команды 6 человек, первым стоит капитан, каждая команда имеет свой порядковый номер. Игра – викторина состоит из отдельных раундов. На каждый раунд отведено чётко регламентированное время, по итогам выполнения которого, командам

начисляются баллы. За ходом игры и правильностью выполнения наблюдает жюри. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ЗНАТОКИ – КРАЕВЕДЫ»

Зачёт командный - 6 человек

Игра проводится в 2 тура:

1 ТУР - ИГРА «МОРЕ СЛОВ»

Игрокам выдается набор букв, из которых нужно составлять слова. В игре участвуют от 2 до 6 человек.

Ход игры

Игра проводится до 5 раундов продолжительностью от 45 секунд до 3 минут. В начале нового раунда игрокам (командам) выдается одинаковый набор букв. Задача игроков — составить максимально ценное слово из заданного набора букв или составить максимальное количество слов из предложенных букв. Разрешено использовать только нарицательные имена существительные в именительном падеже и единственном числе (либо во множественном при отсутствии у слова формы единственного числа).

Стоимость букв А-1 очко, Б-3 очка, В-1 очко, Г-3 очка, Д-2 очка, Е-1 очко, Ж-5 очков, З-5 очков, И-1 очко, Й-4 очка, К-2 очка, Л-2 очка, М-2 очка, Н-1 очко, О-1 очко, П-2 очка, Р-1 очко, С-1 очко, Т-1 очко, У-2 очка, Ф-8 очков, Х-5 очков, Ц-5 очков, Ч-5 очков, Ш-8 очков, Щ-10 очков, Ъ-15 очков, Ы-4 очка, Ь-3 очка, Э-8 очков, Ю-8 очков, Я-3 очка.

По окончании игры, ведущий называет сумму баллов, полученных командой в игре «Море слов».

2 ТУР – «ЗНАТОКИ - КРАЕВЕДЫ»

Конкурсная тема:

Русский язык и Русская литература

Зачёт командный - 6 человек (допускается 5).

Все команды размещаются на площадке у стартовой линии. Перед каждой командой, на удалении, стоит стул с номером их команды и прикрепленным файлом для сбора ответов. По команде ведущего, судьи на стул кладут бланк с заданием (вопросом). Затем, любой участник каждой команды, по сигналу ведущего, бежит, забирает бланк с вопросом и возвращается к команде. На доставку карточки, обсуждение вопроса и записи (выделение) правильного ответа, а также обратную доставку карточки в командный файл дается от 15 сек. (в зависимости от сложности) до 1 минуты. Судья - хронометрист за 10 секунд громко начинает вести обратный отсчёт времени. После сдачи карточек всеми командами, ведущий зачитывает правильный ответ. Если команда не успела выполнить все действия за 1 мин., её карточка к учёту ответа не принимается.

Победитель определяется по наибольшему количеству правильных ответов.

Победитель интеллектуальной игры «Знатоки - краеведы» определяется по сумме набранных баллов за 2 тура.

СПОРТИВНО–РАЗВИВАЮЩИЙ БЛОК

ТУРИСТСКО-СПОРТИВНАЯ ИГРА «ЗАРНИЦА»

Общая информация

Состав команды - 5 человек (не менее 1 девушки).

Личное снаряжение: спортивная одежда (закрывающая локти и колени), обувь (с закрытыми носами), головной убор. Нашивка с персональным номером, закреплённая на одежде правого рукава на уровне предплечья. Нашивка выдаётся заранее на совещании капитанов и руководителей команд.

Командное снаряжение: командный флаг, питьевая вода, не менее 1 литра, медицинская аптечка, защита от непогоды. Дополнительно, для прохождения маршрута, команда может взять любое нужное ей снаряжение, и на предстартовую проверку приходит с уже подготовленным списком снаряжения (в 2-х экземплярах), один экземпляр остаётся у судей, второй у команды. После финиша происходит сверка командного снаряжения, в случае отсутствия какого-либо наименования, команда расплачивается нашивкой (за отсутствие каждого наименования согласно списка, минус нашивка участника команды)

Задача команды: как можно быстрее доставить свой флаг в штаб игры, при этом сохранив максимальное количество участников команды с нашивками. Время игры включается на старте и останавливается после закрепления командного флага в штабе игры.

