

УТВЕРЖДАЮ
директор МБУДО "ДЮЦ «Турист»



Е.И. Шалимова

ПОЛОЖЕНИЕ о проведении Ежегодного слёта детских туристских объединений ДЮЦ «Турист».

Цель: вовлечение обучающихся объединений ДЮЦ «Турист» в туристско-краеведческую деятельность и участие в массовых мероприятиях различного уровня.

Задачи:

- закрепление освоенных туристских навыков и умений;
- укрепление дружественных связей между объединениями ДЮЦ «Турист»;
- развитие познавательного интереса к туризму и краеведению;
- формирование личностных качеств: морально-волевых, лидерских, умений работать в команде.

Время и место проведения: слёт проводится 25 сентября 2021 года в Пушкинском районе, Левковская Гора.

Программа слёта

Программа слёта включает следующие виды соревнований:

Прибытие команд, регистрация: с 10.00

Старт: 10.30

- краеведческое задание (командный зачёт);
- туристские соревнования (командный зачёт).

Примерное время завершения слёта и отъезд команд- 16.00

Участники слёта: в слёте участвуют объединения ДЮЦ «Турист» и приглашённые команды. Возрастные группы:

- группа А – учащиеся 9-11 кл.
- группа Б – учащиеся 7-8 кл.
- группа В – учащиеся 5-6 кл. и участники еще не умеющие работать со спец. страховочным снаряжением
- группа С - учащиеся 1-4 кл.

Заявки подаются до 22 сентября 2021 г. через заполнение электронной формы на сайте ДЮЦ «Турист».

Подведение итогов: не позднее 1 октября

Финансирование: расходы, связанные с проведением и организацией слёта, несёт ДЮЦ «Турист» г. Мытищи.

Безопасность слёта: Ответственность за жизнь и здоровье участников, соблюдения техники безопасности, природоохранных правил, правил поведения во время прохождения кросс-похода, на биваке и вне дистанции туристских соревнований слёта несут руководители команд. Ответственность за безопасную установку дистанции и безопасное прохождение этапов дистанции участниками несут организаторы слёта.

Условия проведения слёта.

Каждая группа должна иметь необходимое снаряжение для установки бивака (в зависимости от времени пребывания), приготовления пищи в полевых условиях, а также продукты в расчёте на время пребывания группы на слёте. Одежда и обувь участников должна соответствовать погодным условиям, защищать от укусов клещей и быть пригодной для участия в спортивных соревнованиях.

Участники слёта обязаны соблюдать высокую дисциплину, проявлять уважение к соперникам и судьям. Представители команд не имеют право вмешиваться в действия судей на дистанции и работу судейской коллегии. Руководители команд несут полную ответственность за соблюдение участниками правил безопасности, экологических норм, а также за общее поведение участников своей команды, за соблюдение запрета на курение, на употребление ненормативной лексики и т.п. За нарушение указанных требований команда может быть снята со слёта.

Слёт проводится в формате:

Для возрастных групп А и Б - краеведческое задание (краеведческое задание команда сдаёт по готовности); короткая полоса препятствий; ориентирование. Состав команды: 4 человек. Количество команд от одного руководителя не ограничено.

Для возрастных групп В и С- краеведческое задание (краеведческое задание команда сдаёт по готовности); туристские соревнования

Состав команды: 8 человек

Для всех групп, присутствующих на слёте- конкурс биваков

Команды прибывают на место сбора команд к 10.00, 25 сентября 2021 года. По прибытии команда регистрируется в судейской коллегии, получает краеведческое задание, выбирает место для установки бивака и в порядке очерёдности выходит на дистанцию. Очерёдность выхода на старт команд устанавливается во время регистрации.

Условия прохождения дистанции А и Б

Короткая полоса препятствий. Контрольное время прохождения- 35 мин.

Необходимое снаряжение команда получает на старте (можно использовать своё). На старте проводится контроль надевания индивидуального страховочного снаряжения. Команда не выпускается на маршрут до устранения недочётов.

