

**УСЛОВИЯ  
ПРОВЕДЕНИЯ XXXI МЕЖРЕГИОНАЛЬНОГО ТУРИСТСКОГО ФЕСТИВАЛЯ  
УЧАЩЕЙСЯ МОЛОДЕЖИ И ТУРИСТСКОЙ ОБЩЕСТВЕННОСТИ  
«ПОД ОБЛАКАМИ» (октябрь 2019)**

(ВИДЫ, ОТМЕЧЕННЫЕ ЗВЁЗДОЧКОЙ (\*) – ВИДЫ, ВХОДЯЩИЕ В КОМПЛЕКСНЫЙ ЗАЧЕТ)

**ТУРИСТСКИЕ ВИДЫ**

**СОРЕВНОВАНИЯ ПО ВИДУ «ТУРЭСТАФЕТА» \***

**Участники:** 4 человека (не менее 2 девушек).

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

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

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

**Старт и движение по дистанции:** жеребьевка принудительная (по результатам прошедших видов) по забегам (по 3-4 команды в каждом). Старт для участников первого этапа в каждом забеге общий. После старта участник бежит на первый этап, по окончании работы (либо до работы) на этапе отдаёт «бегунок» судье и убегает на оценочную петлю данного этапа, по окончании которой он получает от судьи «бегунок» с выставленной оценкой: «-»-без штрафа, «1»-штрафной балл и т. д. После чего двигается на следующий этап. После последнего этапа участник бежит к зоне штрафных кругов, отдает «бегунок» судье и бежит оценочный круг, по окончании которого судья объявляет участнику сумму штрафных баллов. Если такие есть, участник бежит штрафные круги по количеству штрафных баллов (максимальное количество штрафных кругов для юношей 10, для девушек – 8), после чего бежит в зону передачи эстафеты и отдает «бегунок» следующему участнику своей команды. Заключительный этап эстафеты – «Установка палатки». По финишу дистанции эстафеты последним участником, вся команда направляется в специальный квадрат, где начинает установку «двускатной» палатки. Результат всей команды определяется временем окончания установки палатки и выходом всех участников за пределы квадрата.

**Подведение итогов:**

**Результат участника:** определяется отдельно между юношами и девушками, побеждает участник, показавший наименьшее время на дистанции (этап «Установка палатки» не учитывается). Участники получившие штраф «снятие с этапа» занимают место ниже участников прошедших все этапы.

**Результат команды** определяется по времени прохождения дистанции всей командой.

**Перечень предполагаемых этапов:**

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| 1. Вязка узлов (узел встречный, репшнур судейский) | 5. Переправа по параллельным веревкам |
| 2. Переправа по бревну                             | 6. Маятниковая переправа              |
| 3. Навесная переправа                              | 7. Установка палатки                  |
| 4. Подъем по склону                                | 8. Спуск по склону                    |

**Таблица штрафов:**

№ п/п	Нарушение	Штраф
1	Потеря личного снаряжения	1 бл.
2	Незакрыта муфта карабина	1 бл.
3	Заступ в опасную зону, одиночное касание рельефа в опасной зоне	1 бл.
4	Перехлест на узле, отсутствие контрольного узла, неправильно завязанный узел.	3 бл.
5	Неправильная самостраховка	3 бл.
6	Неправильное выполнение приема	3 бл.
7	Работа без рукавиц (ошибка должна быть исправлена, в случае невозможности исправить ошибку – снятие с этапа)	3 бл.
8	Падение (спуск, подъём), срыв двумя ногами (переправа по бревну, параллельные веревки), заступ двумя ногами в опасную зону	6 бл.
9	Отсутствие самостраховки	6 бл.
10	Ошибки при установки палатки	до исправления
11	Невыполнение условий этапа / не прохождение этапа	10 бл.
12	Не прохождение 2-х этапов и более, подныривание под ограничительную линию	снятие с дист.
13	Не прохождение (пропуск) 1 этапа	снятие с этапа

**СОРЕВНОВАНИЯ ПО ВИДУ**  
**«КОНТРОЛЬНО-ТУРИСТСКИЙ МАРШРУТ» (КТМ)\***

**Участники:** 4 человека (не менее 1 девушки).

**Зачет:** командный.

**Обязательное снаряжение:** в соответствии с этапом «Снаряжение».

**Старт и движение по дистанции:**

Соревнования КТМ заключаются в прохождении дистанции в заданном направлении согласно временного графика команды (система РАЛЛИ). **Последовательность прохождения этапов задается графиком движения команды.** Все команды собираются в определенном месте, проходят одновременно проверку снаряжения (Этап 1), после этого отправляются на свой первый этап (будет указан в ЗМК), откуда и будет дан старт команд.

Дистанция содержит естественные и искусственные препятствия с теоретическим и практическим выполнением заданий на этапах. Каждый этап имеет свою «стоимость» (СЭ - стоимость этапа) в баллах, в зависимости от сложности. Старт всех команд одновременный. Разделение команды на дистанции запрещено. Команды не в полном составе к работе на этапе не допускаются. На всех этапах устанавливается контрольное время (КВ\_Э). При неправильном выполнении действий на этапе команда получает штрафные баллы согласно условий этапа. Штрафные баллы, полученные на этапе, вычитаются из СЭ. На дистанции будет введено контрольное время (КВ). При превышении КВ команда снимается с дистанции и занимает место после команд, вложившихся в КВ дистанции. При опоздании на этап команда допускается и работает на этапе до истечения своего времени работы на этапе, согласно графика. Команда имеет право покинуть этап до окончания КВ\_Э. В случае явки команды на этап и отказа работать на нем, команда получает максимальный штраф этапа (МШ\_Э) равный СЭ. При пропуске этапа команда получает два максимальных штрафа этапа. Посещение этапа вне графика не допускается. Каждая команда на старте получает ЗМК, карту. ЗМК необходимо предъявлять судьям этапов для отметки. За потерю ЗМК выставляется штраф – 30 баллов.

Финиш команды отсекается по последнему участнику команды. **Финиширует команда на этапе, с которого стартовала.**

**Результат команды** определяется по максимальной сумме баллов, полученных за работу на этапах.

**Условия работы и перечень предполагаемых этапов.**

**1. ЭТАП. Снаряжение. СЭ - 40 бл.**

**Обязательное снаряжение:**

Личное: спортивная одежда по сезону (одежда участника должна закрывать всё тело от запястий до голени (шиколотки), кроссовки, рукавицы или перчатки (рукавицы или перчатки должны быть изготовлены из плотного материала и не должны иметь повреждений рабочей поверхности), страховочная система - 1 шт, ручка или карандаш.

Групповое: рюкзак (не менее 60 л.) – 1 шт., компас - 2 шт., часы - 2 шт., спички -1 коробка , полотно или 2 куртки (штормовки) для изготовления носилок, репшнуры – 4 шт., блокнот 1 шт., карандаши (ручки) - 1 шт., ёмкость с водой не менее 1 литра, телефон (заряженный не менее чем на 50% и включенный) – 2 шт., аптечка (согласно Положению).

Команда в полном составе проходит проверку снаряжения.

**Штрафы:**

- Отсутствие личного снаряжения (за каждый предмет)-1 балл.
- Отсутствие группового снаряжения (за каждый предмет)-2 балла.
- Отсутствие медикаментов (за каждый предмет) – 1 балл. (медикаменты с истёкшим сроком годности не засчитываются и в случае их выявления ставятся штрафные баллы как за отсутствие медикаментов.)

Команда не допускается к старту, если отсутствуют (или неисправны) компаса, телефоны, медаптечка или более 50% медикаментов в ней.

**2. ЭТАП. Узлы. СЭ - 34 бл;**

**Обязательное снаряжение:** Репшнур Ø 6 мм, длина 2 метра - 4 шт.

По команде судьи, участники вяжут на своем репшнуре узел, объявленный судьей, в заданное время . Все участники должны завязать по 2 узла каждый. Любая взаимопомощь(действиями и словами) запрещена.

**Штрафы:**

- Неправильно завязанный узел (в том числе перекрест) – 3 бл.
- Взаимопомощь действиями, нарушение тишины за каждый случай– 3 бл.

**3. ЭТАП. Определение азимута на предмет. СЭ - 28 бл;**

**Рекомендуемое снаряжение:** блокнот, карандаш (ручка).

**Судейское снаряжение:** компас.

По команде судьи команда выходит в заданную точку и определяет азимуты на три обозначенных ориентира, записывает результат с указанием азимутов в карточку и сдает судьё.

**Штрафы:**

Неправильный азимут -от 4° до 6° - 2 балла, - от 7° до 10° - 4 балла, более 10° - 6 баллов.

**4. ЭТАП. Костер. СЭ - 40 бл;**

**Рекомендуемое снаряжение** спички –1 коробок.

Разрешается использовать заранее заготовленный хворост. За КВ этапа необходимо пережечь натянутую судейскую нить.

**Штрафы:**

Нить не перепалена за КВ– 10 баллов

Использование материалов неприродного происхождения (бензин, сух. горючее, бумага и подобных материалов) – 20 баллов.

**5. ЭТАП. Сигналы бедствия. СЭ - 22 бл;**

**Рекомендуемое снаряжение:** карандаш (ручка) на каждого участника

Каждый участник вытягивает у судьи карточку с названием знака из «Международной кодовой таблицы «Земля-Воздух». Задача участников нарисовать этот знак в свою карточку. Любая взаимопомощь запрещена.

**Штрафы:**

- Неправильно изображён знак – 3 балла
- Взаимопомощь, нарушение тишины за каждый случай – 3 балла.

**6. ЭТАП. Робинзон. СЭ - 30 бл;**

**Рекомендуемое снаряжение:** карандаш (ручка)

На этапе команда получает карточку с вопросами. Участники вписывают в карточку ответы и сдают судье, до истечения КВ. Тема вопросов: туристские навыки, ориентирование на местности, преодоление препятствий и т.п

**Штрафы:**

- Не правильный ответ – за каждый 2 балла.

**7. ЭТАП. Условные знаки. СЭ - 34 бл;**

Рекомендуемое снаряжение: карандаш (ручка) на каждого участника.

Каждый участник команды получает карточку – тест с 3 вопросами (карточки вытягиваются участниками наугад). Необходимо расшифровать знаки спортивных карт масштаба 1:10000 топографических карт. Любая взаимопомощь запрещена.