На старте команда получает спортивную карту района игры, расчерченную на отдельные фрагменты, в которых команде предстоит работать. В каждом фрагменте карты находится связной игры, найдя которого, команда выполняет предложенное задание, при успешном выполнении задания – наносит на свою карту с карты связного место нахождения следующего связного игры, и опять отправляется на поиски связного и выполнение задания, и так до полного прохождения всех этапов.

В случае, когда с 3 попыток не удаётся справиться с выполнением задания связного игры, у одного из участников команды связной забирает нашивку в обмен возможность перенести на свою карту точку нахождения следующего связного. В дальнейшем, участники лишившиеся нашивки, идут по маршруту вместе с командой, однако участия в выполнении заданий не принимают. Если команда на маршруте игры лишилась всех нашивок, она снимается с прохождения маршрута и направляется в штаб игры. При любом стечении обстоятельств, команда обязана в полном составе явиться в штаб игры и закрепить свой флаг на флагштоке.

Действия команды у связного игры. Команда строится перед связным в полном составе, капитан докладывает номер команды и номера участников по нашивкам, которые участвуют в игре, а также называет номера участников, выбывших из игры. Связной фиксирует номер команды и номера участников (по нашивкам), выдаёт задание, фиксирует правильность выполнения и количество попыток. Даёт возможность перенести с его карты на командную карту местонахождение следующего связного игры. В случае невыполнения задания с 3 попыток, снимает с участника команды нашивку и оставляет её у себя.

Определение результата: победитель определяется среди команд, пришедших в рамках отведённого времени в штаб игры, посетивший всех связных игры и прикрепивших свой флаг с сохранившимися нашивками участников команды в штабе

игры. Места распределяются исходя из количества сохранившихся нашивок и времени, потраченного на игру. Чем больше у команды сохранилось нашивок и меньше время, тем выше результат. Далее идут команды, сохранившие все нашивки, но не сумевшие посетить всех связанных игры (располагаются по убыванию, в зависимости от числа фрагментов). Затем по количеству посещённых связанных располагаются команды, не сумевшие сохранить нашивки, и замыкают протокол команды, не вложившиеся в отведённое время игры.

1. Разведчик

За 30 минут до старта первой команды в штаб игры приходит разведчик от команды, который должен иметь с собой карандаш или ручку и бумагу, он заранее уйдёт добывать сведения для команды.

Связной игры собирает разведчиков команд и ведёт их в условное место. По дороге они записывают (зарисовывают) свой путь движения. Придя на место, они получают следующий сегмент игры в обмен на их информацию, но сами попадают в плен. Через связного игры их записки попадают командам. Команде необходимо, пользуясь фрагментом карты и полученной от своего разведчика информацией, найти своего разведчика, получить следующий фрагмент карты и продолжить движение уже всей командой в полном составе.

Если за 10 минут от времени старта команда не находит своего разведчика, то они приходят в условное место, где забирают своего участника, но уже без нашивки и цветного фрагмента карты.

2. Пароль

На полученном сегменте карты нанесены точки, где на местности размещены элементы пароля. Необходимо посетить все точки и понять (расшифровать, собрать) пароль. Правильный пароль сообщить связному игры в обмен на следующий цветной фрагмент карты.

3. Выход на объект

Команда приходит к связному игры, он их ставит на исходную точку и даёт координаты как дойти до объекта (Азимут и расстояние, упрощённый вариант с подсказками).

4. Маскировка

В отведённом квадрате участники команды должны замаскировать своего товарища. Через 5 минут появляется противник (в данном случае связной игры). Условия выполнены если его не рассекретили за 1 минуту.

