



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



г. Брянск, о/л «Искорка» 12-15 октября 2022 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;  - видеороликов «Юные герои Великой Победы»; - презентационной площадки «Свидание с городом»  - командного флага.	+  *  +	8	Формат листа А3- книжной ориентации, электронную версию прислать до 5.10 2022 г. Присылаются заранее до 5.10 2022 г,  Свободный формат проведения  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 Интерактивная игра «Кто Я».	+	6	Изучить информацию с командных постеров.
10 Конкурс «Знатоки - краеведы»		6	
11 Командная игра «Штурмовая бригада»	+	3 или 3+3	Используется командное снаряжение
12 Туристская эстафета	+	4 (+ лично)	Используется командное снаряжение.
13 Краеведческое ориентирование.	+	4	Информация с постеров
14 Вечер танцев	*	6	
15 Туристско спортивная игра «Зарница».	+	5	Иметь командный флаг, аптечку
16 Круглый стол по обмену опытом работы по патриотическому воспитанию	*	1+	Иметь материалы (презентацию) для демонстрации участникам круглого стола и ссылку в сети интернет на размещённые там материалы
17 Вечер патриотической песни у костра	*	8	Выступление у костра
18 Конкурс фотографий	+	8	Иметь провод для переброски на судейский компьютер
19 Волейбол	*	4	
20 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), 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 факты из жизни одного из ваших юных героев Великой Победы.

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.

### **3. Подготовить видеоролик «Я городом своим горжусь. Юные герои Великой Победы»**

Видеоролики участники Слета направляют в Оргкомитет до **5 октября 2022 г.** года на электронный адрес ЦДиЮТиЭ г. Брянска [TyrizmBryansk@yandex](mailto:TyrizmBryansk@yandex) с указанием темы письма: «Видеоролик на Слёт учащихся «Я городом своим горжусь».

Лучшие конкурсные ролики транслируются на Слёте и размещаются на сайте МБУДО ЦДиЮТиЭ г. Брянска <http://www.turiznbrk.ru> и в социальной группе ВК «Отечество» <https://vk.com/otechestvo32>.

К участию в конкурсе принимаются только оригинальные работы, где предоставлены материалы о своём городе. Использование уже имеющегося в интернете материала запрещено.

Видеоролик должен отвечать следующим требованиям:

- сохранен в форматах AVI, MOV, MPEG, MP4;
- минимальное разрешение видеоролика – 480x360 для 4:3, 480x272 для 16:9, не ниже 240 px (пикселей);
- ориентация – горизонтальная;

- продолжительность видеоролика не более 3 минут;
- использование специальных программ и инструментов при съёмке и монтаже видеоролика самостоятельно решается участником конкурса;
- участники конкурса сами определяют жанр видеоролика (интервью, репортаж, видеоклип и т.п.);
- в видеоролике могут использоваться фотографии и архивные материалы;
- на конкурс не принимаются ролики, не соответствующие условиям конкурса.

Обязательно наличие в видеоролике следующей информации:

1. История и достопримечательности города (культурные, экономические, природные).
2. Юные герои Великой Победы вашего города (региона).
3. Приезжайте в гости к нам.

### Критерии оценивания видеоролика:

Критерий	Описание	Балл
<i>Технический уровень</i>	Ролик идет не более 3 минут; используются продвинутые возможности программы создания видеороликов, кадры меняются четко (достаточно времени прочитать субтитры (при наличии) или рассмотреть картинку); операторское мастерство (качество съемки, качество звука); - синхронизация музыки и изображения; видеопереходы; изображение четкое, контрастность используется правильно.	до 5 баллов
<i>Содержательный уровень</i>	<i>Содержание (до 7 баллов):</i> полнота раскрытия темы; языковое оформление ролика и видеоряд в полном объеме раскрывает идею авторов; высказывания и кадры синхронны, логичны и последовательны, видео носит позитивный характер, отражены конкретные жизненные ситуации, умозаключения и выводы по данной ситуации. <i>Организация (до 3 баллов):</i> наличие вступления: название темы видео, названия команды, названия образовательного учреждения (организации, предприятия); наличие заключения. Логичность изложения информации. <i>Языковое оформление (до 5 баллов):</i> используется разнообразная лексика. Грамматические ошибки отсутствуют. Живая речь ценится выше, чем титры. Качество озвучки ролика (выразительное чтение текста уместного к теме). Качество текста озвучки	до 15 баллов
<i>Художественный уровень и оригинальность</i>	Оригинальность сценария (оригинальность идеи и содержания работы, творческая новизна); режиссура; подбор музыки; кадры подобраны соответственно теме; порядок представления информации логичен и служит достижению определенного художественного эффекта.	до 5 баллов