1. Надевание ИСС; узлы. Участвует вся команда. ***КВ-5 мин. (команда, не уложившаяся в контрольное время, не выпускается на маршрут)***
2. Навесная переправа- 2 участника. ***КВ- 10 мин.***
3. Подъём- спуск- 2 участника. ***КВ- 15 мин.***
4. Параллельные – 2 участника. ***КВ- 5 мин.***

Ориентирование командное. Дистанция не более 6 КП.

Итоги подводятся по видам: ориентирование; полоса препятствий; краеведческое задание.

Перечень этапов соревнований для групп В и С.

Краеведческое задание команда сдаёт по готовности.

	Вид программы	Степень участия: обязательно +, не обязательно*	Кол-во участников	Примечание
1	Установка бивуака (палатка, костровое, место под мусор, место отдыха)	+	Все участники	Смотр бивуаков 12.00
2	Сварить кашу туриста	+	Все участники	Принимаются любые виды каш Проба каш проходит вместе со смотром бивуаков
3	Игра на командообразование «Великолепная команда»	+	5	
ДОМАШНИЕ ЗАДАНИЯ!!!				
4	Конкурс туристкой песни у костра	*	Все участники	Исполнение под любые виды инструментов, под фонограмму петь можно! Приветствуется стилизация песни
5	Проведение конкурса туристской стенгазеты	*	Все участники	Тема «С днем туризма!» размер А-3, техника исполнения любая, защита от дождя! Все стенгазеты сдаются судейской коллегии и не возвращаются!!!

ИГРА «ВЕЛИКОЛЕПНАЯ КОМАНДА»

Состав команды - 5 человек.

Рекомендуемое личное снаряжение: спортивная форма, удобная спортивная обувь.

Старт одновременный, прохождение этапов командное. Перед стартом командам выдаются зачетные бегунки, с выделенным первым этапом игры. Бегунок необходимо на каждом этапе, где работает команда, отдавать судье этапа для отметки.

Командам за контрольное время игры необходимо пройти как можно больше этапов, соответственно заработать при этом как можно больше баллов. Все этапы проходятся в любой последовательности (кроме первого). К прохождению этапа команда допускается один раз. Каждый этап имеет свое контрольное время этапа (КВЭ). Команда получает баллы, если за КВЭ она выполнила условия данного этапа, независимо от количества попыток, если она не выполнила условия этапа за КВЭ, то она не получает баллы и больше не допускается к прохождению данного этапа.

В игре побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Виды этапов:

1. Туннель. Участникам команды необходимо преодолеть лабиринт с препятствиями различной высоты, не задев их, двигаясь друг за другом (шеренгой), положив руки на плечи впереди идущему. У всех участников, кроме одного, завязаны глаза. Один участник находится за лабиринтом, на расстоянии, указанном судьей, и координирует действия своей команды. Остальным участникам запрещается разговаривать. На обсуждение и выработку системы коммуникаций участникам дается 1 минута (не входящая в КВЭ). *(маркерная лента, 4 завязки на глаза)*

2. Веселые кочки. 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. *(кочки из пенки)*

3. Ловцы жемчуга. В центре круга с 10 метрами в диаметре, расположен один из участников команды. Этому участнику судья выдает 4 мяча для тенниса (жемчужины). Остальные четверо участников 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 *(четыре ведерка или мешка; 4 теннисных мяча)*

4. Цепочка. 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. *(5 обручей)*

5. Memory. Участникам команды необходимо запомнить за определенное время все символы, изображенные на судейской карточке, и по памяти нарисовать их в карточке команды. *(бумага, ручки 5 шт)*

6. Перевертыши. 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! *(старая пенка)*

7. Гусеница. 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. *(4 мяча)*

8. Над пропастью. 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. *(веревка для 5 человек, кегля)*

Итоги подводятся по видам: краеведение; конкурс биваков; приготовление туристской каши; командные игры.