**Штрафы:**

- Неправильный ответ – за каждый 2 балла.
- Взаимопомощь, нарушение тишины за каждый случай – 3 балла.

**8. ЭТАП. Определение высоты предмета, расстояния до недоступного предмета. СЭ - 30 бл;**

**Рекомендуемое снаряжение:** карандаш.

Команде необходимо определить расстояние до указанного судьей предмета, его высоту, записать результат в судейской карточке и сдать его судье.

**Штрафы:**

- Неправильное определение расстояния - от 5 м. до 10 м. -5 бл., от 10 м. до 20 м. – 8 бл., более 20 м. – 10 бл.;
- Неправильное определение высоты предмета – до 2 м. – 5 бл., 2-4 м. – 8 бл., более 4 м. – 10 бл.

**9. ЭТАП. Изготовление носилок, транспортировка пострадавшего. СЭ - 40 бл;**

**Судейское оборудование:** жерди длиной 2.5 м – 2 шт.

**Рекомендуемое снаряжение:** полотно или 2 куртки (штормовки), остальное по усмотрению команды.

Изготовить мягкие носилки для транспортировки человека, уложить в них «пострадавшего», пригласить судью для оценки работы и транспортировать пострадавшего до указанного судьей места.

**Штрафы:**

- Неправильная транспортировка - 5 баллов (за каждый факт)
- Падение пострадавшего с носилок или развал носилок - 10 баллов.
- Носилки не изготовлены - 20 бл.

**10. ЭТАП. Спуск по склону. СЭ – 70 бл;**

**Судейское снаряжение:** веревка, карабины, прусики.

**Рекомендуемое снаряжение:** рукавицы или перчатки – 4 пары.

*Два варианта прохождения этапа:*

1. *По судейским перилам* (команда изначально получает 30 штрафных баллов): команда преодолевает этап «Спуск» по судейским перилам с самостраховкой.

2. *С наведением и снятием перил:* участники спускаются с самостраховкой по наведенным перилам, закрепленным за судейскую опору.

Для организации самостраховки на перилах вяжется репшнуром схватывающий узел и включается в карабин, встегнутый в грудное перекрестие блокировки страховочной системы. Движение по перилам в рукавицах/перчатках, схватывающий узел между рук. Допускается спуск с обеспечением самостраховки с использованием командной ФСУ. Транспортировка рюкзака - на участнике.

**Штрафы:**

- Спуск по судейским перилам – 30 бл.
- Неправильно завязанный узел (в том числе перехлест) – 3 бл.
- Отсутствие или временное прекращение самостраховки – 10 бл. (продолжение движения - только при исправлении ошибки)
- Работа без рукавиц - 3 бл. (продолжение движения - только при надетых рукавицах).

- Неправильное выполнение технического приёма (в т.ч. отсутствие «восьмерки» на конце перильной веревки) – 3 бл.
- Двое на этапе - 3 бл.
- Не заблокирована муфта карабина, заступ в опасную зону, потеря снаряжения – 1 бл.
- Не переправленное судейское снаряжение – 1 карабин – 1 бл., 1 веревка – 10 бл.
- Не переправившийся участник (после КВ) – 10 бл. за каждого
- Не переправленное снаряжение команды (после КВ) – 3 бл. за каждый предмет

#### 11. ЭТАП. Подъем по перилам. СЭ – 70 бл;

**Судейское снаряжение:** веревка, карабины, прусики, восьмерка

**Рекомендуемое снаряжение:** рукавицы/перчатки

*Два варианта прохождения этапа:*

1. По судейским перилам (команда изначально получает 30 штрафных баллов): команда преодолевает этап «Подъём» по судейским перилам с самостраховкой.

2. С наведением и снятием перил: участники поднимаются с самостраховкой по наведенным перилам. Перила наводятся первым участником команды с организацией командной страховки (через восьмерку). Для организации самостраховки на перилах вяжется закольцованным репшнуром схватывающий узел и включается в карабин, встегнутый в грудное перекрестие блокировки страховочной системы. Схватывающий узел во время движения должен находиться выше рук. Допускается для самостраховки использовать командные жумары. Провис перильной верёвки не должен быть ниже ступней участника. Транспортировка рюкзака - на участнике.

**Штрафы:**

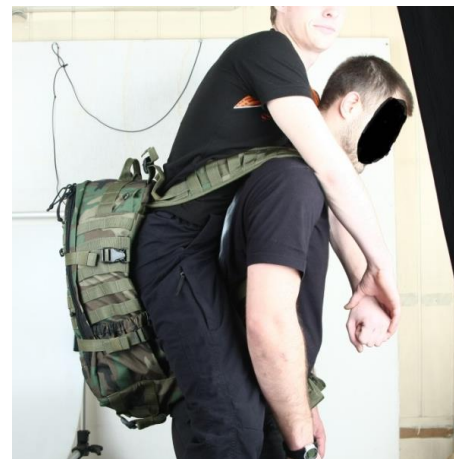
- Подъём по судейским перилам – 30 бл.
- Неправильно завязанный узел (в том числе перехлест) – 3 бл.
- Работа страхующего без рукавиц или перчаток – 3 бл. (подъем)
- Отсутствие или временное прекращение страховки/самостраховки – 10 бл. (продолжение движения только при исправлении ошибки)
- Неправильное выполнение технического приёма (в т.ч. отсутствие «восьмерки» на конце перильной веревки) – 3 бл.
- Неправильная страховка – 3 бл. (продолжение движения только при исправлении ошибки)
- Двое на этапе - 3 бл.
- Не заблокирована защёлка карабина, заступ в опасную зону, потеря снаряжения – 1 бл.
- Не переправленное судейское снаряжение – 1 карабин – 1 бл., 1 веревка – 10 бл.
- Не переправившийся участник (после КВ) – 10 бл. за каждого
- Не переправленное снаряжение команды (после КВ) – 3 бл. за каждый предмет.

#### 12. ЭТАП. Переправа по бревну с транспортировкой «пострадавшего» на несущем. СЭ - 50 бл;

**Судейское оборудование:** судейские перила.

**Рекомендуемое снаряжение:** рюкзак не менее 60 л. – 1 шт.

Участникам команды необходимо переправится по бревну с использованием судейских перил, встегнувшись в них усом самостраховки. Один из участников является пострадавшим, которого нужно транспортировать. Транспортировка осуществляется с помощью рюкзака. «Пострадавший» должен сидеть на ляшках рюкзака. При этом, оба участника (пострадавший и несущий) подключаются усами самостраховки в судейские перила. Оба уса самостраховки при этом состёгнуты вместе.



**Штрафы:**

- Отсутствие или временное прекращение самостраховки – 10 бл.
- Неправильное выполнение технического приёма – 3 бл.
- Неправильная страховка – 3 бл. (продолжение движения только при исправлении ошибки)
- Не заблокирована муфта карабина, заступ в опасную зону, потеря снаряжения – 1 бл.
- Падение с бревна – 10 баллов.
- Не переправившийся участник (после КВ) – 10 бл. за каждого
- Не переправленное снаряжение команды (после КВ) – 3 бл. за каждый предмет
- «Пострадавший» не переправлен – невыполнение условий этапа 40 бл.

#### 13. ЭТАП. Навесная переправа. СЭ – 50 бл;

**Судейское снаряжение:** карабины

**Рекомендуемое снаряжение:** -

Переправа участников по судейским перилам без сопровождения. Используя судейские перила необходимо переправиться на финишный берег. Участники в страховочных системах на исходной стороне этапа встёгивают в двоячную перильную верёвку беседочный карабин и переправляются по навесной переправе на целевую сторону.

Переправившийся участник не должен покидать зону финиша этапа до момента пока все участники команды не переправятся (подобные действия расцениваются как падение участника в опасную зону).

Разрешена транспортировка рюкзака на участнике.

#### **Штрафы:**

- Невыполнение условий этапа - 10 бл.
- Неправильно завязанный узел – 3 бл.
- Отсутствие или временное прекращение самостраховки – 10 бл. (продолжение движения только при исправлении ошибки)
- Неправильное выполнение технического приёма – 3 бл.
- Двое на этапе - 3 бл.
- Не заблокирована защёлка карабина, заступ в опасную зону, потеря снаряжения – 1 бл.
- Падение – 10 баллов.
- Не переправленное судейское снаряжение – 1 карабин – 1 бл.
- Не переправившийся участник (после КВ) – 10 бл. за каждого
- Не переправленное снаряжение команды (после КВ) – 3 бл. за каждый предмет

#### **14. Установка палатки СЭ - 20 бл.**

Команда за КВ\_Э устанавливает двухскатную палатку на месте, указанном судьёй. После оценки судьёй, команда обязана аккуратно сложить палатку и сдать её судьёй. Палатка устанавливается до исправления ошибок.

**Судейское снаряжение:** палатка в комплекте.

**Штрафы:** палатка не установлена – 15 бл.

### **СПОРТИВНО-ТУРИСТСКАЯ ИГРА «ИСПЫТАЙ СЕБЯ» \***

**Участники:** 4 человека (не менее 1 девушки).

**Зачет:** командный.

**Обязательное личное снаряжение:** спортивная форма, закрывающая конечности до щиколотки и запястья. Номер, беседка страховочной системы, карабин, каска выдается перед стартом (разным командам выдаются каски разных цветов). **Допускается использование командного снаряжения (кроме касок)**

**Старт и движение по дистанции:** дистанция «Испытай себя» состоит из отдельных этапов различной стоимости в баллах. Прохождение этапов личное в произвольном порядке. Одновременно стартуют две команды.

**Задача команды:** за контрольное время (КВ) набрать как можно больше баллов. Каждому участнику дается 2 попытки (подряд) на прохождение каждого этапа. Если участник не справляется с прохождением этапа, то он имеет право перейти на любой другой этап. Если участник выполняет задание этапа, то он получает количество баллов, равное стоимости этого этапа и более не имеет права проходить этот этап. Количество попыток и количество баллов фиксирует судья на этапе.

Команда имеет право финишировать до окончания КВ, не зависимо от количества пройденных этапов.