**Штрафы:** превышение длительности видеоролика: до 5 сек. - 3 бл., 5-10 сек. - 5 бл., свыше 10 сек. - 10 бл.  
Не все обязательные темы освещены в видеоролике: не представлена 1 тема -4 балла, 2 темы – 10 бл..

### 4. Подготовить презентационную площадку «Свидание с городом»

Тематика площадок – «Свидание гостей с Вашим городом».

Команда готовит и самостоятельно проводит в течение 60 минут презентацию своего города. Формат проведения любой: мастер-класс (характерный для вашего города), экскурсия, выступление, творческая мастерская, танцы, игровая деятельность, игра на инструментах, вокал, туризм и т.д. Необходимо привлечь максимальное количество участников на вашу площадку и вызвать их положительные отзывы.

Тема презентационной площадки фиксируется при прохождении мандатной комиссии. Организаторы определяют каждой команде только место для оформления площадки. Дополнительное оборудование может быть предоставлено командам исключительно при условии предварительного согласования (до заезда команд на территорию Слёта).

На каждой площадке должны быть табличка с названием города, команды, флаг города.

Команда делится на 2 части: участники, которые проводят свою площадку и участники, которые участвуют в работе и оценке площадок других команд.

Система оценки определяется по количеству набранных баллов, чем больше баллов, тем выше место.

Каждая команда и независимые судьи перед началом работы площадок получают по 3 цветных именных жетона. Участники участвуют в презентационных площадках и оценивают их работу. После завершения работы площадок определяют, кому отдают свои жетоны: красный – приносит 3 балла, зелёный 2 балла, жёлтый 1 балл. Свою площадку команда не оценивает.

## 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-х 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 б.;
- 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. – 3б., 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, бэйджи, 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.

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 (в группе в контакте, на региональных сайтах и т.д.) освещается работа команд на Слёте.

Во время Слёта участники команд выполняют поставленные задания: пишут посты, фотографируют, выпускают постеры, делают видеоролики, и так далее, отражая яркие моменты Слёта. Размещают их на информационном стенде, в сети интернет. По итогам Слёта смонтированные видеоролики будут продемонстрированы при работе видеозала «Репортаж с места событий». По предложению информационного центра лучшие постеры, видеоролики будут отмечены грамотами (призами).

### **КРУГЛЫЙ СТОЛ ПО ОБМЕНУ ОПЫТОМ РАБОТЫ ПО ПАТРИОТИЧЕСКОМУ ВОСПИТАНИЮ**

Во время прохождения мандатной комиссии, руководитель команды заявляет тему и время выступления. К участию в работе круглого стола приглашаются руководители и (или) заместители руководителей команд.

По заявочному принципу участники представляют (в том числе в форме презентации) наработанный и апробированный опыт регионов по патриотическому воспитанию, дают ссылку в сети интернет на размещённые там по теме выступления материалы для всех участников круглого стола. По итогам выступления участники, представившие свой опыт, награждаются грамотами.

### **ВЕЧЕР ПАТРИОТИЧЕСКОЙ ПЕСНИ У КОСТРА**

#### **Стилизованный флэшмоб**

#### **«Песни и танцы времен Великой Отечественной войны»**

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

Данное мероприятие является необязательным и представляет собой праздничное заключительное действо. Командам необходимо подготовить творческий номер для выступления на вечерней программе у костра «Песни военных лет» (допускаются песни, стихи, мини-инсценировки, стилизованный флэшмоб времен Великой Отечественной войны 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 военного времени.

