

Приложение № 4
к Положению о I туристско-краеведческом слете
трудовых коллективов организаций Боровского района.

Положение о конкурсах и соревнованиях

День первый, 29 июня, суббота

1. ДАРТС 11:30

Место проведения: специально подготовленная площадка у штаба

Судья: Буданов Дмитрий Николаевич

Участники: 5 человек (3 м + 2 ж) .

Задача команды – набрать наибольшее количество очков.



- Игроки по очереди бросают по 5 дротиков;
- Счет ведется по дротикам, оставшимся в мишени после всех 5 бросков;
- Набранные очки каждым участником команды суммируются в общий командный результат.

Штраф: - условия штрафных баллов будут объявлены при инструктаже.

2. ЛАБИРИНТ 12:00

Место проведения: специально подготовленная площадка на поляне для вида Лабиринт

Судья: Дробатухин Илья Вячеславович

Участники: 4 человека (2 м + 2 ж) .

Задача команды – Задача команды пройти все КП с наименьшим временем.



- Участники команды последовательно, передавая эстафету друг другу, с помощью Карты лабиринта ищут контрольные пункты (КП) и отмечают их прохождение в контрольной карточке (КК).
- Каждый участник проходит 3 КП. КП, как для участников одной команды, так и для других команд - различны.
- .
- В итоговом протоколе наивысшие места занимают команды, взявшие все КП без ошибок, затем команды, допустившие одну ошибку, затем - две ошибки и так далее.
- Порядок старта команд определяется жребием.

Штраф: - условия штрафных баллов будут объявлены при инструктаже.

3. КОНКУРС «ВИЗИТКА» 14:00

Место проведения: импровизированная сцена

Участники: Участники команды


Судья вида – творческое жюри

Задача команды: поприветствовать в творческой форме другие команды, гостей, штаб. Название темы команды вольны понимать по своему усмотрению.

Критерии оценки конкурса «Приветствие команд»

Критерии оценки	Баллы
Сведения о команде	2 балла - очень краткие (только название и девиз); 3 балла - краткие (включающие информацию о команде и ее участниках); 4 балла – подробные (включают информацию о команде и ее участниках, а также об организации или населенном пункте, из которой/ого она прибыла).
Отражение туристско – краеведческой тематики	2 балла - слабо отражена; 3 балла - отражена, но не достаточно полно; 4 балла - отражена в полном объеме.
Оформление выступления	2 балла - скудное (например, только эмблема или логотип); 3 балла – с использованием реквизита, муз. сопровождения; 4 балла – с использованием сценических костюмов, декораций, муз. сопровождения;
Композиция (сценарий)	1-2 балла - монтаж из песен и стихотворений; 3 балла - выступление представлено отдельными сценками; 4 баллов - законченная инсценировка с единым сценарием;
Качество исполнения	1 балл – низкое (участники запинаятся, используют шпаргалки); 2 балла – среднее (четкое произнесение текста, но с использованием «скрытых» шпаргалок); 3 балла - хорошее (но слабо эмоциональное выступление); 4 балла – очень хорошее выступление (исполнено четко, ярко, красиво, эмоционально);
Особое мнение (за оригинальность и артистизм)	До 4 баллов

Штрафные баллы

	Превышение КВ (5 минут)	Штраф: 1 полная мин – 10 баллов (вычитается из общей суммы баллов)
	Нарушения по составу команды (отсутствие или превышение количества участников; участие в представлении руководителя, судьи от команды и др. посторонних)	Штраф: 10 баллов - за каждое нарушение (вычитается из общей суммы баллов)

4. КОМБИНИРОВАННЫЙ ТУРИСТСКИЙ МАРШРУТ (КТМ) 15:00

Место проведения: территория проведения слета (карта прилагается).

Судья: представители штаба

Участники: 6 человек от команды, из них минимум 2 девушки.

Задача команды: Всем вместе преодолеть полосу препятствий, зачет по времени прохождения командой всей полосы препятствий (по последнему участнику).