**Подведение итогов.** Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. При равенстве баллов более высокое место занимает команда с наименьшим временем работы на этапах. При равенстве баллов и времени работы на этапах более высокое место занимает команда, набравшая в сумме наибольшее количество баллов на ключевых этапах (будут указаны в технической информации).

КВ дистанции будет представлено в технической информации. На отдельных этапах будет разрешена взаимопомощь. Прохождение отдельных этапов осуществляется с самостраховкой.

#### **Перечень предполагаемых этапов**

- 1. «Горизонтальные параллельные верёвки».** Участники преодолевают расстояние между контрольными линиями по горизонтальным параллельным веревкам.
- 2. «Противовес».** Между деревьями навешены веревки определенным способом. Используя вес своего тела, участники преодолевают расстояние между контрольными линиями, не коснувшись земли.
- 3. «Горизонтальный маятник».** Участники преодолевают расстояние между контрольными линиями с самостраховкой по горизонтально натянутой веревке, используя горизонтальные маятниковые перила.
- 4. «Бабочка».** Участники преодолевают расстояние между контрольными линиями по «параллельным веревкам», соединенным посередине карабином. Обязательна самостраховка!
- 5. «Перехлест».** Участники преодолевают расстояние между контрольными линиями по горизонтально «пересекающимся» веревкам.
- 6. «Лестница-чудесница».** Участники преодолевают расстояние между контрольными линиями по горизонтально закреплённой лестнице, не касаясь земли.
- 7. «Переправа по бревну».** Участники преодолевают расстояние между контрольными линиями по качающемуся бревну, держась за перила. Обязательна самостраховка коротким усом.
- 8. «Веревочная лиана».** Участники преодолевают расстояние между контрольными линиями по горизонтально натянутой веревке, держась за перемещающийся судейский фал. Обязательна самостраховка.
- 9. «Поломанный мост».** Участники преодолевают расстояние между контрольными линиями с самостраховкой по доскам, которые самостоятельно укладывают на горизонтальные параллельные веревки. Скольжение досками по верёвкам запрещено.

**10. «Рукоход».** Между деревьями на определенной высоте жестко закреплена верёвочная лестница, с деревянными перекладинами. Необходимо преодолеть расстояние между контрольными линиями, перебирая руками по перекладинам, не касаясь земли. Остальные элементы лестницы в качестве опоры использовать нельзя.

**11. «Навесная переправа».** Участники преодолевают расстояние между контрольными линиями по навесной переправе, без подключения к навесной переправе элементами снаряжения.

**12. «Дозор»** Участнику необходимо подняться по веревочной лестнице с судейской страховкой.

**13. «Подъем по канату».** Участнику необходимо подняться по канату с судейской страховкой.

**14. «Ногоход».** Между деревьями на определенной высоте жестко закреплена верёвка, с завязанными на ней петлями, длиной до 1,5 метров. Необходимо преодолеть расстояние между контрольными линиями, используя только верёвочные петли, не касаясь земли. Верёвку, на которой навязаны петли, в качестве опоры использовать нельзя.

### ЭСТАФЕТА «ТУРЭКСПРЕСС»\*

**Участники:** 5 человек (не менее 2 девушек).

**Зачет:** командный.

**Рекомендуемое личное снаряжение:** спортивная форма.

**Рекомендуемое командное снаряжение:** индивидуальная страховочная система (ИСС) – 1 шт., основная веревка (30 м), карабины 5 шт.

**Условия проведения:** Проходит в форме эстафеты. До старта у команд судьи проверяют снаряжение.

Команда вправе до начала вида подготовить себе веревку. Верёвка на старте должна лежать в пределах обозначенного квадрата.

По команде «старт» первый участник в ИСС бежит до конуса/обозначенной зоны и возвращается обратно в зону старта к верёвке, вяжет на конце командной веревки узел восьмерка, встёгивает его себе в ИСС (в грудную обвязку). В момент движения первого участника до конуса и в стартовой зоне остальные участники команды не имеют права трогать веревку.

Только после встёгивания веревки в ИСС, первый участник бежит к своей «финишной» точке опоры, где выстегнув веревку из ИСС, закрепляет ее на точке опоры карабином, поднимает руки вверх (или держит их замком за головой) и дает команду «старт» следующему участнику. Второй и последующий участники не имеют права начинать движение до того, как предшествующий участник поднял руки. В противном случае судья возвращает этих участников, в зону старта, с выставлением штрафа.

Второй участник (и все последующие) бежит до своей «финишной» точки (обозначена на местности), где он должен «закольцевать» командную веревку вокруг себя (в районе талии) с помощью карабина и двух одинаковых узлов (разрешенные узлы: восьмёрка, серединный проводник, проводник простой, двойной проводник). Карабин выстёгивается только в петли узла. Узлы у участников не должны повторяться (узел первого участника – не учитывается). Веревка не должна спадать с участника в положении «ноги вместе, руки вверх». После выполнения всех действий на своей точке опоры каждый участник поднимает руки вверх (или держит их в замке за головой) и только тогда дает команду «старт» следующему участнику. Когда пятый участник команды выполнит задание и поднимет руки, первый участник имеет право опустить руки, чтобы выстегнуть командную веревку с точки опоры и встегнуть ее себе в ИСС. После чего он опять должен поднять руки и только после этого вся команда связкой бежит к месту финиша (откуда она стартовала) удерживая поднятые руки.

В случае если участник, уже выполнивший свои действия обнаруживает у себя ошибку, он имеет право остановить «работающего» участника, опустить руки, исправить ошибку, поднять руки и дать команду остальным о возможности продолжения работы. Причем в момент исправления ошибки участник, которого остановили, также поднимает руки.

Финиш команды отсекается, когда все участники и командная веревка пересечет контрольную (стартовую) линию. Веревку запрещается подтягивать руками или ногами. Участники могут опустить руки только после оценки судьёй (и его команды «опустить руки») правильности завязанных узлов у всех участников команды. В случае падения закольцованной верёвки на участнике, узлы судьёй оцениваются по общим правилам.

В случаях опускания рук, падения участника, падения закольцованной веревки с участника или иного нарушения команда получает штрафные время:

<i><b>Нарушение</b></i>	<i><b>Штрафное время</b></i>	<i><b>Примечание</b></i>
Опускание рук участниками (каждый факт нарушения)	10 сек.	Участник обязан поднять руки
Выход участника в «опасную зону» до завершения работы предыдущего участника на своем этапе	10 сек.	Участник обязан вернуться в стартовую зону
Падение участника при финишировании	30 сек.	Участник должен восстановить вертикальное положение и поднять руки
Падение закольцованной веревки с участника	45 сек.	Участник обязан исправить ошибку
В момент движения первого участника до конуса и его работы в стартовой зоне касание веревки руками другими участниками	5 сек.	Участники возвращают веревку на землю и развязывают узел (если успели его завязать)

Первый участник не добежал до конуса/обозначенной зоны	-	Исправляет до правильного выполнения действия
Подтягивание веревки ногами за финишную линию	20 сек.	Штраф выставляется один раз
Неправильно завязанный узел (в том числе перехлест) / не завязанный узел / повторение уже завязанного узла другим участником / карабин встегнут не в петлю узла	30 сек.	
Незамуфтована муфта карабина	3 сек	
Движение первого участника в «опасной зоне» без встегивания веревки в ИСС	10 сек.	Участник обязан вернуться в стартовую зону и встегнуть карабин

**Подведение итогов:**

Результат определяется по наименьшему времени работы команды. Команды, получившие штрафное время, занимают места ниже команд, отработавших без штрафа.

**СОРЕВНОВАНИЯ ПО ВИДУ «СПОРТИВНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ (ВЫБОР)» \***

**Участники:** все желающие.

**Зачет:** лично-командный.

**Обязательное личное снаряжение:** чип электронной отметки (выдается до старта капитану команды).

**Рекомендуемое личное снаряжение:** спортивная форма, закрывающая локти и колени, удобная обувь, компас.

**Старт и движение по дистанции:** Вид соревнований – ориентирование по выбору. Старт по стартовому протоколу. Отметка – электронная (чип). На старте выдается карта, с нанесенными КП. За контрольное время участнику надо найти как можно больше контрольных пунктов и отметится на найденных КП с помощью электронного чипа.

**Подведение итогов:** результат подводится по сумме набранных очков. Каждое КП имеет свою стоимость в зависимости от удалённости от места старта (рядом - 1 балл, средняя удалённость - 2 балла, далеко – 3 балла). Необходимо набрать наибольшую сумму баллов за КВ. Превышение КВ – минус балл за каждую полную и не полную минуту.

В личном зачете результат подводится отдельно между юношами и девушками.

Командный результат определяется по сумме баллов 4 лучших участников (2 девушки+2 юношей).

**СОРЕВНОВАНИЯ ПО ВИДУ «ЛАБИРИНТ»\***

**Участники:** все желающие

**Зачет:** лично-командный.

**Обязательное личное снаряжение:** чип электронной отметки (выдается до старта капитану команды).

**Старт и движение по дистанции:** Вид соревнований – ориентирование в заданном направлении. Старт свободный. Отметка – электронная (чип).

Лабиринт представляет собой опоры с натянутой между ними маркировочной лентой, используются также стойки с призмами обозначающие точечные объекты. Контрольные пункты (далее по тексту КП) располагаются на стойках (колышках) этих объектов. Участник на старте получает схему лабиринта с указаниями КП. Участник должен разыскать «свои» КП, отметиться с помощью электронного чипа, разбираясь в схеме лабиринта. Участникам запрещается преодолевать заградительную ленту сверху или снизу (перелезть, подныривать). В случае нарушений – снятие.

**Подведение итогов:**

Победитель определяется по наименьшему времени, затраченному на поиск КП.

В личном зачете результат подводится отдельно между юношами и девушками.

Командный зачет определяется по сумме времени 4 лучших результатов (2 юноши + 2 девушки)

**СОРЕВНОВАНИЯ «КОМАНДНАЯ ЭСТАФЕТА ПО СПОРТИВНОМУ ОРИЕНТИРОВАНИЮ» \***

**Участники:** 4 человека (не менее 2 девушек)

**Зачет:** командный.

**Старт и движение по дистанции:**

На старте команде выдается карточка для отметки контрольных пунктов (КП) и карта, с нанесенными КП. Каждому участнику команды необходимо найти по 2 КП, сделать отметку компостером, ответить на вопросы, расположенные на КП, записав их в карточку ручкой / карандашом (иметь с собой) и передать эстафету следующему. За каждый неправильный ответ команда получает 1 минуту штрафа.