## **ИГРА «ЧЕХАРДА»**

**Зачёт командный** - 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 работу.

За каждое выполненное задание, команда получает – 1 балл.

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.

**Побеждает команда**, набравшая наибольшее количество баллов.

## **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 85 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**

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 «КТО Я»**

1 раунд – угадать имя юного героя, из числа героев, представленных в командных постерах. За подготовку постеров, командам начисляется от 5 до 10 баллов (на усмотрение судей), в зависимости от содержания и оформления постера.

2 раунд – по командной фотографии угадать город и назвать команду.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут разгаданы все герои (команды) или не закончится время, отведённое на игру.

По окончании игры, ведущий называет сумму баллов, полученных командой в игре «Кто Я».

**Описание игры:** играющие садятся или встают в круг, судья каждому участнику крепит самоклеящиеся листочки на лоб. На листочках написано имя и фамилия или фото героя, из числа героев, представленных в командных постерах, и для 2 раунда - фото команд участниц Слёта. Таким образом, каждый игрок видит «имена, фото» всех, кроме своего собственного.

Первый участник игры задаёт вопрос по поводу внешности, характера и других отличительных черт личности (команды), закреплённой у него на лбу, каждому игроку команды. Участники игры на заданные вопросы отвечают односложно: только «да» или «нет». Задав всем вопросы, участник говорит: «Я (называет фамилию героя, название команды и из какого она города)». Он назвал правильно - ему начисляется 1 балл и ведущий меняет ему героя, если участник, задав 1 или 2 вопроса готов назвать имя героя, он может это сделать:



- имя названо правильно – участнику начисляется балл и ход переходит к следующему участнику игры;
- имя названо неправильно – участник теряет возможность задать вопросы оставшимся участникам игры, и право хода переходит к следующему участнику, а он сможет продолжить задавать свои вопросы, только когда все участники зададут все свои вопросы и опять очередь дойдёт до него.

Включите свое шестое чувство и отгадайте то, что нарисовано (написано) у вас на лбу!

## **2 ТУР – «ЗНАТОКИ - КРАЕВЕДЫ»**

### **Конкурсная тема:**

-Формирование территориальной целостности страны: от Древнерусского государства до Российской Федерации.

**Зачёт командный** - 6 человек (допускается 5).

Все команды размещаются на площадке у стартовой линии. Напротив каждой команды стоит стул с её названием и прикрепленным файлом для сбора ответов. В команде выбирается участник - «бегун», задача которого по сигналу судьи забрать с командного стула карточку с напечатанным вопросом и доставить её команде. На доставку карточки, обсуждение вопроса и записи (выделение) правильного ответа, а также обратную доставку карточки в командный файл дается от 30 сек. до 1 минуты. Судья - хронометрист за 10 секунд громко начинает вести обратный отсчёт времени. По итогам сдачи карточек, ведущий зачитывает правильный ответ. Если команда не успела выполнить все действия за 1 мин., её карточка к учёту ответа не принимается. Во время конкурса команда может менять своего «бегуна».

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 и 0.5 литра воды в пластиковой таре. 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, медицинская аптечка, защита от непогоды и далее команда, на своё усмотрение, формирует комплект необходимого ей снаряжения, который она берёт с собой на маршрут. На старт команда приходит со списком снаряжения в 2-х экземплярах. Один экземпляр остаётся у судей, второй команда забирает с собой. После финиша происходит сверка командного снаряжения, в случае отсутствия какого-либо наименования, команда расплачивается нашивкой одного из участников команды.