5. Болото

Преодолеть обозначенный отрезок всей командой, используя подручные средства, при этом не свалиться в болото (точнее не стать ногами на землю).

6. Проволочное заграждение

Между деревьями натянута маркерная лента (условно колючая проволока) на ней закреплены колокольчики, в ней есть лазы. Необходимо, используя лазы, 1 лаз на 1 участника, переправить всю команду на другую сторону. Звон колокольчика или разрыв ленты в любом месте – вас заметили, следовательно – задание не выполнено.

7. Привал

У команды перекус, который заранее был спрятан связным игры.

8. По-пластунски

Обозначенный отрезок необходимо преодолеть по-пластунски. Натянут шпагат, к нему привязаны колокольчики. Если во время движения колокольчик звенит, вы обнаружены.

9. Ранение

Оказать помощь и транспортировать пострадавшего из числа команды (возможен участник без нашивки) до следующего связного игры.

10. Секретная информация

Участникам даётся карта с белым участком. В «белом» участке необходимо найти связного игры.

11. По памяти

Связной игры выдаёт следующий участок карты без нанесённой точки связного игры. На своей карте он её показывает (одну или несколько). Команде необходимо запомнить и правильно перенести её на свою карту.

12. Переправа

Преодолеть полосу препятствий, не сорвавшись.

13. Лесная аптека

Дано изображение лекарственных растений, отдельно их названия, отдельно лечебный эффект. Необходимо собрать логические цепочки: название – рисунок – применение.

14. Готовимся к параду

Необходимо маршируя спеть 1 куплет или припев песни, при этом песня звучит громко и чётко, все шагают в ногу.

15. Награда

Назвать награды времён ВОВ.

16. По следам

Определить зверя и его следы. На определённом участке необходимо найти картинку со зверем и правильно найти рисунок следов данного зверя.

17. Окоп

Подручными средствами выкопать яму, укрытие для 1 человека.

18. Наводнение

Используя верёвку, команда готовит себе безопасное место, на высоте не менее 1 метра от земли. Залезает в него и сидит 3 минуты, в течение этого времени никто из участников не должен коснуться условной воды.

19. Дерево - друг человека

Даны фото деревьев. Каждый участник команды вытаскивает задание, которое можно выполнить, используя знания особенностей (свойств) того или иного дерева. Необходимо правильно выбрать дерево.

20. Подумай. Головоломка.

Перед командой задача, которую необходимо быстро и правильно решить.

21. Установка палатки

Необходимо поставить палатку, затем собрать её и упаковать в чехол.

Состав командной медицинской аптечки

1. Перчатки медицинские нестерильные - 1 пара;
2. Бинт марлевый медицинский нестерильный - 1 шт.;
3. Бинт эластичный – 1 шт.;
4. Салфетки марлевые медицинские стерильные - 1 уп.;
5. Лейкопластырь бактерицидный - 10 шт.;
6. Антисептические средства.

КРАЕВЕДЧЕСКОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ

Вид ориентирования – по выбору.

Прохождение – лично - командное в форме эстафеты, состав команды - 4 человека +1, (5 участник команды – секретарь).

12 контрольных пунктов (далее в тексте КП) установленных на местности, каждый участник берёт 3 КП.

Контрольное время – 1 час 20 минут.

Вопросы по краеведению составлены по материалам командных постеров.

Снаряжение: удобная спортивная одежда и обувь, компас, ручка или карандаш.

До старта команды проходят проверку и очистку командных чипов. Занимают свой командный квадрат.

Стартовый городок оборудован следующим образом: прямоугольная площадка, где у её длинной стороны размечены командные квадраты, в них участники команд (4 человека) строятся в затылок друг другу, согласно стартовому номеру участника; на противоположной стороне, напротив команды стоит их 5-ый участник с командной карточкой и ручкой, он фиксирует ответы финиширующих участников команды. У коротких сторон прямоугольника, с одной стороны располагаются зрители, у другой – стоит промежуточный КП, на котором каждый участник команды перед передачей эстафеты – делает отметку. В центре прямоугольника маркерной лентой обозначен коридор движения участника для передачи эстафеты следующему участнику команды.