- длина дистанции до 2000 м. Дистанция промаркирована. Прохождение этапов сквозное.
- прохождение некоторых этапов осуществляется совместно, помогая друг другу; некоторые – строго по очереди (по одному), при этом старт с такого этапа только после прохождения этапа всей командой;
- апелляции принимаются только при наличии видео подтверждения;
- если участник команды по ходу соревнования получает травму и/или физически не может продолжать движение по этапам эстафеты, то команда перемещается в низ турнирной таблицы;
- обязательное личное снаряжение (на каждого участника): одежда закрывающая локти и колени, перчатки, головной убор;
- обязательное групповое снаряжение: компас, спички, часы, медаптечка, ручка, карандаш,

Возможные этапы:

- **Туристские узлы:** встречный, двойной проводник, прямой, брамшкотовый, грейпвайн, булинь, австрийский проводник, штык;
- **Спортивный спуск.** Команда спускается по самостоятельно наведенным перилам. После прохождения команда снимает перила самостоятельно. Веревки и карабины предоставляются на этапе.
- **Брод.** Команда преодолевает водную преграду вброд с использованием судейских перил.
- **Горизонтальный маятник.** Преодоление водного оврага по бревну с использованием судейских перил.
- **Определение азимута на ориентир.** Каждый из участников определяет азимут на указанный судьей ориентир.
- **Огонь-огонь.** Разведение костра при определенных условиях до пережигания нити, без использования домашних заготовок.
- **Параллельные перила.** Преодоление всей командой преграды по двум натянутым параллельно веревкам.
- **Кочки.** Преодоление поочередно всей командой болотистой местности по кочкам.
- **Измерение расстояний.** Команда определяет расстояния до недоступного предмета, определяет высоту предмета.
- **Топография.** Проверка знаний топографических знаков.
- **Костер.** Команда вытягивает карточку с названием типа костра, после чего из предложенных поленьев его необходимо продемонстрировать.
- **Переноска пострадавшего с изготовлением носилок.** Из предложенного судейского инвентаря команда изготавливает носилки и переносит по заданному маршруту пострадавшего.
- **Сюрприз.** Условия прохождения данного этапа команда получает по прибытию на этап.

5. КОНКУРС ПЕСНИ

20:00

Место проведения: импровизированная сцена

Судья вида – творческое жюри

Участники: 1-10 участников

Задача команды: исполнить песню в тематике «Песни у костра» под аккомпанемент. Песня и аккомпанемент исполняются самими участниками команды, аккомпанемент сторонних лиц допускается, но не оценивается. Не допускается использование фонограмм, электромузыкальных инструментов и других технических средств

Критерии оценки конкурса «ПЕСНИ»

<i>Критерии оценки</i>	<i>Баллы</i>
Соответствие тематике конкурса	<i>до 4 баллов</i>
Вокал: чистота интонирования, чувство ритма и четкость дикции	<i>до 4 баллов</i>
Исполнительское мастерство и техника исполнения внешний вид исполнителей, оригинальность исполнения и артистизм исполнителей	<i>до 4 баллов</i> (участники запинаятся, используют шпаргалки, четкое произнесение текста); <i>до 4 баллов</i> (умение преподнести исполняемое произведение, дополнительные выразительные средства, подтанцовка)
Наличие и качество музыкального сопровождения (аккомпанемента): слаженность исполнения сценического действия и качество звучания	<i>до 4 баллов</i>
Особое мнение жюри (<i>дополнительные баллы за исполнение произведения собственного сочинения; за исполнение известной песни в собственной редакции для соответствия тематике номинаций; за использование нескольких музыкальных инструментов</i>)	<i>до 4 баллов</i>



- временной лимит – 5 минут;
- запрещено использовать фонограмму;
- разрешено использовать до 4 акустических инструментов (электрические музыкальные инструменты запрещены);

Штраф: - превышение лимита времени – 10 баллов/минуту (с 5:01 мин);
- использование более 4 инструментов – 10 баллов (за каждый инструмент);
- при выявлении факта использования фонограммы - команда дисквалифицируется с вида.