**Задача команды:** как можно быстрее доставить свой флаг в штаб игры, заменив фрагменты чёрно-белой командной карты на цветную, 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 чёрно-белую спортивную карту района игры, расчерченную на отдельные фрагменты с одним цветным фрагментом карты, в котором команде предстоит работать. В каждом фрагменте карты находится связной игры, на цветном фрагменте место связного игры обозначено (за редким исключением). Найдя на цветном участке карты связного игры, команда выполняет предложенное задание. При успешном выполнении задания - получает следующий цветной фрагмент карты, который наклеивает на свою чёрно-белую карту и опять отправляется на поиски связного игры и выполнение задания, и так до полного сбора всех фрагментов карты.

В случае, когда с 3 попыток не удаётся справиться с заданием связного игры, у одного из участников команды связной забирает нашивку в обмен на цветной фрагмент карты. 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 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. Выдаёт следующий фрагмент карты. 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, собравших все цветные фрагменты карты 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 собрать все фрагменты карты (располагаются по убыванию, в зависимости от числа фрагментов). Затем по количеству собранных фрагментов располагаются команды, не сумевшие сохранить нашивки, и замыкают протокол команды, не вложившиеся в отведённое время игры.

### **1. Переправа**

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. Атака**

Необходимо поразить три цели: штаб противника, танк и снайпера.

Команда пользуется своими бутылками с водой.

## **5. 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.

## **6. Сигнальный костёр**

Необходимо за 5 минут из подручного материала развести костёр. Условия выполнены если связной игры заметил костёр и поднял белый флаг.

## **7. Болото**

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

## **8. Проволочное ограждение**

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

## **9. Привал**

У команды перекус, который заранее был спрятан связным игры.

## **10. По-пластунски**

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

## **11. Ранение**

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

## **12. Шифровка**

Необходимо расшифровать и выполнить послание.

## **13. Секретная информация**

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

#### **14. По памяти**

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

#### **15. Переправа**

Преодолеть полосу препятствий, не сорвавшись.

#### **16. Лесная аптека**

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

#### **17. В плену**

Выполнить задания связного игрока. Команда стоит в шеренгу, необходимо простоять на 1 ноге (не меняя ноги и не касаясь ею земли) 5 минут.

#### **18. Побег из плена**

Разгадать ребус – задание.

#### **19. Награда**

Назвать награды времён ВОВ.

#### **20. По следам**

Определить зверя по следам. Картинки зверей и рисунок следов необходимо правильно соотнести.

#### **21. Окоп**

Подручными средствами выкопать яму, укрытие для 1 человека.

#### **22. Своих не бросаем**

Три участника провалились в яму. Двое остались в безопасной зоне. Необходимо при помощи верёвки вытащить провалившихся, при этом провалившиеся не могут помогать себя вытаскивать, их задача держаться за верёвку.

#### **23. 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.

#### **24. Под напряжением**

Работают две команды. Необходимо преодолеть ограждение, условно находящееся под током, не коснувшись его. Подлезать под ограждение нельзя.

#### **25. 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.

#### **26. Подумай. Головоломка.**

Перед командой задача, которую необходимо быстро и правильно решить.

#### **27. 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.

Контрольное время – 1 час 20 минут.

Вопросы по краеведению взяты из командных постеров.

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

**До старта** команды проходят проверку и очистку командных чипов. Занимают свой квадрат согласно жеребьёвке.

Стартовый городок оборудован следующим образом: прямоугольная площадка, где у длинной стороны площадки размечены командные квадраты, в них участники команд (4 человека) строятся в затылок друг другу, согласно стартовому номеру участника; на противоположной стороне, тоже в квадратах, стоит их 5 участник с командной карточкой и ручкой, который 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 входом в карту – 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 выбирают из всей дистанции два КП (1+1), прибегает на 1 КП, делает отметку электронным чипом (станция издаёт звуковой сигнал) и, прочитав вопрос, выбирает правильный ответ из 3-х предложенных вариантов (А, В, С), запоминает его (под какой он буквой) и бежит на 2 КП, делает электронную отметку, выбирает правильный ответ на вопрос и направляется в зону передачи эстафеты. Пробегая мимо пятого участника своей команды, останавливается и диктует ему для записи номер КП и букву, соответствующую правильному ответу на вопрос, например: КП 31-А, КП 9 - С. Задача пятого участника быстро и правильно записать ответ-букву в квадрат с номером соответствующему номеру КП. Продиктовав результаты своему пятому участнику, спортсмен бежит к команде, передаёт карту и чип второму участнику, сам становится в командную колонну замыкающим. После того, как все 4 человека прошли первый круг, отметив по 2 КП, участники команды выходят на 2 круг, где необходимо найти и отметить ещё по 1 КП. Итого, каждый участник команды два раза выходит на дистанцию, первый раз –