**Подведение итогов:**

Результат определяется по наименьшему времени работы команды с учетом штрафного времени.

## СОРЕВНОВАНИЯ ПО ВИДУ «ЛЕСНОЙ БИАТЛОН»

**Участники:** 4 человека (2М+2Ж).

**Зачет:** командный.

**Обязательное личное снаряжение:** пневматическая винтовка (привозится командой на фестиваль самостоятельно), чип электронной отметки (выдается до старта капитану команды). Возможен вариант судейских винтовок по предварительной заявке только для команд из других регионов.

**Рекомендуемое личное снаряжение:** спортивная форма, закрывающая локти и колени, удобная обувь.

**Старт и движение по дистанции:**

Вид соревнований – эстафета по спортивному ориентированию в заданном направлении с огневым рубежом. Отметка – электронная (чип).

На первом и втором этапе стартуют девушки. За 1 мин. до старта они получают карту с нанесенными двумя кругами дистанции (один круг для первой участницы, второй – для второй). Старт первого этапа общий. Участницам необходимо найти КП в заданной последовательности и отметить их чипом. Последний КП круга – огневой рубеж, где участницы так же отмечают прохождение чипом, а затем приступают к стрельбе. Необходимо поразить 2 мишени (яйца, шарики, деревянные бруски, банки ...) 3 выстрелами. За каждый промах на огневом рубеже участницы бегут 1 штрафной круг, после чего двигаются в зону старта. После стрельбы участницы, не допустившие ни единого промаха, сразу бегут в зону старта, где передают эстафету (чип и карту) второй участнице команды, которая осуществляет движение по аналогии с первым участником по второму кругу дистанции. Третьему участнику команды (мужчине) передается только чип. Третий и четвертый участники бегут по другой карте, которая выдается на старте 3 участнику, и двигаются по аналогии с предыдущими участниками. Финиш фиксируется на финишной станции в зоне старта после прохождения дистанции всеми участниками.

На прохождение всей дистанции вида устанавливается контрольное время (КВ). Команды, превысившие КВ, занимают последнее место, после всех команд, прошедших дистанцию в КВ.

**Подведение итогов:** результат подводится по наименьшему времени прохождения дистанции. В случае неправильного прохождения дистанции (нарушении последовательности КП, не прохождения КП и т.п.) команда занимает место после команд правильно прошедших всю дистанцию.

### ИГРА НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ «ВЕЛИКОЛЕПНАЯ КОМАНДА» \*

**Участники:** 5 человек (не менее 2 девушек).

**Зачет:** командный.

**Рекомендуемое личное снаряжение:** спортивная форма.

**Старт и движение по дистанции:** Старт всех команд одновременный. Прохождение этапов командное. Перед стартом командам выдается зачетно-маршрутная книжка (ЗМК), с перечнем этапов. Командам необходимо пройти дистанцию игры, которая состоит из отдельных этапов различной стоимости в баллах, за контрольное время игры – 40 минут (КВ\_И). Все этапы проходятся в любой последовательности. **Задача команды:** за КВ\_И набрать как можно больше баллов, выполняя задания на этапах. К прохождению этапа команда допускается один раз. Каждый этап имеет свое КВ этапа (КВ\_Э). Команда получает баллы, если за КВ\_Э она выполнила условия данного этапа, независимо от количества попыток. Если команда не выполнила условия этапа за КВ\_Э, то она не получает баллы и больше не допускается к прохождению данного этапа. Команде до работы на этапе необходимо отдавать ЗМК для отметки судьи (не допускается занятие очереди на этап «бегунком», команда должна быть в полном составе). Начало и конец игры обозначается звуковым сигналом (звучит музыка) и делается объявление по громкой связи. Если в момент объявления окончания игры, команда ещё не закончила работать на этапе, судья останавливает команду и она не получает баллы за работу на этапе. На этапе работает только 5 человек от команды, другие участники от команды не имеют право сопровождать команду и подсказывать ей словесно. Пробовать заранее работать на этапе до старта игры запрещено. Возможно привлечение запасного участника от команды к судейству игры.

**Подведение итогов.** Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. При равенстве баллов – более высокое место занимает команда с наименьшим временем прохождения игры (команда имеет право финишировать до окончания КВ\_И, не зависимо от количества пройденных этапов). При равенстве баллов и времени работы на этапах более высокое место занимает команда, набравшая в сумме наибольшее количество баллов на ключевых этапах (будут указаны в технической информации).

**Перечень предполагаемых этапов (возможны и другие, не указанные в списке):**

#### 1. Туннель. Стоимость 5 баллов, КВ 4 мин.

Участникам команды необходимо преодолеть лабиринт с препятствиями различной высоты, не задев их, двигаясь друг за другом (колонной), положив руки на плечи впереди идущему. У всех участников, кроме одного, завязаны глаза. Один участник находится за лабиринтом, на территории обозначенной судьей, и координирует действия своей команды только голосом, не направляя участников с помощью рук. Остальным участникам запрещается разговаривать.

На обсуждение и выработку системы коммуникаций участникам дается 2 минуты (не входящих в КВ\_Э).



## **2. Ловушка Стоимость 2 балла, КВ 3 мин.**

Два участника команды с завязанными глазами должны пройти по специальному полю, разделенному на квадраты и не попасть в «ловушки». Их движением руководят оставшиеся участники команды с ограниченной территории, которым судья в момент начала работы на этапе выдает план поля с обозначенными «ловушками». При попадании в ловушку хотя бы одного участника, команда начинает работу с начала.

## **3. Весёлая дорожка. Стоимость 3 балла, КВ 2 мин.**

За дерево закреплены концы двух веревок длиной 10-15 м. Участники команды располагаются в обозначенной зоне, в которой расположены вторые концы веревок. Между деревом и участниками на земле расположена емкость. Участникам команды необходимо попасть мячом в емкость (не обязательно, чтоб мяч остался там). Один из участников размещает мяч на веревках у дерева (ему запрещено «сопровождать» мяч). Подсказка: команде необходимо сделать перила, по которым можно прокатить мяч.

## **4. Веселые кочки. Стоимость 3 балла, КВ 2,5 мин.**

Участникам команды нужно перебраться с одного берега на другой условного болота при помощи «кочек». Количество кочек – по количеству участников. Изначально все кочки находятся на стартовом берегу, и участники берут их сами по мере необходимости. Но, на каждой кочке, находящейся на болоте, должна находиться хотя бы одна конечность человека, иначе она тонет и выходит из игры (судья забирает кочку). Запрещается передвигать кочки ногами. Если участник делает заступ за край кочки, то все команда начинает работу с начала.

## **5. Ловцы жемчуга. Стоимость 1 балл, КВ 1 мин.**

В центре круга с 10 метрами в диаметре, расположен один из участников команды с завязанными глазами. Этому участнику судья выдает 4 мяча для тенниса (жемчужины). Остальные четверо участников, после того как первому участнику завязали глаза, становятся с четырёх разных сторон в обозначенные зоны. У каждого из них, небольшое ведро или мешок с небольшой горловиной. Задача каждого участника поймать одну жемчужину. В случае потери одним из участников жемчужины, все жемчужины возвращаются в центр первому участнику.

## **6. Водолей. Стоимость 4 балла, КВ 3 мин.**

Участникам необходимо с помощью веревок, прикреплённых к ведру пересыпать шарики в другое ведро. У 4 участников завязаны глаза, они между собой не имеют права переговариваться. Командует пятый участник, находящийся на территории, обозначенной судьей, используя только голос, руками направлять нельзя. Запрещается брать за веревки, ниже указанной судьёй зоны.

## **7. Худой мост. Стоимость 2 балла, КВ 2 мин.**

Все участники команды берутся за руки. Их задача пройти по тонким брускам, не упав (по ходу возможны минимальные препятствия). Разговаривать участникам команды запрещено! В случае заступа / касания земли этап начинается с начала.

## **8. Цепочка. Стоимость 1 балл, КВ 1 мин.**

Участники команды образуют круг и берутся за руки. В каждом месте сжатия рук висит по одному обручу. Нужно собрать все обручи в одном месте, пролезая в них, не разрывая рук. Во время прохождения этапа, запрещается разговаривать всем участникам. Каждый участник находится в обозначенном судьей месте.

## **9. Меморы. Стоимость 1 балл, КВ 1 мин.**

Участникам команды необходимо запомнить за определенное время все символы, изображенные на судейской карточке, и по памяти нарисовать их в карточке, выданной судьей.

## **10. Поломанный мост. Стоимость 3 балла, КВ 4 мин.**

Участникам команды необходимо перебраться с одного «берега» на другой по доскам (брускам), которые необходимо укладывать на «остатки» моста. «Мост» представляет собой два параллельных бревна, на которые участникам запрещается становиться. Перекладыны можно укладывать только руками, перекидывая их через головы, при этом двигать ногами и руками нельзя. Перекладыны необходимо переместить за контрольную линию. Бруска выдаются судьей. Разговаривать участникам команды запрещено!

## **11. Круговая порука. Стоимость 1 балл, КВ 2 мин.**

Все сидят в кругу на стульях, на коленях одного из участников находится маленький мячик. Необходимо передать его от первого участника, к последнему молча без использования рук, используя только поднятие колен. Мяч должен «побывать» на коленях у каждого участника. Запрещается вставать со стульев и передавать мяч иным способом.

## **12. Ценный груз. Стоимость 2 баллов, КВ 3 мин.**

Участникам команды необходимо, удерживая с помощью веревок в равновесии площадку, пронести по дистанции с препятствиями «предмет», располагающийся на этой площадке. Держать площадку можно только за петли на веревках. Предмет нельзя удерживать веревками. Если предмет упал или участники взяли не за петли на веревках, то команда проходит этап с начала.

## **13. Наводнение. Стоимость 5 баллов, КВ 5 мин.**

Участникам выдаётся верёвка, необходимо, закрепив веревку за три опоры, оборудовать себе укрытие от «наводнения», разместиться всей командой и провисеть на нём в течение 30 секунд, не касаясь земли и опор. После выполнения задания команда снимает верёвку и сдает ее судьей. Разговаривать участникам команды запрещено!

