

XXIII РЕСПУБЛИКАНСКИЙ СЛЁТ ЮНЫХ КРАЕВЕДОВ

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ

1. ТУРИСТСКО-КРАЕВЕДЧЕСКИЙ МАРШРУТ (ТКМ)

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

(возможны небольшие изменения)

1. Соревнования проводятся в форме однодневного кросс-похода с выполнением заданий на маршруте. Порядок выполнения заданий команда определяет самостоятельно, кроме этапов и заданий, оговоренных в условиях.
2. Состав команды: 6 участников.
3. После прохождения этапа 1 «Маркированный маршрут» команда получает карту с нанесенными точками старта, этапов, финиша.
4. На дистанции устанавливается общее контрольное время (ОКВ). При превышении ОКВ дистанции команда получает штраф за каждую полную и не полную минуту его превышения - 1 балл.
5. Прохождение и выполнение заданий на этапах – командное, начало работы на этапе по прибытию всех участников команды.
6. Все этапы имеют максимальную оценку (МО) в премиальных баллах, за ошибки в преодолении этапа (выполнения задания) команда получает штрафные баллы.
7. Количество штрафных баллов не может превышать МО этапа. Т.е. если команда получила штрафных баллов больше чем МО этапа, то за работу на данном этапе она получает 0 премиальных баллов.
8. Результат команды определяется по сумме премиальных баллов, за вычетом штрафных баллов и штрафов за превышение ОКВ (1 мин = 1 штрафной балл)

Список обязательного личного и командного снаряжения:

Командное снаряжение	Личное снаряжение
<ol style="list-style-type: none">1. Компас – 1 шт.2. Мобильный телефон с заряженным аккумулятором – 1 шт.3. Карандаш, ручка, линейка, блокнот – 1 комплект4. Булавка – 1 шт.5. Рюкзак 10-75 литров – 1 шт.6. Запас питьевой воды – не менее 1 л.7. Аптечка первой помощи (перевязочные средства) – 1 шт.	<ol style="list-style-type: none">1. Закрытая форма одежды.2. Головной убор – 1 шт.3. Спортивная обувь – 1 пара.4. Накидка от дождя – 1 шт.

ПЕРЕЧЕНЬ ЭТАПОВ:

Этап 0. Предстартовая проверка. МО – 12 баллов.

За 10 минут до старта команда приходит на предстартовую проверку, где проверяется командное и личное снаряжение, знание границ полигона, действия команды в аварийной ситуации. Команда штрафуются и не выпускается на дистанцию до полного выполнения всех требований, при этом старт не откладывается.

Этап 1. Маркированный маршрут. МО – 12 баллов.

На старте команда получает судейскую карту местности для выполнения этапа 1.

Участникам необходимо двигаться строго по маркированному маршруту на местности. Маркировка и места расположения КП в карте не обозначены. Двигаясь строго по маркировке, участники будут встречать КП. Необходимо в судейской карте поставить отметки булавкой и отметить прокол карандашом (ручкой) (проколы допускаются не более 1 мм), где, по мнению участников, находятся КП. На маршруте будет находиться 6 КП. Допустимая погрешность 2 мм. Работа на этапе входит в ОКВ маршрута.

После прохождения этапа команда сдает судейскую карту с проколами и получает основную карту с нанесенными точками старта, этапов, финиша маршрута.

Этап «Поляна заданий – 1». МО – 32 балла.

Команда выполняет 4 задания по измерению:

- расстояние до недоступного предмета (МО задания 8 баллов)
- расстояние до доступного предмета (МО задания 8 баллов)
- высота доступного предмета (МО задания 8 баллов)
- азимут на объект (МО задания 8 баллов)

Запрещено использовать электронные измерительные приборы и рулетки. Работа на этапе входит в ОКВ маршрута.

Этап «Поляна заданий – 2». МО – 34 балла.

Команда выполняет три задания по определению:

- Национальные блюда народов Республики Марий Эл
- Знание устного народного творчества (пословицы, поговорки)

Работа на этапе входит в ОКВ маршрута.

Этап «Топография». МО – 24 балла.