За 1 минуту до старта командам выдаётся 2 карты, чистая и карта с нанесённой дистанцией. Карта с нанесённой дистанцией и чип – является командной эстафетной палочкой. Чистая карта остаётся в зоне старта команды и используется командой на её усмотрение.

Старт – одновременный для всех первых участников команд.

На дистанции команда работает в соответствии с выбранной тактикой.

Первый участник выбирает для отметки из всей дистанции только три КП, (прибегает к ним по очереди, делает отметку электронным чипом (станция издаёт звуковой сигнал), читает вопрос - выбирает правильный ответ из 3-х предложенных вариантов (А, В, С), запоминает его (под какой он буквой) и бежит на следующее КП). После того, как последовательно отработаны все 3 КП, участник направляется к промежуточному, финишному КП, делает там отметку и бежит в зону передачи эстафеты. При этом пробегает мимо пятого участника своей команды, около него останавливается и диктует для фиксации в командной карточке номера «взятых» КП с буквой правильного ответа, например: КП 31-А, КП 34-С. Продиктовав результаты и убедившись, что они записаны, спортсмен бежит к команде, передаёт карту и чип следующему за ним участнику, сам переходит в зону накопления спортсменов - видеозал. Четвёртый участник команды, отработав свой отрезок дистанции отмечается на финишном КП, диктует информацию 5 участнику, забирает его и сдают карточку судьё финиша, затем покидают зону соревнований.

Результаты команд определяются по времени прохождения дистанции. Каждый правильный ответ убирает 30 секунд из командного времени, каждый неправильный - добавляет 30 секунд к командному времени.

При подведении итогов, вначале учитываются результаты команды, посетившие в рамках КВ все КП, затем в рамках КВ, посетившие КП по убыванию (11, 10, 9, и т.д.). Команды, превысившие КВ, с дистанции снимаются и занимают последнее место.

В технической информации указаны границы полигона, аварийный выход. Без знания этой информации, команды на дистанцию не выпускаются.

КП оборудованы станциями электронной отметки, призмами, заданиями на листе А-4 (по 3 шт. на каждом КП), а также судьями - контролёрами.

ТУРИСТСКАЯ ЭСТАФЕТА

Участники: 4 человека (не менее 1 девушки).

Зачет: лично-командный (фиксируется результат команды и время прохождения дистанции каждым участником).

Система оценки нарушений: бесштрафовая.

Участник движется от старта до финиша по маркировке. Всё снаряжение участник транспортирует от старта до финиша последовательно через все этапы.

Участник считается прошедшим этап, если он достиг противоположной (целевой) стороны этапа оговоренным в условиях прохождения дистанции для данного этапа способом.

Пропуск этапа ведет к снятию участника с дистанции.

Домашнее задание – научиться вязать узел «**Брамшкотовый**», диаметр веревки 6 мм.

Обязательное личное снаряжение: спортивная форма, закрывающая руки до запястья и ноги до щиколотки, номера (номер крепится на бедро), рукавицы/перчатки, индивидуальная страховочная система, 3 карабина, прусик. **Допускается использование дополнительного снаряжения, прошедшего предстартовую проверку!**

Старт и движение по дистанции: жеребьевка по забегам принудительная (по 3-4 команды в забеге). До старта команда получает персональные чипы на команду (4 штуки). Старт для первых участников команд каждого забега общий. После старта участник бежит на первый этап, отрабатывает его, делает отметку своим чипом, затем переходит на следующий этап, и так проходятся все этапы до зоны передачи эстафеты. В случае снятия с этапа или дистанции, участник отмечается в станции «Снятие», после чего двигается на следующий этап. Станция «Снятие» находится у судьи этапа. После последнего этапа участник двигается на финиш. Результат всей команды определяется финишем всех участников на дистанции.