**14. Перевертыши. Стоимость 2 балла, КВ 2 мин.**

Участники команды становятся на небольшой коврик. Их задача, не сходя с этого коврика, перевернуть его нижней стороной кверху. При заступе за коврик, команда начинает работать заново. Разговаривать участникам команды запрещено!

**15. Финские лыжники. Стоимость 4 балла, КВ 6 мин.**

Команде необходимо пройти дистанцию с препятствиями стоя друг за другом на длинных деревянных «лыжах». Если участник команды или несколько участников касаются поверхности земли (в том числе касание руками), то команда возвращается на начало этапа.

**16. Очередь. Стоимость 2 балла, КВ 2 мин.**

Участники команды становятся в круг. Всем завязываются глаза, чтобы никто не мог видеть. Судья проходит возле каждого участника кладёт ему в ладонь жетон с номером от 1 до 5, каждому свое, не повторяясь, и по ладони тихонько простукивает данное число. После этого дается команда «всем выстроиться в очередь», чтобы каждый занял свое порядковое место. Разговаривать участникам команды запрещено! Все должны без слов и, не видя друг друга, понять, где очередь начинается, где кончается и где чье место в ней. Использовать можно любые методы. На обсуждение и выработку системы коммуникаций участникам дается 1 минута (не входящая в КВ\_Э)

**17. Гусеница. Стоимость 4 балла, КВ 3 мин.**

Участники команды выстраиваются в колонну, и все поднимают прямо вытянутые руки вверх. Между участниками на уровне груди зажимаются мячи. Команде необходимо пройти дистанцию с препятствиями, не уронив ни один из мячиков и не опуская рук. Если у участников команды выпадает мяч или участник опускает руку, то команда должна заново начать движение от места старта этапа.

**18. Равновесие. Стоимость 2 балла, КВ 1,5 мин.**

Участникам необходимо, не касаясь друг друга, установить (и в течение 5 секунд удержать) равновесие на качелях. В случае касания участниками друг друга результат не засчитывается.

**19. Нога в ногу. Стоимость 3 балла, КВ 2 мин.**

Участникам команды выдаются веревки для связывания. Связываются друг с другом ноги соседей. Задача команды – пройти дистанцию с препятствиями, не сбив их. Разговаривать участникам команды запрещено!

**20. Дорожная служба. Стоимость 2 балла, КВ 2,5 мин.**

Один участник команды должен проехать на велосипеде по дороге, которую перед ним выкладывают из ковриков остальные участники команды. Количество элементов дороги ограничено, поэтому необходимо быстро перекладывать те «участки дороги», по которым уже проехал участник. В случае касания участником, движущимся на велосипеде, одной или двумя ногами земли / «дороги», или выезда велосипеда за пределы «дороги», команда возвращается на старт и повторяет попытку.

**21. Танец индейцев. Стоимость 1 балл, КВ 2 мин.**

Участники становятся в круг и ставят перед собой палку на обозначенные участки, держа ее одной рукой (вторая убирается за спину). По команде «Старт» участники должны переместиться по кругу оставляя палки на своих местах и не уронив ни одну из них. Необходимо сделать полный круг, добравшись до исходной точки где стояли участники.

**22. Рулевой. Стоимость 3 балл, КВ -2 мин**

Команде необходимо провезти колесо по узкому коридору при помощи палок. Участники команды не имеют право заходить на ограниченную территорию, по которой они катят «колесо» внутри которой расположена «дорога» для колеса. Если колесо падает или касается линии, то участники команды должны вернуться на начало этапа. Палками разрешается касаться колеса только торцом.

**23. Рыболов. Стоимость 1балл, КВ 1мин.**

Участникам необходимо, не заходя за огороженную территорию, при помощи «удочки» достать «предмет» (например, ведро). Удочка - длинный и тяжелый брус, к которому на краю прикреплен веревка с крючком. Предмет по земле волочить нельзя. Если участник или предмет касается земли в опасной зоне, то команда начинает работу сначала. В случае заступа участник обязан сразу по требованию судьи вернуться на огороженную территорию.

**24. Над пропастью. Стоимость 2 балла, КВ 1,5 мин**

Все участники команды располагаются в ограниченном квадрате. За пределами этого квадрата на «недоступном» расстоянии располагается «предмет». Участникам команды необходимо достать этот предмет, используя только оборудование, выданное судьей. Предмет достается одним участником команды, которого держат с помощью веревки, другие участники команды.

**25. Клетка. Стоимость 2 балла, КВ 4 мин.**

Внутри высокой клетки лежит мяч. Задача команды при помощи палок достать мяч через верхнее отверстие клетки. Мяч достается снизу вверх, просовывая палки через маленькие отверстия в клетке и продвигая мяч вверх. Доставать иным способом нельзя.

**26. Лабиринт. Стоимость 1 балл, КВ 1 мин.**

Участникам команды необходимо выкатить мячик из лабиринта, управляя площадкой с лабиринтом при помощи веревок. При падении шарика на землю вне выхода из лабиринта, этап начинается сначала. Держаться только за края веревок.

**27. Паутина. Стоимость 5 баллов, КВ 5 мин.**

Участникам команды необходимо перебраться с одной стороны паутины на другую, пролезая через ячейки паутины не касаясь их. Участникам необходимо использовать для прохождения 5 разных ячеек. Разговаривать участникам команды запрещено! На обсуждение и выработку системы коммуникаций участникам дается 1 минута (не входящая в КВ\_Э)

**28. Лестница-чудесница. Стоимость 3 балла, КВ 4 мин.**

Между опорами закреплена веревочная лестница с деревянными перекладинами. Задача участников переправиться между опорами не касаясь земли. Разговаривать участникам команды запрещено!

**29. Строитель. Стоимость 1 балл, КВ 1 мин.**

Команде предлагаются жестяные банки. Задача: за контрольное время составить высокую конструкцию из банок, используя для взятия банки связку канцелярских резинок. Каждый участник берется за одну часть связки резинок.

**30. Экскаватор. Стоимость 2 балла, КВ 2 мин.**

Участники должны поднять мячи с земли с помощью лопаты-трубы, транспортировать их в указанное место и выгрузить. Мячи расположены на ограниченной территории, заходить на которую участника запрещено. Управлять трубой можно только с помощью веревок. Держаться можно только за конец веревки. Необходимо за контрольное время транспортировать все шарики

**31. Тропа доверия. Стоимость 4 балла, КВ 3 мин.**

Один участник команды должен перебраться со стартового берега на финишный, наступая только на жерди, которые удерживают другие участники команды. Движение участников с жердями возможно, только если жердь не загружена (на ней нет участника).

**32. Узел дружбы Стоимость 2 балла, КВ 3 мин.**

Необходимо завязать прямой узел с двумя контролками, используя длинную веревку. Главное условие, не отпускать веревку из рук участников.

**33. Веселые буквы. Стоимость 1 балл, КВ 1 мин**

На четверых участниках размещаются таблички с буквами (по две буквы на участника, крепятся спереди и сзади). Пятый участник зачитывает вопросы. Остальные 4 игрока отгадав слово, составляют его из букв, которые находятся у них на груди и спине, перемещаясь и выстраиваясь так, чтобы слово можно было прочесть слева направо. При этом пятый участник, зачитывающий вопросы, не вмешивается в действия команды. Команде необходимо ответить на все вопросы.

**34. Головомяч Стоимость 2 балла, КВ 3 мин.**

Игроки ложатся на животы на коврики по кругу вокруг одного большого мяча. Игроки должны подняться на ноги, держа мяч головами и не роняя его.

**35. Сыщик Стоимость 2 балла, КВ 1 мин.**

На ограниченном участке земли разбрасываются любые предметы (12-15 шт.), которые нужно собирать руками. 4 участникам завязывают глаза. Пятый участник является направляющим для остальных, подсказывая как добраться до предметов. Пятый участник может забирать предметы у других участников, когда они их находят, помещая их в корзину.

**36. Мышеловка Стоимость 3 балла, КВ 3 мин.**

Четыре участника команды берутся за края веревок, к которым прикреплен вытнутая доска с отверстиями. Задача участников прокатить небольшой мяч, который пятый участник располагает на доске, от одного края до другого.

**37. Желоб Стоимость 2 балла, КВ 2 мин.**

Участникам выдаются отрезки длинного «желоба», с прикрепленными к ним веревками. Задача участников, удерживая эти отрезки за края веревок, прокатить мяч от точки старта до финиша по «желобу». Причем расстояние от старта до финиша длиннее чем сложенные в единое все кусочки «желоба». Участникам запрещается переносить мяч в желобе. Желоб- нельзя наматывать на руку верёвку, опускать желоб на землю.

**38. Ловкий официант Стоимость 1 балл, КВ 1 мин.**

Четыре участника команды становятся на баннер. Пятый должен выдернуть баннер одновременно из-под всех четырех участников. При этом сходить с баннера участникам запрещено.

**39. Ходули Стоимость 3 бал, КВ 4 мин.**

Команде необходимо пройти дистанцию стоя друг за другом на длинных деревянных «ходулях». Если участник команды или несколько участников касаются поверхности земли (в том числе касание руками), то команда возвращается на начало этапа.

## **СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ, ЛИЧНЫЕ ПЕРВЕНСТВА**

В спортивных играх команде / участнику засчитывается поражение по истечению 3 минут после официального предупреждения капитана о неявке команды / участника на вид. При технической невозможности команды прийти на вид (занятость в других видах) капитану необходимо поставить в известность зам. главного судьи по информации. Для участия в личных спортивных первенствах необходимо заявиться в соответствии с положением.

### **ФУТБОЛ**

Игры проводятся по олимпийской системе (на выбывание). Жеребьевка принудительная. Игра на поле нестандартного размера.

**Участники:** 4 человека (независимо от пола).

**Зачет:** командный.

**Форма проведения:** Два тайма по 5 минут или до 3 голов. При равенстве счета – пробиваются пенальти (по правилам футбола).

**Подведение итогов игры:** Побеждает команда, забившая наибольшее количество голов.

**Примечание:** Допускается не полный состав команды для игры по обоюдному согласию сторон.

### **ВОЛЕЙБОЛ\***

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

**Участники:** 4 человека (независимо от пола).

**Зачет:** командный.

**Форма проведения:** 3 тайма до 10 очков. Финальные игры – до 25 очков. Соревнования по волейболу проводятся в соответствии с правилами спортивных игр. Если команда выигрывает 2 тайма, третьей не играет.