День второй, 30 июня, воскресенье

6. ВОЛЕЙБОЛ 10:00

Место проведения: Волейбольная площадка

Судья вида: Крапивин Кирилл Александрович.

Участники: 6 полевых игроков (не менее 2 девушек);



- игры проводятся по облегченным правилам волейбола, до 2-ух выигранных партий (партии до 15 очков);
- количество замен игроков не ограничено;

Штраф: - участник команды с алкогольным или наркотическим опьянением не допускается до игры, с дальнейшим выяснением сотрудниками штаба;
- опоздание команды на игру время более чем на 5 минут – 10 баллов;
- опоздание команды на игру более чем на 10 минут – техническое поражение.

7. СТРЕЛЬБА 10:00

Место проведения: Специально подготовленная площадка для стрельбы у штаба

Судья: *судья от штаба*

Участники: 2 человека (1м+ 1ж)

Задача команды: произвести 5 зачетных выстрелов из пневматической винтовки по мишени диаметром 15 см, с расстояния 10 метров.

- Перед началом вида никакой тренировки не предусматривается;
- участники команды вызываются на рубеж и выполняют упражнение параллельно с соблюдением техники безопасности;
- дистанция до мишени 10 м;
- стрельба ведется из положения стоя;
- стрельба начинается с 3-х пробных выстрелов;
- затем каждый участник команды выполняет по 5 зачетных выстрелов, которые суммируются;
- результат команды - это сумма результатов участников;
- судья вида оставляет за собой право попросить команду освободить рубеж и/или уступить другой команде, и тд;
- оборудование, в т.ч винтовки МР-512 (прицел открытый), предоставляет организатор;
- форма одежды - спортивная (не специальная стрелковая).

8. КОНКУРС КРАЕВЕДОВ 12:00

Место проведения: площадка у штаба

Судья вида: Худойдодова Людмила Сергеевна

Участники: 2 игрока от каждой команды

Задача команды – дать максимальное количество правильных ответов на заданные вопросы.

- Каждому участнику необходимо принести стул.
- Игра проводится по правилам «О*кей МОЗГ»
- При выявлении факта использования мобильных устройств – команда дисквалифицируется с вида.

9. ВЫШИБАЛЫ 14:00

Место проведения: Старт/финиш у штаба

Судья: *представитель штаба*

Участники: 6 участников команды (не менее 3 женщин)

Задача команды: набрать наибольшее число очков за игровое время

- Игра проводится по правилам «Вышибалы» (приложение №5 к видам);
- на участниках команды обязательно должна быть спортивная обувь и спортивная одежда.

Штраф:

- участник команды с алкогольным или наркотическим опьянением не допускается до игры, с дальнейшим выяснением сотрудниками штаба;
- опоздание команды на игру более чем на 10 минут после вызова команды судьей вида – техническое поражение.

10. ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА**15:00****Место проведения:** площадка у штаба**Судья:** представитель от Штаба**Участники:** не более 8 человек.**Описание вида:** вид спорта, в котором две команды путём физического напряжения и определённой тактики действий перемещают друг друга до победной отметки.

- Допускаются замены между турами;
- по медицинским показаниям судья вида разрешает замену 1 спортсмена во время тура, другая команда также может заменить спортсмена;
- соревнования проводятся по традиционным правилам;
- нарушением правил является – создание каких-либо выемок, зазубрин в земле перед получением команды «Натянуть канат»;
- обувь - кроссовки – не должна быть искусственно укреплена никаким образом. Подошвы, пятки или ребра пяток должны быть выполнены абсолютно заподлицо. На подошвах обуви не допускается наличие шипов или выступающих гвоздей. Берцы – запрещены.

Приложение №5**Правила игры «Вышибалы»****1. Определение**

Вышибалы – двухсторонняя командная игра, которая проводится на прямоугольной площадке, ограниченной боковыми и лицевыми линиями, одна команда Вышибал, другая Водящих.