Команда получает карточку – задание с 12 вопросами. Команде необходимо выполнить задания по топографии.

Работа на этапе входит в ОКВ маршрута.

Этап «Оказание первой помощи». МО – 30 баллов.

Команде необходимо выполнить практические задания по заданной травме.

Описание травмы и алгоритм действий и таблица нарушений будут вывешены на стенде информации.

Работа на этапе входит в ОКВ маршрута.

Этап «Азимутальный ход» МО – 12 баллов.

По жребию команда получает числовое значение азимутального направления. На целевой стороне этапа расположены несколько призм с номером, соответствующих разным азимутальным направлениям. Задача команды выбрать призму, соответствующую заданному азимутальному ходу и записать номер призмы в ЗМК.

Работа на этапе входит в ОКВ маршрута.

Этап «Описание объекта». МО – 30 баллов.

Участники команды проводят описание объекта, предложенного судьями, оформляют материалы и сдают судье этапа. Оценка экспертная.

Работа на этапе входит в ОКВ маршрута.

Этап. «Параллельные перила». МО – 12 баллов.

Длина этапа: 19 м

Оборудование: Судейские перила. Контрольные линии опасной зоны.

Участники переправляются ногами по нижним перилам, удерживаясь руками за верхние перила, с исходной стороны на целевую без касания рельефа в опасной зоне этапа.

Работа на этапе входит в ОКВ маршрута.

Этап. «Вертикальный маятник». МО – 12 баллов.

Длина этапа: 4 м

Оборудование: Судейские перила. Контрольные линии опасной зоны.

Участники переправляются с исходной стороны на целевую без касания рельефа в опасной зоне этапа, удерживаясь за судейские перила.

Работа на этапе входит в ОКВ маршрута.

Этап. «Вязание узлов». МО – 18 баллов.

Выполняется после финиша маршрута.

Оборудование: Веревки диаметром 6 и 10 мм длиной 2 метра – 6 шт.

Участники выстраиваются в линию перед судьей. Судья говорит команде название узла. Далее вся команда вяжет, названный узел (выход свободного конца не менее 10 см.). Затем судья называет следующий узел. Каждому участнику необходимо завязать все 6 узлов. На вязание одного узла выделяется 30 секунд. Каждый участник вяжет узел индивидуально. Разговоры во время прохождения этапа запрещены. Любое нарушение тишины, трактуется как подсказка.

Перечень узлов: проводник восьмерка, встречная восьмерка, грейпвайн, австрийский проводник, двойной проводник («заячьи уши»), штык (вяжется на веревку диаметром 10 мм).

		
Грейпвайн	Штык	Двойной проводник
		
Встречная восьмерка	Проводник восьмерка	Австрийский проводник

Этап «Интервью на заданную тему». МО – 30 баллов. КВ – 10 минут.

Выполняется после финиша маршрута.

Участники команды за определенное время должны взять интервью у информатора на заданную тему и правильно его оформить. Оценка экспертная.

Этап «Работа со справочной литературой». МО – 25 баллов. КВ – 10 минут.

Команды за фиксированное время должны найти в справочной литературе определение различных терминов и понятий. За каждый правильный ответ. – до 5 баллов.

2. ЗАЩИТА ЭКСКУРСИИ

Команда в составе 4 человек в течение установленного времени разрабатывает вариант виртуальной экскурсии по определенной теме. Готовится необходимый текстовый и наглядный материал:

- титульный лист: указывается название Слёта, название темы экскурсии, вид экскурсии, название команды, дата разработки экскурсии;
- на следующей странице заполняется краткая технологическая карта (приложение)
- текст экскурсии (раскрывается краткое содержание экскурсии);
- заключение (делаются выводы по экскурсии);
- используемые источники.

Затем проводится защита разработанной экскурсии. Время защиты не более 10 минут.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

1. Письменная разработка экскурсии – 40 баллов:

- методическая грамотность и полнота разработки экскурсии – до 25 баллов
- грамотность и логичность изложения материала – до 5 баллов
- интересный материал – до 10 баллов

2. Устная защита экскурсии – 40 баллов:

- логичность изложения материала – до 5 баллов;
- владение методическими приёмами рассказа и показа – до 15 баллов;
- контакт с аудиторией – до 10 баллов;
- творческий подход и оригинальность представления экскурсии – 10 баллов.

3. ПОЛЕВАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ

Командам необходимо в течении 2-х дней слета провести небольшую поисково-исследовательскую работу на заданную тему и подготовить ее защиту. Тема будет озвучена в первый день слета. Работа должна иметь конкретную тему, обоснование, цель и задачи. В работе необходимо логически и грамотно изложить содержание (основная часть) и сделать заключение. Работа может сопровождаться приложениями.

Защита работы в течение 7 минут. Во время защиты необходимо обосновать выбор темы, отразить цель и авторскую позицию, кратко изложить основную часть и сделать выводы. При защите будет также учитываться культура выступления, умение отвечать на вопросы.

4. СПОРТИВНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ

Каждый участник получает баллы в командный зачет. Командный результат определяется суммой баллов, набранных участниками команды. В случае равенства суммы командам присуждается одно место.

Условия данного вида будут выложены на сайте позднее.

5. КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА

5.1. Конкурс «Представление команд»

Команда в любой форме (проза, стихи, пантомима, песни и др.) в течение не более 10 минут представляет информацию о команде, о своем районе. Выступление должно быть связано с общей темой слета Музыкальное сопровождение – любой музыкальный инструмент или фонограмма (караоке).

Выступление команды оценивается судьями методом экспертной оценки. Результат определяется по сумме баллов.

Критерии оценки:

- оформление выступления;
- музыкальное сопровождение;
- качество исполнения (согласованность действий всех участников команды, логичность построения программы, эмоциональность, артистизм);
- оригинальность;
- массовость.

Судейская коллегия предоставляет музыкально-звуковую аппаратуру (микрофон, колонки, CD и MP3 проигрыватели). Музыкальное сопровождение (караоке) команды используют со своих носителей.

5.2. Квиз-игра, посвященная науке генеалогии.

- Игра состоит из 5 раундов с вопросами. Вопросы могут быть в виде тестов (выбор правильного варианта ответа), в виде открытого вопроса (написать ответ нужно будет самим), составление правильного порядка, составление пары и т.д.
- Вопросы задаются по очереди. На решение каждого вопроса вам дается от 30 секунд до 1 минуты, в зависимости от раунда. Правильный ответ вы записываете в специальный бланк под номером разыгрываемого вопроса.
- Далее осуществляется переход к следующему вопросу.
- После розыгрыша всех вопросов, идёт отсчет 30 секунд, в которые все вопросы повторяются и команды могут внести корректировку в ответ.
- Ответы объявляются сразу после каждого раунда.
- Важное замечание – во время игры запрещено пользоваться шпаргалками и сотовыми телефонами. За это будут сниматься баллы за текущий раунд.

Названия раундов:

1. Родословие;
2. Загадочные родственники (семейные связи);
3. Семья в литературной классике;
4. Народная мудрость;
5. Корифеи туризма и краеведения.

Принимает участие вся команда. Результат команды определяется по наибольшей сумме баллов.

5.3. Фото-квест.

Командам необходимо сдать 3 фотографии на заданные темы. Темы будут озвучены на слете. На каждой фотографии должна быть команда в полном составе. Критерии оценки: соответствие теме, качество выполнения, оригинальность.

6. ТУРИСТСКИЕ НАВЫКИ

В течение Слёта оценивается состояние бивуаков, поведение участников и руководителей команды. По виду «Туристские навыки» место не определяется, штрафные баллы за нарушения прибавляются с коэффициентом 0,1 к сумме очков-мест в общем зачёте.

Обход бивуаков производится до двух раз в день.

Критерии оценки вида выдаются при прохождении комиссии по допуску.

Примечание: за порубку живых деревьев команда снимается со Слёта.

**Главная судейская коллегия имеет право вносить изменения
в Условия проведения соревнований**

Технологическая карта экскурсии

Название экскурсии:

Цель экскурсии:

Задачи экскурсии:

Продолжительность (ч.):

Протяженность (м.):

Авторы и разработчики:

Перечень объектов показа (в последовательности):