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

**Примечание:** Допускается не полный состав команды для игры по обоюдному согласию сторон.

### **ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА\***

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

**Участники:** 5 человек (не менее 2-х девушек).

**Зачет:** командный.

Технические правила соревнований по перетягиванию каната:

#### 1. Захват каната

Ни один спортсмен не должен осуществлять захват каната на участке, ограниченном внешними отметками (тесемками). В начале каждой схватки первый из участников каждой команды захватывает канат как можно ближе к наружной отметке (тесемке).

Не допускается образование на канате никаких узлов или петель, а также зажимание его любой частью корпуса спортсмена. Закручивание каната вокруг самого себя означает образование петли. При начале схватки канат должен быть натянут, причем центральная отметка каната должна находиться над центральной отметкой на площадке.

2. Положение спортсменов при схватке Каждый из спортсменов должен держать канат голыми руками обычным захватом, т.е. обращенными вверх ладонями обеих рук, а канат должен проходить между корпусом спортсмена и верхней частью его руки. Любой другой захват, препятствующий свободному движению каната, считается "замком" и является нарушением правил.

Ноги должны быть обращены коленями вперед, а спортсмены должны находиться все время в положении тяги каната.

#### **Штрафы:**

- касание земли иной, чем нога, частью тела

- умышленное сидение на земле, или неосуществление немедленного возврата в позицию тяги после того, как спортсмен поскользнулся.

- любое действие, препятствующее свободному движению каната

- неоднократное сидение на земле с одновременными толчками ног

- создание каких-либо выемок, зазубрин в земле перед получением команды "Натянуть канат"

**Дисквалификация** наступает, если группа получает два предупреждения в одной схватке. Нарушение засчитывается, если оно совершено, хотя бы одним из спортсменов группы.

**Подведение итогов:** В схватке побеждает команда, у которой одна из крайних маркировок (отметка или тесьма) каната будет перетянута через центральную линию на земле или если противник дисквалифицируется судьей.

**Примечание:** Допускается не полный состав команды для игры по обоюдному согласию сторон.

### **СКАЛОЛАЗАНИЕ**

**Участники:** все желающие.

**Зачет:** личный.

**Обязательное личное снаряжение:** спортивная форма, закрывающая конечности до щиколотки и запястья.

Индивидуальная страховочная система, карабин, каска. Возможно использование любого собственного снаряжения.

**Старт и движение по дистанции:** Участникам необходимо на скорость пройти 2 маршрута на скалодроме. Даются 1 пробная попытка, которая в зачет не идет, и 1 зачетная попытка по каждому маршруту. Время на отдых между попытками – 1 мин. Участникам можно очищать зацепы от песка перед пробной попыткой и во время её прохождения.

**Подведение итогов:** Результат определяется по лучшему времени прохождения дистанции (суммируется время по двум маршрутам). Итоги подводятся раздельно между юношами и девушками.

## КОНКУРС «УЗЛЫ»

**Участники:** все желающие.

**Зачет:** личный.

**Снаряжение:** репшнуры судейские. За контрольное время (2 мин) участнику необходимо завязать максимальное количество разных узлов. В финал выходят 6 человек, завязавших максимальное количество узлов за КВ (число вышедших в финал может меняться по согласованию с главным судьёй фестиваля).

**Финал** проводится на линейке закрытия. (в последний день фестиваля). Участники вяжут названные судьёй узлы определенным способом (одной рукой, за спиной и т.п.). Участник, завязавший узел последним, выбывает.

## ДАРТС

**Участники:** все желающие.

**Зачет:** личный.

**Форма проведения:** С расстояния 1,5 м. участнику необходимо «выбить дротиком» большее количество очков. Кол-во попыток – 6.

**Подведение итогов:** Итоги подводятся не зависимо от пола. Результат определяется по большему количеству очков. При равенстве очков – дополнительный розыгрыш призовых мест.

## ГИРЯ

**Участники:** все желающие.

**Зачет:** личный.

**Форма проведения:** Толчок гири с груди одной рукой. Дается одна попытка. В случае опускания гири или ее «срыва» участник прекращает работу. Вес гири: 16 кг. для девушек, 24 кг. для юношей.

**Подведение итогов:** Результат определяется по большему количеству поднятий гири. Итоги подводятся отдельно между юношами и девушками.

## СТРЕЛЬБА

**Участники:** все желающие.

**Зачет:** личный.

**Форма проведения:** Расстояние до цели 10 м., мишень №8. Стрельба производится из положения лежа. Участнику дается 1 пробный и 3 зачетных выстрела, которыми ему необходимо «выбить» большее количество баллов на мишени.

Контрольное время (пристрелочный выстрел, осмотр мишеней, зачётные выстрелы) – 5 минут.

**Запрещается:**

- производить стрельбу из неисправного пневматического оружия;
- брать или трогать на огневом рубеже оружие или подходить к нему без команды (разрешения) судьи;
- прицеливаться и направлять оружие в стороны и в тыл, а также в людей, в каком бы состоянии оружие ни находилось;
- прицеливаться в мишени даже из незаряженного оружия, если в направлении их находятся люди;
- выносить заряженное оружие с огневого рубежа;
- находиться на огневом рубеже посторонним, кроме стреляющих;
- оставлять где бы то ни было заряженное оружие или передавать другим лицам без команды судьи;
- производить стрельбу не параллельно направлению места, оборудованного для стрельбы.

Если участник не может зарядить винтовку, нарушает правила поведения на огневом рубеже или регулирует без разрешения прицельную планку, он снимается с соревнований. Выдача пуль производится судьёй исключительно на огневом рубеже, поочередно на пристрелочные и на зачетные выстрелы.

**Подведение итогов:** Результат определяется по большему количеству набранных баллов. Итоги подводятся отдельно между юношами и девушками. При равенстве очков – дополнительный розыгрыш призовых мест.

## ВЕРЁВОЧНЫЙ ГОРОДОК

**Участники:** все желающие

**Зачет:** личный

**Обязательное личное снаряжение:** спортивная форма, закрывающая локти и колени. Индивидуальная страховочная система, карабин, каска, рукавицы выдаётся на старте.

**Старт и движение по дистанции:** Прохождение дистанции личное. Дистанция «Верёвочный городок» состоит из 9 этапов и проходится без потери самостраховки. Старт по секундомеру, включается в момент подключения участником самостраховки, финиш – в момент касания ногами участника земли/сетки. Задача пройти дистанцию за минимальное время. В случае превышения КВ, участник снимается с дистанции.

КВ дистанции будет представлено в технической информации.

**Подведение итогов.** Результат определяется по лучшему времени прохождения дистанции. Итоги подводятся отдельно между юношами и девушками.

## ВОЖДЕНИЕ ВЕЛОСИПЕДА

**Участники:** все желающие.

**Зачет:** личный.

**Старт и движение по дистанции:** Участнику необходимо проехать дистанцию с препятствиями на скорость. Перед стартом даётся 1 пробная попытка.

**Штрафы:** пропуск препятствия целиком – 15 сек; неполный проезд препятствия - 10 сек; падение с велосипеда, касание двумя ногами - 5 сек; касание ногой поверхности площадки (каждое касание) – 1 сек.

**Подведение итогов:** Результат определяется по лучшему времени прохождения дистанции с учетом штрафного времени. Итоги подводятся раздельно между юношами и девушками.

## ВОРКАУТ

### *ОТЖИМАНИЯ ОТ ПОЛА.*

**Участники:** всежелающие (девушки).

**Зачет:** личный.

**Форма проведения:** Участницы совершают отжимания из положения упор лежа на полу, расположив на ширине плеч руки и направив ладони вверх, спина прямая. Пальцами ног, поставленными на ширину таза, упереться в пол. Корпус образует прямую линию. При отжимании расстояние от пола до груди должно быть не более 8-10 см. Запрещается отжиматься рывками или помогать себе другими частями тела.

**Подведение итогов:** Результат определяется по большему количеству отжиманий. Итоги подводятся раздельно между юношами и девушками.

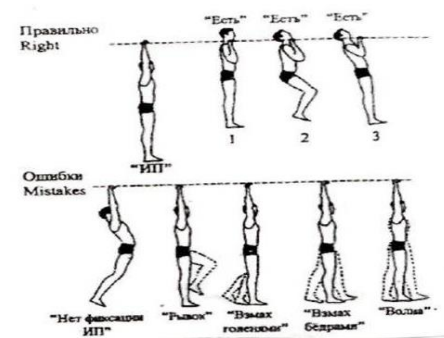
### *ПОДТЯГИВАНИЯ НА ТУРНИКЕ*

**Участники:** все желающие.

**Зачет:** личный.

**Форма проведения:** выполняется верхним хватом чуть шире плеч. В верхней точки выше подбородка, в нижней до полного разгибания рук. Отрывать руки во время выполнения запрещено. Запрещаются рывки и раскачивания.

**Подведение итогов:** Результат определяется по большему количеству отжиманий. Итоги подводятся раздельно между юношами и девушками.



## КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА

### КОНКУРС «ВИЗИТКА КОМАНДЫ»\*

**Участники:** вся команда.

**Зачет:** командный

**Задача команды:**

Команда представляется на общем построении в течение 1 минуты.

**В мандатную комиссию для оценки предьявляется флаг (для фотографирования и дальнейшего отсуживания).**

**При подведении итогов оценивается:**

**1. Флаг до 4-х б. (флаг необходимо предьявить на мандатной комиссии для оценки)**

**а) Наличие флага до 2 б.;**

- наличие флага на тканевой основе формата А1 и более - 2 б.,

- наличие флага на тканевой основе менее формата А1 - 0,5 б.,

**б) Трудоёмкость оформления до 2 б.;**

- печатный флаг в типографии 1 б.,

- рисованные, шитые, вышитые и т.д. флаги от 1 – 2 б.,

**в) художественная целостность, наличие символики и названия – до 2б.;**

- содержание 1 б. (эмблема или символ команды 0,5 б., название 0,5 б.)

- композиционная целостность до 1 б.