Цель Вышибал – попасть в Водящих мячом.

Цель Водящих – уворачиваться от мяча и ловить «свечки» (о «свечках» читайте ниже). Тот, в кого попал мяч, считается выбывшим и покидает игровое поле.

2. Состав команды.

Команда состоит из 6 представителей (не менее 3 женщин).

Команда Вышибал – 2 игрока вышибают и 4 игрока подают мячи.

Команда Водящих – 6 игроков уворачиваются от мяча.

Команда должна иметь от двух запасных. Замена происходит либо в перерыве, либо по просьбе капитана одной из команд до момента ввода мяча в игру согласовывая это с главным судьей.

3. Игровая площадка и ее размеры

Игровая площадка для Вышибалы представляет собой прямоугольник, имеющий твердую поверхность (травяное или искусственное покрытие), свободную от каких-либо посторонних предметов, ям, канав, со следующими размерами:

- 10-12 м. в длину (боковая линия);

- 6-7 м. в ширину (лицевая линия).

Размеры измеряют по внешнему краю линий, ограничивающих площадку, и выбирают исходя из особенностей ландшафта.

4. Мяч

Игра проводится волейбольным мячом.

5. Продолжительность игры

Игра состоит из двух таймов по 5 минут грязного времени. С перерывом между таймами не менее 2 минут.

6. Правила игры, броски и Очки

Капитаны команд с помощью жеребьевки определяют в роли кого начинают игру.

Вышибалы встают за лицевую линию, трое мужчин с одной стороны и три женщины с другой и не пересекают её во время игры.

Водящие находятся внутри игровой площадки и не покидают её во время игры.

Заступ водящего за границу участка – считается, что он выбит =1 очко.

Бросок Вышибалой с заступом не считается.

Если мяч сначала ударился о землю, а потом попал в Водящего, данный удар не засчитывается.

За каждого выбитого Водящего команда Вышибал получает 1 (одно) очко.

Когда на поле остается последний Водящий, его задача увернуться от мяча 20 раз. Если ему это удалось, команде Водящих засчитывается 8 (восемь) очков, а набранные командой Вышибал очки за кон(!) аннулируются. Если команда Вышибал выбивает последнего Водящего, ей засчитывается за него 3 (три) очка (т.е. за всех выбитых за кон Водящих в поле команда Вышибал получает 8 (восемь) очков). Выбитые Водящие возвращаются на игровое поле, и игра продолжается до конца тайма.

Игроки меняются ролями после каждого тайма.

Особые броски:

- «Пуля» — самый обычный бросок
- «Свечка» — свечкой считается мяч, не успевший удариться о землю и пойманный игроком в руки. Свечка — это лишняя жизнь. Ее игрок может оставить себе про запас. Свечка сгорает, если в игрока попадает мяч, но при этом он остается в игре. Свечку можно подарить выбитым товарищам и вернуть их в игру. При неудавшейся попытке поймать свечку игрок выбывает. За пойманную свечку команда Водящих получает 1 (одно) очко.

7. Результат игры

Результат игры определяется по наибольшему числу очков, набранных командой за игровое время. Побеждает команда, набравшая больше очков по результатам двух таймов. При равном количестве проводится два дополнительных тайма по 2 мин. Между дополнительными периодами предусматриваются перерывы продолжительностью до 3 мин.

8. Минутный перерыв

Каждая команда может взять по одному минутному перерыву в каждом тайме.

Капитан команды имеет право просить минутный перерыв. Он должен сделать это лично, обратиться к старшему судье и четко произнести: «Тайм-аут», сопровождая просьбу соответствующим жестом рук.

СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

Матч между двумя командами судит бригада в составе двух судей: старший судья и судья на линии. Судьи должны быть нейтральными по отношению к играющим командам, объективными и беспристрастными. Судьи должны в полном объеме знать правила соревнований и иметь свой экземпляр настоящих Правил. Судьи должны быть активными, внимательными, всегда вежливыми, и помнить, что единственная обязанность судьи на площадке - это судейство.