

# УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПОЛИГОННОЙ ИГРЫ «РАЗВЕДЧИКИ»

при проведении Акции "САЛЮТ ПОБЕДЕ! - 2019".

## ЭТАПЫ ИГРЫ:

(подъем от Домика лесника)

1. Предстарт <b>1.1. СТАРТ</b> 2.Определение топонимов. 3.Работа с картой (определение азимутов и расстояния на карте) 4. Движение по заданному азимуту 5.Первая помощь пострадавшему. 6. Взятие азимутов 6.1. Определение расстояния на местности	7. Движение по склону с альпенштоком 8 Выход на седловину (отметка). 9. Подъем на вершину г. Бештау (Б. Тау) отметка 10. Спуск на седловину Большого и Малого Тау (перекус – 30 минут) <b>11.ФИНИШ.</b> Базовый лагерь, сдача ЗМК
---	---

### 1. СТАРТ.

Команда, получив зачетную маршрутную карточку (ЗМК) по команде судьи начинает движение. Выпуск команд с интервалом 10-15 мин.

### 2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТОПОЗНАКОВ

Состав команды 6 человек. Максимальная оценка – 18 баллов. Время работы на этапе 5 минут.

Каждый участник определяет 3 топонима и за каждый правильно названный топоним команда получает по 1 баллу.

### 3. РАБОТА С КАРТОЙ (определение азимутов и расстояния на карте)

Состав команды 6 человек. Максимальная оценка – 18 баллов. Время работы на этапе 8 минут.

Снаряжение:

1. Линейка 25-30 см
2. Транспортир круговой ( $0^{\circ}$  -  $360^{\circ}$ )

Капитан получает карту с двумя контрольными точками, необходимо определить азимут от одной точки на вторую и расстояние между ними

#### **Штрафы: (определение азимута)**

До  $2^{\circ}$  – 0 баллов  
До  $4^{\circ}$  – 2 баллов  
До  $6^{\circ}$  – 4 баллов  
До  $8^{\circ}$  – 6 баллов  
До  $10^{\circ}$  – 8 баллов  
Более  $10^{\circ}$  – незачет

#### **Штрафы (длина участка)**

До 2 м – 0 баллов  
До 4 м – 2 баллов  
До 6 м – 4 баллов  
До 8 м – 6 баллов  
До 10 м – 8 баллов  
Свыше 10 м - незачет

### 4. ДВИЖЕНИЕ ПО АЗИМУТУ

Максимальная оценка – 15 баллов, КВ до 7 мин. Получив азимут и двигаясь в заданном направлении, команда выходит к пронумерованным флажкам. Один из флажков установлен точно в заданном направлении и является контрольным. Точный выход – 15 баллов

- Отклонение: +/- 1 флажок - 12 баллов  
 +/- 2 флажка - 9 баллов  
 +/- 3 флажка - 6 баллов  
 +/- 4 флажка - 3 балла  
 +/- 5 флажков - 1 балл  
 более 5 флажков - 0 баллов

### 5. ДОВРАЧЕБНАЯ МЕДИЦИНСКАЯ ПОМОЩЬ.

Максимальная оценка до 20 бал. КВ до 5 минут. Команда получает карточку с тестовыми заданиями (10 вопросов).

### 6. ВЗЯТИЕ АЗИМУТОВ

Определение азимута на три цели. КВ до 7 минут.

Максимальное количество баллов до 20. Время работы на этапе до 7 минут. По прибытии на этап двое участников определяют азимут на пять целей. Оценка определяется по сумме баллов, полученных участниками.

Оценка при взятии каждой цели:

- ошибка не превышает (+; -) 2 градуса - 4 балла;
- ошибка не превышает (+; -) 4 градусов - 3 балла;
- ошибка не превышает (+; -) 6 градусов - 2 балл;
- ошибка не превышает (+; -) 8 градусов - 1 балл;
- ошибка более (+; -) 10 градусов - 0 баллов.

#### 6.1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАССТОЯНИЯ НА МЕСТНОСТИ

Максимальное количество баллов до 18 (2 отрезка).

КВ до 10 минут.

Команда делится на 2 группы и одновременно каждая группа промеряет заданный отрезок на местности, обозначенный флажками.

Без использования измерительных инструментов, при помощи шагов, участники промеряют заданный отрезок и переводят в целые метры. Полученный результат записывают в ЗМК.

Штрафы:

Ошибка до 1м не штрафуются.

- (+; -) 2м -1 балл
- (+; -) 3м -2 балл
- (+; -) 5м -4 балл
- (+; -) 6м -5 балл
- (+; -) 7м -6 балл
- (+; -) 8м -7 балл
- (+; -) 9м -8 балл
- (+; -) >9м - 9 балл

#### 7. ДВИЖЕНИЕ ПО СКЛОНУ С АЛЬПЕНШТОКОМ.

Максимальная оценка – 24 балла. Штрафы:

- Неправильное применение альпенштока - 2 балла
- Неправильный захват альпенштока - 2 балла
- Штычок направлен от склона - 3 балла
- Не соблюдена дистанция между участниками - 3 балла
- Нарушение правила 2-х точек опоры - 2 балла
- Срыв с самозадержанием альпенштоком - 3 балла
- Срыв без самозадержания - 6 баллов

#### 8. ВЫХОД НА СЕДЛОВИНУ (ОТМЕТКА)

#### 9. ВЫХОД НА ВЕРШИНУ

Максимальная оценка – 18 баллов. За каждого участника – 3 балла

#### 10. СПУСК НА СЕДЛОВИНУ БОЛЬШОГО И МАЛОГО ТАУ.

Выйдя на седловину, команда получает контрольную отметку в ЗМК.

Организует перекус – 30 мин., **обязательно.**

За правильно организованный обед, оставленное место в чистоте команда получает дополнительно **до 10 баллов.**

После отдыха и обеда команда сдает судье свое место перекуса, которое должно быть оставлено в полном порядке.

#### 11. ФИНИШ. БАЗОВЫЙ ЛАГЕРЬ

На финиш команда приходит организованно, в полном составе.

Докладывает об окончании маршрута и сдает ЗМК.

**контрольное время работы на всём маршруте 4,5 часа**

За превышение контрольного времени команда штрафуются 1 баллом

за каждую минуту опоздания, кроме первой.