**2. Внешний вид участников до 5,5 б.**

- наличие единой формы участников команды (футболка \брюки; футболка \бейсболка или бандана) – 3 б.;

- наличие единых футболок - 1,5 б.;

- наличие элемента единой формы (аксессуары) - 1 б.;

- наличие бейджа с эмблемой команды у каждого из участников – 1б.,

- художественное оформления бейджа – до 1 б.

- внешний вид (аккуратность) бейджа – 0,5 б. (если бейдж грязный, с порванными краями и т.д., то оценка за него не выставляется).

### **3. Качество выступления: до 13 б.**

- слаженность выступления – до 3 б;
- артистизм – до 1 б;
- позитивный настрой – до 1 б.;
- оригинальность – до 1 б;
- громкость - до 2 б;
- использование спецэффектов - до 1 б.
- содержательность текста – до 2 б.
- наличие костюмов до -2 б.

### **Штрафные баллы**

1. Выступление не выдержанно по времени: до 15 сек. превышения – оценка снижается на 2 бл., свыше 15 сек. команда занимает место после команд, не превысивших время выступления.
2. Отсутствие участника на конкурсе визитка команды (6 чел.) – оценка снижается на 1 балл за каждого.
3. Если флаг не используется во время выступления, все выставленные за него баллы аннулируются.

## **КОНКУРС «ПЕСНЯ У КОСТРА»\***

**Участники:** вся команда.

**Зачет:** командный

**Задача команды:** исполнить, заявленную ранее, песню.

**Конкурс проводится в 2 тура.**

**1 тур заочный.** Предварительно песня в исполнении команды присылается в виде видео файла до 10.00 1 октября 2019 г. на электронный адрес [TyrizmBryansk@yandex.ru](mailto:TyrizmBryansk@yandex.ru). В письме указывается название команды, регион, автор песни, название песни. **ОБЯЗАТЕЛЬНО** сделать пометку: жанр песни (туристская песня, бардовская песня и т.д.) фамилия, имя аккомпаниатора и если а) песня собственного сочинения б) оригинальные слова на музыку в) переделка известной песни с заменой части слов .

Информацию можно прислать в Word или проговорить на видео перед исполнением.

**В случае отсутствия данной информации выставляется штраф 2 балла.**

Вокальными исполнителями песни могут быть только участники команды. Аккомпаниатор и поющие участники должны быть видны на видео. Если аккомпаниатор не является членом команды, баллы за музыкальное сопровождение не ставятся. По итогам будет отобрано 10 команд, которые продолжат борьбу во втором туре.

**2 тур очный.** Десять лучших исполнителей будут исполнять песни на фестивале. Команды, не прошедшие во второй тур получают в конкурсе последнее место среди заявившихся команд.

При оценке выступления команд в конкурсе «Песня у костра» наиболее весомую роль играет качество исполнения песни (вокал+музыкальное сопровождение). Выбор репертуара ограничивается только песнями туристской тематики и песнями собственного сочинения. Все остальные песни, возможно, спеть вне конкурса по согласованию с заместителем главного судьи по конкурсной программе. Далее следуют критерии: оформление выступления (краткая вводная или заключительная постановка (до 1 мин.), подача текста в электронном виде в жюри (на мандатной комиссии) и в бумажном (не менее 10 экз., 1 экземпляр обязательно выдаётся жюри) в аудиторию, позитивное поведение при выступлении и будучи зрителями.

**Если команде аккомпанирует участник из другой команды или приглашенный гость, то баллы за качество музыкального сопровождения не выставляются.**

Набранные по критериям баллы суммируются. Разрешается использование электроакустической гитары. **Запрещается использовать электроаппаратуру, кроме электроакустической гитары!** Участники, использующие электрические инструменты (электрогитара, синтезатор и пр.) выступают вне конкурса. Запрещается использовать для выступления минусовые и плюсовые фонограммы, исполнять песни на иностранном языке, петь участникам фестиваля на конкурсе не со своей командой. Номера с данными нарушениями жюри оцениваться не будут.

**1. Качество вокального исполнения – до 6 бл.**

- а) отличные вокальные данные солиста, дуэта, хора – до 6 б.;
- б) обычное, достаточно разборчивое сольное или хоровое пение – до 3 б.;
- в) серьезные недостатки исполнения (неразборчивость текста, отсутствие слуха, постоянные сбои, паузы и т.п.) – 0 бл.

**2. Качество исполнения – до 9 бл.**

- яркое, эмоциональное выступление – до 3 б.;
- коллективное исполнение - 3 б.;
- сложность (двухголосие, диапазон) – до 3 б.;

**3. Качество музыкального сопровождения – до 8 бл. (судьи оценивают отдельно оркестр, отдельно гитару).**

- сыгранный оркестр из 2-х и более инструментов – до 8 б.;
- профессиональное владение гитарой - 6 б.;
- гитара или другой инструмент при среднем качестве сопровождения - 4 б.;
- плохо настроенный инструмент, слабое качество сопровождения - 1 б.

#### **4. Выбор репертуара – до 6 бл.**

4.1. Песня известного автора – до 5 б.:

- "туристская песня" (Визбор, Городницкий, Кукин и т.д.), бардовская песня (Высоцкий, Розенбаум, Дольский, Митяев и т.д.)

4.2. Песня собственного сочинения на туристскую тематику – до 6 б.:

- оригинальные слова и музыка, автор член команды – 6 б.;

- оригинальные слова на известную музыку, автор член команды – 5 б.;

- переделка известной песни с заимствованием части слов - 4 б.

**ВНИМАНИЕ!** В номинации «песня собственного сочинения» не может быть заявлена песня, исполняемая ранее на фестивале.

#### **5. Оформление выступления – до 7 б.:**

- наличие краткой вводной или заключительной художественной (стихотворной) постановки – до 2 б.;

- позитивное поведение при исполнении (подтанцовка, апелляция к аудитории) – до 2 б.;

- раздача текста в аудиторию (не менее 10 экземпляров, один экземпляр жюри) - 1 б.;

- предварительная заявка на форуме – 1 б.;

- подача текста для жюри (на мандатной комиссии) в электронном виде – 0,5 б., в бумажном виде 0,5 б.

#### **Штрафы:**

- пропаганда нездорового образа жизни – 3 бл.;

- использование лексики, близкой к нецензурной – 3бл.;

- негативное содержание – 3бл.;

- пение по бумажке (хотя бы у одного участника хора) - 2 бл.

- затянутость, излишняя краткость - 1 б.

### **КОНКУРС «ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМАНД»\***

**Участники:** вся команда.

**Зачет:** командный

**Задача команды:** Команда представляет выступление продолжительностью не более 5 минут. Команда в выступлении должна представить свой населённый пункт, учебное заведение и (или команду), интересы, увлечения участников команды, **отразить свое позитивное отношение к туризму и здоровому образу жизни.**

Командам запрещается использовать электронные видео-презентации, в приоритете использование вокальных и танцевальных номеров, творчества и импровизации.

Музыкальное сопровождение для конкурса «Представление команд» подаётся в первый день Фестиваля на мандатной комиссии.

При подведении итогов оценивается:

**1.Оформление выступления:** до 12 б.

- наличие единой формы участников – 1б.;

- наличие костюмов или аксессуаров – до 2б.;

- наличие декораций – до 3-х б.;

- использование реквизита – 1б.;

- музыкальное сопровождение (минусовки, фонограммы) – до 1 б.;

- музыкальное сопровождение (гитара) – 1б.;

- 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 - 0,5б.;

- в выступлении названо учебное заведение или организация, которое представляет команда – 0,5 б.;

- в выступлении кратко представлена информация о населённом пункте откуда прибыла команда - 0,5 б.;

- в выступлении представлены члены команды, их увлечения, команда в целом– до 2 б.;

- отражено позитивное отношение к туризму и здоровому образу жизни - до 3 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. – 1б), свыше 1 мин. – 3б., свыше 2 мин – выступление команды прерывается с выставлением 7 штрафных баллов;

- чтение по бумажке – 3 бл.

- не сданное или не проверенное к запуску на выступление видео или 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, ремень, кошелек, брелок-булавка, английская булавка, наручные часы и др.

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

## **ФОТОКОНКУРС\***

**Участники:** вся команда.

**Зачет:** командный

**Задача команды:** Участники сдают 20 фотографий, отражающих ход фестиваля.

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

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

**Критерии оценки:**

- 1.Снимок – «фотошедевр» - 7 б. (снимок может быть использован в специализированных фотоизданиях, фото сделано с нестандартного ракурса, использована «игра света-теней»)
- 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.

## **ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КОНКУРС \* (работа в совместных группах)**

**Участники:** 4 человек (2+2 из разных команд, пары команд определяются по жеребьёвке)

**Зачет:** командный

**Задача команды:** ответить на интеллектуальные вопросы.

Конкурс состоит из нескольких туров.

1 тур – Тема «75-летия Победы в Великой Отечественной войне». Команда в письменном виде должна ответить на вопросы. В листке, где фиксируются ответы необходимо подписать название команды, напротив номера вопроса писать ответ. По окончании тура листки с ответами сдаются.

2 тур – Тема «По странам и континентам». Команде выдают карточки с цифрами 1, 2, 3. Зачитывается вопрос. Команде необходимо поднять карточку с номером правильного ответа, по мнению команды, после того, как вопрос зачитан. После зачитывается правильный ответ. Команда, ответившая правильно, получает жетон. Опускать карточку с ответом можно только после команды судьи. После того, как команда подняла карточку с номером ответа, замена карточки запрещена. В противном случае, команде ответ не засчитывается.

3 тур – «Знаменитые люди». К каждой команде подходит судья-контролёр (участник из другой команды), зачитываются вопросы с тремя вариантами ответа. Команде необходимо дать ответ (т.е. коснуться руки судьи-контролёра) только в тот момент, когда звучит вариант ответа. Например: звучит вопрос и зачитывается первый вариант ответа, команда считает, что этот вариант правильный и касается руки судьи контролёра. Далее звучит второй вариант ответа, команда считает, что второй вариант был правильным ответом, но они уже коснулись руки судьи и переиграть ситуацию нельзя.

Ссылки на источники для подготовки к конкурсу будут размещены на форуме сайта turizmbmk.ru в разделе «Соревнования» .