Подведение итогов

Результат участника: результаты подводятся отдельно между юношами и девушками. Побеждает участник, показавший наименьшее время на дистанции с учётом снятия с этапов.

Снятие с этапа переводится во время равное 100% КВ дистанции и прибавляется ко времени работы участником на дистанции.

Результат команды: определяется по времени прохождения дистанции всей командой.

Перечень этапов, оборудование и условия прохождения дистанции.

Количество этапов — 7 Перепад высот — 10 м

Оборудование всех этапов судейское.

Этап 1. Вязка узла «Брамшкотовый».

Действия: участник вяжет узел «Брамшкотовый» судейским репшнуром на судейских перилах.

Этап 2. Навесная переправа.

Параметры этапа: длина этапа – 4 м.

Действия: движение участников с самостраховкой карабином или специальным устройством.

Этап 3. Спуск.

Параметры этапа: длина этапа – 15 м, крутизна склона 20°.

Действия: движение участников с самостраховкой прусиком или фиксирующим спусковым устройством. (Уметь вязать схватывающий узел, при движении участников с самостраховкой прусиком).

Этап 4. Переправа по бревну через сухой овраг.

Параметры этапа: длина бревна – 6 м, расстояние между опорами – 15 м.

Действия: движение участников по бревну (с самостраховкой коротким усом самостраховки).

Этап 5. Подъем.

Параметры этапа: длина этапа – 20 м, крутизна склона 20°.

Действия: движение участников с самостраховкой прусиком или жумаром.

Этап 6. Маятниковая переправа.

Параметры этапа: длина этапа – 4 м.

Действия: движение участников с самостраховкой коротким усом самостраховки или жумаром.

Этап 7. Переправа по параллельным перилам.

Параметры этапа: длина этапа – 10 м.

Действия: движение участников с самостраховкой коротким усом самостраховки.

Таблица штрафов:

№ п/п	Нарушение	Штраф
1	Потеря личного снаряжения.	Исправление
2	Незакрыта муфта карабина.	Исправление
3	Заступ в опасную зону, одиночное касание рельефа в опасной зоне.	Повторение этапа
4	Перехлест на узле, отсутствие контрольного узла, неправильно завязанный узел.	Исправление
5	Неправильная самостраховка.	Исправление
6	Неправильное выполнение приема.	Исправление
7	Работа без рукавиц (ошибка должна быть исправлена, в случае невозможности исправить ошибку – снятие с этапа).	Повторение этапа
8	Падание (спуск, подъём), срыв двумя ногами (переправа по бревну, параллельные веревки), выход двумя ногами в опасную зону.	Повторение этапа
9	Отсутствие самостраховки.	Повторение этапа
10	Невыполнение требований судьи	Снятие
11	Невыполнение условий этапа / не прохождение этапа.	Снятие
12	Прохождение дистанции с нарушением порядка прохождения этапов и вне разметки дистанции, подныривание под ограничительную линию.	Снятие
13	Неспортивное поведение	Снятие

ТУРИСТСКО-СПОРТИВНАЯ ИГРА «ШТУРМОВАЯ БРИГАДА»

Состав штурмовой бригады - 3 человека (не менее 1 девушки).

Снаряжение: командный номер, спортивная форма, закрывающая локти и колени. Индивидуальная страховочная система (далее ИСС) для двух участников, 2 карабина и каска – выдаются на старте. Разрешается использование личного снаряжения, прошедшего предстартовую проверку.

Задача: максимально быстро пройти маршрут с заданиями и доставить донесение в отряд. На каждом этапе команда получает часть донесения.

На старт команда приходит к своему времени. На выполнение любого задания на дистанции даётся не более 5 минут, за исключением верёвочного городка не более 10 мин.