берёт 2 КП, второй раз – 1 КП. Четвёртый участник команды, отработав свой отрезок дистанции на втором круге, продиктовал информацию 5 участнику - бежит на финиш, делает финишную отметку чипом и только после этого возвращается к команде.

После окончания работы на дистанции, команда покидает 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 «Шкотовый», диаметр веревки 6 мм.

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

**Старт и движение по дистанции:** жеребьевка принудительная (по результатам прошедших видов) по забегам (по 3-4 команды в каждом). Старт для участников команд первого этапа в каждом забеге общий. До старта команда получает чипы на команду (4 штуки). Каждый участник на дистанции, работает с персонально присвоенным чипом. После старта участник бежит на первый этап, по окончании работы на этапе участник двигается на следующий этап. 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 «Шкотовый».

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

#### Этап 2. 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 3. Переправа по бревну через сухой овраг.

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

*Действия:* движение участников по п. 7.8. (с самостраховкой коротким усом самостраховки).

#### Этап 4. Подъем.

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

*Действия:* движение участников с самостраховкой прусиком или жумаром.

#### Этап 5. Маятниковая переправа.

*Параметры этапа:* длина этапа – 4 м.

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

#### Этап 6. 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 для двух участников, 2 карабина, каска – выдаются на старте. Разрешается использование личного снаряжения, прошедшего предстартовую проверку.

**Задача:** максимально быстро пройти маршрут с заданиями и доставить донесение в отряд.

**На старт** одновременно выходят по 2 бригады. На выполнение любого задания даётся не более 5 минут, за исключением верёвочного городка не более 10 мин.

**Задания на маршруте:**

### **1.Меткий стрелок**

Все участники бригады находятся в укрытии, в положении лёжа, у каждого пневматическая винтовка и 3 пули. На расстоянии находится противник (деревянные столбики). Задача - уничтожить противника (сбить все столбики).

### **2.Точно по схеме. Устранить обрыв**

На местности натянута верёвка, участники двигаются по маршруту, придерживаясь её, доходят до обрыва верёвки, задача - устранить обрыв - связав концы верёвки указанным узлом: схватывающий, ткацкий, академический, брамшкотовый. Схема вязки узла находится рядом с местом обрыва верёвки. Продолжить движение можно только правильно завязав узел.

### **3. Полоса препятствий**

Прохождение сетки, тубуса и квадрата.

### **4. Экипировка**

Задача 2х участников, находящихся в системах: надеть каски, расписаться в журнале ТБ, получить допуск к прохождению верёвочного городка.

### **5. Штурм**

Прохождение верёвочного городка двумя участниками. При прохождении считывают и запоминают размещённую информацию. Эту информацию необходимо доставить в штаб.

### **6.Безопасная посадка.**

3-й участник бригады – обеспечивает безопасную посадку для 2 участников, работающих на высоте. Внизу, на деревьях - опорах, на цветных метках



прикреплены карточки с математическим действием, вверху на этих же опорах прикреплены аналогичные карточки, только с написанной буквой (словом, слогом). Участник, обеспечивающий безопасную посадку, должен выполнить все математические действия и получить правильный ответ. Полученный итог 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, написанную на метках на промежуточных опорах. Спустившись, участники сдают снаряжение, полученное перед восхождением на верёвочный городок.

### **7.Рапорт о выполнении задания.**

Бригада, возвращается к месту старта, докладывает о выполнении задания, называя цвет метки и контрольное слово (фразу), прочитанное на опорах деревьев. Командный секундомер выключается.

#### **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.*