## ***ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ***

### **КОНКУРС «ВИДЕОРОЛИК»\***

**Участники:** вся команда.

**Зачет:** командный

**Задача команды:** Команды монтируют видеоролик «Культура начинается с тебя» (о культуре поведения, о культуре отношения к окружающему миру, о культуре речи, о культуре взаимоотношений между полами).

Длительность видеоролика – до 2 мин. Видеоролик сдаётся до 17.00 29 сентября 2019 г. на электронный адрес [TuzizmBryansk@yandex.ru](mailto:TuzizmBryansk@yandex.ru). **После указанного времени видеоролики не принимаются и не оцениваются!**

В начале ролика (в титрах) должно быть указано название команды и образовательное учреждение (организация, предприятие), которое данная команда представляет. Видеоролик должен просматриваться на стандартном техническом оборудовании.

**Авторские права:** отдавая свою работу на конкурс, авторы автоматически дают право на использование материала в некоммерческих целях (размещение в Интернете, показа по телевидению и т.п.).

**Критерии оценивания видеоролика:**

Максимальное количество баллов – 25

Критерий	Описание	Балл
<i>Технический уровень</i>	Ролик идет не более 2 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 рекламный характер. <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.	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

### КОНКУРС «АРТ ОБЪЕКТ»\*

**Участники:** вся команда.

**Зачет:** командный

**Задача команды:** создание статичной объёмной фигуры (арт объекта), которая будет использоваться для фотографирования с возможностью расположения, как в помещении, так и на улице.

Объекты, которые не переносят влагу к конкурсу не допускаются

Работы по окончании конкурса сдаются в ГСК, обратно не возвращаются.

Тема: «Герои русских сказок»

**Критерии оценки:**

**1. Размер до 1,5 б.:**

- 50x50 см. – 1б.;

- 50x100 см. – 1,2 б.;

- более 50x100 см. – 2 б.

**2. Художественное оформление** (в том числе яркость, контрастность, не перегруженность мелкими деталями) – до 6 б.

Выражает общее впечатление от арт объекта.

Художественное оформление - это эстетически продуманное предметно-пространственное содержание и окружение арт объекта.

**3. Композиционная целостность – до 2 б.**

Композиционная целостность выражается таким образом, что объект воспринимается, как единое целое, ни одна из частей работы не кажется лишней, отсутствует хаотичность.

**4. Качество выполнения – до 5 б.** (аккуратность в изготовлении всех частей арт объекта, их монтаже и установке)

**5. Статическая устойчивость арт объекта – до 5 б.**

Арт объект должен стоять самостоятельно и устойчиво на плоской поверхности без посторонней помощи.

**6. Долговечность используемого материала, прочность - до 3 б.**

**7. Оригинальность, самобытность – до 2 б.**

**8. Позитивность арт объекта – 1 б.**

**9. Наличие названия команды на арт объекте – 0,5 б.**

**Штрафные баллы**

- Неаккуратность (наличие грязи, повреждённых мест) – 0,5 б. за каждое повреждение

- Наличие грамматических ошибок в тексте (в случае наличия текста) – 0,5 б. за каждую ошибку.

## КОНКУРС «КОНКУРС КАПИТАНОВ»

**Участники:** капитаны команд.

**Зачет:** личный

**Задача участников:** Конкурс проходит в 3 тура.

**1 тур** – заочный – оценка работы с командой по критериям:

**1. «Верность фестивалю».** Капитан руководил командой на фестивале

- 3 раза (включая этот фестиваль) - 1 бл
- от 3 до 5 раз – 2 бл
- Более 5 раз – 3 бл
- Сохранил название команды – 1 бл

**2. «Удачный старт».** Команда состоящая из новичков (допускается 1 участник, кроме капитана опытный, не считая судьи) занимает место:

- в 10-ке 1 бл
- в 5-ке – 3 бл
- в 3-ке – 5 бл

**3. «Стратегическое мышление» (берутся данные на 10.00 третьего дня фестиваля).** Умение собрать эффективную команду и распределить таланты участников

3.1 команда вошла в тройку по турвидам

- 2 вида – 1 бл
- 4 вида – 3 бл
- Более 5 видов – 5 бл

3.2 команда вошла в тройку по конкурсной программе

- 2 вида – 1 бл
- 4 вида – 3 бл
- Более 5 видов – 5 бл

**4. «Сотрудничество».** Капитан принимал активное участие

- разработка условий этого фестиваля – 3 бл
- обсуждение на форуме – 1 бл
- внес ряд конструктивных предложений на форуме – 2 бл
- оказал спонсорскую помощь (нашел спонсора для фестиваля) – до 10 бл

**2 тур** – письменные тесты на знание условий и положения фестиваля «Под облаками».

**В 3 тур** выходят 10 участников, набравших наибольшее кол-во баллов за 1 и 2 туры. **Им необходимо выполнить практические задания по** туристским навыкам, навыкам ориентирования, умению взаимодействовать, организовывать команду и вызывать широкий отклик у аудитории и жюри, находить выход из нестандартных ситуаций

### **ТУРБЫТ\***

**На протяжении всего фестиваля производится оценка турбыта. Штрафы выставляются за каждый факт нарушения участниками и судьями от команд:**

**Штрафы:**

- Отсутствие бейджа (с эмблемой, названием команды, фамилией, именем и названием учеб.учреждения) – 3б. (бейдж разрешается снимать только на период сна);
- Заявились на личные первенства, но не приняли участие (в случае если не пришли к судье вида и не отказались от участия) – 2 б. за каждого участника;
- Одежда, не соответствующая погодным условиям - 5 бл.
- Порча зеленых насаждений, мусор около палатки, комнаты или корпуса, где проживает команда, на месте проведения соревнований – 3б.
- Нарушение распорядка дня – 5б (опоздание на виды, не своевременная сдача анкет, чипов, снаряжения. тех.заявок, статей и т.п.)
- Опоздание более 30 минут со сдачей анкет, тех. заявок, статей, фото – 15 б.
- Опоздание на совещание – 5б.; неявка на совещание (кроме иногородних команд на первое совещание в Центре туризма) – 30б.;
- Самовольный уход судьи с этапа – 30 бл.
- Отсутствие на фестивале судьи от команды - 50 бл. за каждый день фестиваля;
- Хождение по лагерю, шум после отбоя (в том числе для команд, проживающих в палатках) , – 10б., повторное нарушение – 50б, последующее нарушение - снятие команды;

- Нарушение этических норм поведения (нецензурная лексика) – 50б., повторное нарушение – 100б, последующее нарушение - снятие команды
- Нарушение этических норм поведения (распитие спиртных напитков, курение в неустановленных местах) – 50б., повторное нарушение – снятие команды.
- Отсутствие участников команды (менее 4 человек) в качестве зрителей на финальных играх по футболу, волейболу, турэстафете, представлении команд - 20 бл.
- Нахождение у костра после отбоя на месте размещения команд в палатках – 30 бл. (кроме команд, проживающих в палатах).
- За привоз животных, несогласованный с организаторами – 30 бл. за каждый день

#### **Премияльные баллы:**

- **За проживание команды в палатках – минус 3 бл. от суммы баллов комплексного зачёта**

#### **Мандатная комиссия**

##### **Премияльные баллы:**

- электронная (итоговая) именная заявка сдана в соответствии с положением - 5бл.
- электронная техническая заявка на с/о сдана в соответствии с положением - 5бл.
- предоставление компетентного судьи на виды, указанные ГСК - 5бл.
- участие судей от команд в судейском семинаре в Центре туризма - 5бл.
- участие судей, получивших грамоты на прошлом фестивале (сентябрь 2018 г.) и приехавшие на фестиваль в апреле 2019 г. ( при предъявлении копии грамоты на мандатной комиссии) – 10 бл. по турбыту.
- за оказание спонсорской помощи , помощи в постановке дистанций организаторам фестиваля – от 10 до 15 бл.
- за участие в судействе любого члена команды в районных соревнованиях «Юные спасатели» (Школа безопасности) 1 или 2 октября 2019 г.- 10 бл.
- за распечатанные и привезённые на фестиваль мотивационные лозунги не менее 3-х шт. (формат – А-3) – 5 бл. (необходимо предусмотреть крепление к стене или дереву, устойчивость к дождю в противном случае лозунги не принимаются). Больше количество мотивационных лозунгов принимается, но баллы даются только за 3 шт.

##### **Штрафы:**

- ошибки в именной и электронной заявке – 1 бл. за каждую
- ошибки в технической заявке – 0,5 бл. за каждую (отсутствие названия команды, фамилии руководителя, заполнение прописными буквами, ошибки в написании номеров и тп.).
- отсутствие заявления-согласия на обработку персональных данных 5 бл. за каждого участника;
- отсутствие паспорта или его копии на мандатной комиссии – 3 бл. за каждый
- отсутствие электронной заявки – 30 бл,
- не соответствие требованиям к электронной заявке – 20 бл.
- отсутствие печати учреждения, предприятия, общ. организации – 30 бл.,
- отсутствие в именной заявке мед.допуска – 5бл. за каждого участника
- отсутствие печати медицинского учреждения – 30 бл.
- мандатная комиссия пройдена не за 1 раз - 10 бл.,
- отсутствие судьи – до 30 бл. штрафа за каждый вид соревнований
- неполное прохождение мандатной комиссии в установленное время – 30 бл.
- **отсутствие именной заявки – команда не допускается к участию в фестивале**

#### **Трудовой десант** (команды должны отработать на трудовом десанте в соответствии с программой фестиваля)

##### **Штрафы**

- некачественное и неполное выполнение работ на трудовом десанте – до 20б.;
- не выполнение работ – 50б.;

#### **Учебный полигон**

- отсутствие участников команды, заявившейся на учебный полигон – 10 бл.

#### **Проверка снаряжения**

##### **Штрафы:**

- отсутствие личного снаряжения: 1 балл за отдельный предмет, 3 балла за группу предметов (за комплект).
- отсутствие группового снаряжения: 3 балла за отдельный предмет, 5 баллов за группу предметов (за комплект).

##### **Премияльные баллы:**

- за наличие основной веревки (30 м) - 5 бл.
- за наличие карабинов (не более 5) - 3 бл. за каждый.
- за наличие индивидуальных страховочных систем (не более 5) - 3 бл. за каждый.