Задания на маршруте:

1. Меткий стрелок КВ 5 мин

Все участники бригады получают пневматические винтовки и по 4 пули. На расстоянии (определённом судьями) находится противник (деревянные столбики). Задача команды - уничтожить противника (сбить все столбики). Стрельба из положения стоя или с упором на стол.

Если пули закончились, а противник не уничтожен, команда может приобрести дополнительные пули, 1 пуля + 1 минута к командному времени работы на маршруте.

2. Экипировка КВ 2 мин

Задача 2-х участников, находящихся в ИСС: надеть каски, расписаться в журнале ТБ, получить допуск к прохождению высотной полосы.

3. Лётное поле КВ 10 мин

Двум участникам, одетым в ИСС, необходимо пройти высотную полосу препятствий верёвочного городка. Обеспечивать их безопасную посадку будет 3-ий участник команды. Внизу на деревьях (опорах) прикреплены цветные метки-карточки с математическим действием, вверху на одной из опор, прикреплена карточка аналогичного цвета, с написанной на ней слогом или символом. Участник, обеспечивающий безопасную посадку, должен выполнить все математические действия и получить правильный ответ, который он называет диспетчеру полётов. Если информация верна, диспетчер даёт разрешение на посадку (т.е. на спуск участников команды). Участники команды, проходя по верёвочным этапам, должны прочесть информацию с метки. Спустившись, участники сдают снаряжение, полученное перед восхождением на верёвочный городок.

4. Полоса препятствий КВ 5 мин

Прохождение наземной полосы препятствий: куб, рукоход, тубус и другое.

5. Атака КВ 5 мин

Все участники бригады получают по 2 учебные гранаты. На расстоянии, определённом судьями, находится штаб противника, танк и снайпер. Задача команды - уничтожить противника (попасть в цель). Метания гранаты из положения лёжа.

Если гранаты закончились, цели не поражены, команда может приобрести дополнительные гранаты, 1 граната + 1 минута к командному времени работы на маршруте.

6. Устранить обрыв КВ 5 мин

По маршруту проложен «кабель» (верёвка), участники двигаются по маршруту вдоль него, находят обрывы. Задача бригады - устранить все обрывы, связав концы верёвки заданным узлом: стремя, ткацкий, академический, грейпвайн. Схема вязки узла

находится рядом с местом обрыва верёвки. Продолжить движение возможно только устранив разрыв.

7.Рапорт о выполнении задания

Бригада, прибыв в назначенное место, строится и докладывает о выполнении задания, письменно сдаёт собранное по всем этапам донесение. После принятия рапорта и проверки донесения командный секундомер выключается.

Текст рапорта: Команда _____ маршрут пройден, донесение получено (отдаёт донесение), рапорт доложил капитан бригады (фамилия).

Подведение итогов:

Бригада, которая не вложилась в КВ этапа, считается обнаруженной и уничтоженной. Время работы для бригады останавливается, дальше она по маршруту не идёт, а возвращается в отряд (на финиш).

Результат команды: определяется по времени прохождения дистанции всей командой + правильно названная фраза. Если команда представлена двумя штурмовыми бригадами, то в итоговый протокол идёт результат лучшей бригады.

СОРЕВНОВАНИЯ ПО ВОЛЕЙБОЛУ

Игры проводятся по олимпийской системе (на выбывание). Жеребьевка принудительная.

Участники: 4 человека (независимо от пола).

Зачет: командный.

Форма проведения: 3 тайма до 10 очков. Соревнования по волейболу проводятся в соответствии с правилами спортивных игр. Если команда выигрывает 2 тайма, третий не играется.

Подведение итогов игры: побеждает команда, выигравшая в большем количестве таймов.

Примечание: допускается неполный состав команды для игры по обоюдному согласию сторон.

ВНИМАНИЕ!

Командам, нарушающим условия проживания (шум после отбоя, курение, распитие спиртных напитков) – выносятся предупреждение и при повторном нарушении происходит снятие команды со Слёта.