

Положение о традиционном XXXXIV туристическом фестивале «Самая длинная ночь»

1. Цели и задачи.

- развитие детско-юношеского туризма как средства всестороннего формирования личности;
- проверка уровня физической и интеллектуальной подготовки;
- популяризация здорового образа жизни в деятельности учащихся (и не только);
- физическое развитие и оздоровление молодежи;
- повышение уровня спортивного мастерства, проверка готовности туристских групп к участию в туристских походах;
- проверка работы в команде, воспитание выносливости, целеустремленности и ответственности;
- и просто встреча старых и новых друзей, рассказы как прошел этот туристический год, подведение итогов и планы на будущее.

2. Время и место проведения.

Соревнования проводятся с 14:00 часов 23 декабря 2017 года на поляне у д. Дементьево. Проход через пионерский лагерь будет открыт по паролю «Длинная ночь».

3. Требования к участникам.

К участию допускаются все желающие, не имеющие ограничений по состоянию здоровья и сдавшие добровольное пожертвование в размере 200 рублей с участника. Ответственность за состояние здоровья несут сами участники и их родители.

Возрастные категории участников будут формироваться по мере регистрации участников. Предполагается 2 категории:

А- дети до 12 лет

Б – дети (и не дети) старше 12 лет.

Все участники обязательно должны иметь одежду соответствующую погоде и фонарь с запасом батареек.

При регистрации каждый участник получает номер определенного цвета: синий, красный, желтый или зеленый.

Участники формируются в команды по 4 человека. В команде не менее 1 девушки или 1 юноши. Все участники команды должны иметь номера разного цвета.

Желательно что бы каждая команда имела единую форму и атрибутику (флаг, эмблему, другие знаки отличия).

4. Программа соревнований

4.1 Вербочная полоса препятствий.

Соревнования лично - командные.

Этапы

1 Бревно с препятствиями.

Необходимо пройти по бревну не касаясь земли, удерживая равновесие и преодолевая препятствия типа «Мышеловка».

Каждое касание земли штраф 10 секунд.

2 Паутина вертикальная.

Необходимо перелезть через паутину не касаясь земли.

3 Паутина горизонтальная («Траверс»).

Необходимо пролезть по паутине между опорами не касаясь земли.

4 «Бабочка»

Преодолеть препятствие «Бабочка» не касаясь земли.

5 Параллельные перила

Преодолеть препятствие «Параллельные перила» не касаясь земли.

6 «Струна»

Представляет собой препятствие, состоящее из натянутой горизонтально веревки на высоте 40-50 см над землей и веревки, перпендикулярно натянутой, завязанной на опоре. Участник движется по горизонтальной веревке, держась за страховочную.

Результат времени дистанции складывается из времени прохождения дистанции и суммы штрафных баллов каждое касание земли 10 секунд.

4.2 Ориентирование.

Тип «Квест» в стиле Гравити Фолз.

Особые условия:

Район дистанции диаметром 200 метров вокруг поляны.

КП – контрольные пункты 2-х типов:

- 1) стационарные – обычные 6 штук КП в виде призмы имеющие описание в легенде карты и подсвеченное фонариком
- 2) и подвижные 2 штуки КП – на карте будет указана зона движения КП и в легенде описано как его найти.

На **стационарном** КП участник забирает фишку с секретным знаком, имеющую такой же **ЦВЕТ** как и нагрудный номер.

А на **подвижном** КП – фишку, имеющую такой же **ЦВЕТ** как и нагрудный номер, и следующую часть карты.

Ориентирование проводится в два этапа.

1 Этап – ориентирование.

На старте участнику выдается часть карты с несколькими КП. Участник движется по маршруту собирая фишки на стационарных КП и получая фишки и карты на подвижных КП.

По прибытии на финиш и показав судье 8 фишек соответствующего цвета засчитывается время движения участника.

2 Этап – «разгадай слово».

Участнику выдается сундук с **«Книгой заклинаний»**, закрытый на кодовый замок, и задания, решение которых дает цифру кода замка.

Задания 3 типов

1- математическое: пример на сложение, умножение, вычитание или деление

2- ребус, решением которого будет цифра

3- логическая задачка, решением которой будет цифра.

Участник разгадывает код замка, открывает сундук и по **«Книге заклинаний»** разгадывает слово, называя его судье после чего судья останавливает секундомер.

Результат составляет сумму времени, затраченную участником на прохождение 1 и 2 этапа.

Предполагается, что все участники правильно найдут свои КП, иначе, они не смогут отгадать слово.

Участники не должны называть это слово громко, так как другие участники могут воспользоваться этим.

4.3. Лабиринт

Условия

Этап лично-командный.

На участке леса с помощью деревьев и маркировочной ленты будет сооружен лабиринт с КП- контрольными пунктами в виде призмы с компостером и подсвеченный мигающим фонариком. Каждое КП имеет свой номер.

На старте участнику выдается схема лабиринта с КП, которые ему необходимо найти.

Обнаружив свое КП, участник пробивает его компостером на схеме 1 раз и движется к следующему КП.

Результат засчитывается по количеству правильно найденных КП и затраченному времени.

4.4. «Эстафета»

Условия «Эстафеты»

- Количество участников – 4 человека (не менее одной девушки или юноши)

- соревнуются одновременно по 2 команды
- участники поочередно преодолевают препятствия, выполняя задания, и передают эстафетный мяч следующему только за финишной чертой.
- результатом является время прохождения команды.
- этапы и задания будут определены на месте соревнований в зависимости от погодных и иных условий.

Подведение итогов: команды строятся в рейтинге по местам в зависимости от времени прохождения командой дистанции.

5. Порядок определения результатов.

Личный зачет

По сумме мест в личном зачете на этапах

Веревочная полоса препятствий.

Ориентирование.

Лабиринт

Командный зачет

По сумме мест в личном зачете на этапах

Веревочная полоса препятствий.

Ориентирование.

Лабиринт

Эстафета

6. Особые условия.

- Организаторы оставляют за собой право изменять условия прохождения соревнований. О чем будет разъяснено перед началом каждого этапа.
- За доставку участников к месту соревнований и обратно, за безопасность нахождения на фестивале и питание участников ответственность несут руководители команд, родители детей и лично взрослые участники фестиваля.

7. Организаторы.

Раменский клуб туристов.

Главный судья Михайлов Иван Борисович

Контакты т. 916-137-41-41

Информационная поддержка

Группа в Контакте «Дети РКТ»

Сайт www.rktur.ru

Предварительные заявки присылать на адрес ivn1974@rambler.ru

В заявке указать: Фамилию Имя, год рождения, принадлежность к клубу, школе, команде.