



«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор ГАУ ДО АО «ЦЭВДиМ»  
Д.В. Боярский  
«22» апреля 2016 год

## ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении открытой городской маршрутно-краеведческой игры «Город – наш!»  
для учащихся школ, посвященной Всемирному Дню музеев  
(тема «В поисках утраченной реликвии»)

### 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Положение открытой городской маршрутно-краеведческой игры «Город – наш!» для учащихся школ, посвященной Всемирному Дню музеев (тема «В поисках утраченной реликвии»), определяет порядок и сроки, программу проведения, условия определения победителей игры.

### 2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ.

Цель мероприятия – создать условия для осознания подрастающим поколением необходимости изучения отечественной истории, формирования чувства патриотизма, гражданственности, национальной гордости, любви к городу и Отечеству.

Задачи мероприятия:

- стимулировать интерес у подростков к изучению истории города;
- формировать чувство гордости за историческое прошлое и настоящее своего города, чувство прекрасного, выраженного в материальной культуре, и потребности ее охраны;
- формировать навыки ориентирования в культурном пространстве города, повысить уровень развития визуальной и коммуникативной культуры;
- пропагандировать в подростковой среде здоровый образ жизни, активный отдых.

### 3. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ.

«Город – наш!» - это маршрутно-краеведческая игра (городское интеллектуально-спортивное ориентирование с элементами игры).

Целью участников соревнований является прохождение дистанции со взятием заданных контрольных пунктов (КП). Задаваться КП могут разными способами: адресом, местным названием, значимым ориентиром, условной схемой, фотографией, описанием, задачей, краеведческой загадкой и т.д.

### 4. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ.

Игра «Город – наш!» проводится 18 мая 2016 года. Место регистрации и старта – Братский сад. Краеведческая игра проводится на территории Кировского района.

### 5. УЧАСТНИКИ:

В краеведческой игре «Город – наш!» принимают участие команды школ города, области и творческих объединений учреждений ДОв двух возрастных групп: младшая (5-7 классы) и старшая (8-11 классы). Состав команды - 4 учащихся (в сопровождении 1 взрослого: учителя, родителя или другого родственника старше 18 лет либо другого лица при наличии письменного разрешения родителей на участие в соревнованиях в сопровождении данного лица).

Прием предварительных заявок осуществляется до 10.00 12 мая 2016 года. Заявки высылаются на электронную почту [gorodnash@list.ru](mailto:gorodnash@list.ru) по установленной форме (см. «Условия проведения»). Справки по телефону 51-40-94, 89171963544 (Сергеева Маргарита Владиславовна).

## **6. ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЯ.**

9.30 –Начало регистрации команд в зависимости от стартового времени.

10.00– Открытие старта

14.00 –Подведение итогов

15.00 – Награждение команд.

## **7. РУКОВОДСТВО И ПРОВЕДЕНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ.**

Общее руководство подготовкой и проведением игры «Город – наш!» осуществляет ГАУ ДО АО «Центр эстетического воспитания детей и молодежи». Непосредственное проведение игры возлагается на отдел детско-юношеского туризма, краеведения и спорта ЦЭВДиМ.

## **8.ФИНАНСИРОВАНИЕ И НАГРАЖДЕНИЕ.**

Расходы, связанные с организацией и проведением мероприятия, а также награждением победителей, несёт ГАУ ДО АО «ЦЭВДиМ». Расходы, связанные с питанием и проездом команд, производятся за счёт командирующих организаций. Взнос для обеспечения работы судейской коллегии при проведении игры команды оплачивают в соответствии с прейскурантом, опубликованным на сайте [www.cevdim.ru](http://www.cevdim.ru) («Документы» - «Для потребителей»-«Прейскурант на платные услуги» - п.28).

Команды победители игры, занявшие 1,2,3 места, награждаются грамотами и призами.

**УСЛОВИЯ**  
**проведения игры «Город-наш!»**  
**(тема «В поисках утраченной реликвии»)**

1. Дата и место проведения

Старт открывается в 10.00. Регистрация команд начинается с 09.30. Старты по всемаршрутам отдельные, стартовый интервал – 5 минут. В зависимости от количества заявленных команд стартовый интервал может быть сокращен до 3 минут; возможно продление старта до 12.00.

2. Команды и участники

2.1. Состав команды - 4 учащихся (в сопровождении 1 взрослого: учителя, родителя или другого родственника старше 18 лет либо другого лица при наличии письменного разрешения родителей на участие в соревнованиях в сопровождении данного лица);

2.2. Возможно участие команды с меньшим числом участников по согласованию с организаторами.

2.3. Участники соревнований обязуются выполнять Правила соревнований, указаний организаторов и судей.

3. Варианты маршрутов:

3.1. Игра проводится по двум маршрутам:

1. «Галопом по...» - перемещение по городу пешком или бегом, использование любого транспорта запрещено, учитывается время прохождения дистанции, КП преимущественно заданы в явном виде (адресами, значимыми объектами). По условиям ближе всего к классическому (кроссовому) спортивному ориентированию;

2. «Большая прогулка» - перемещение по городу пешком (бегом) и с использованием общественного транспорта (использование личного транспорта запрещено), учитывается время прохождения дистанции, КП заданы как в явном виде, так и загадками;

3.2. Команды младшей возрастной группы проходят дистанцию только по маршруту «Большая прогулка», команды старшей группы могут выбрать один из маршрутов: «Галопом по...» или «Большая прогулка».

3.3. Ориентировочное время прохождения маршрута (по оптимальному пути, без учета разгадывания загадок и планирования дистанции) - 1,5-2 ч (младшая группа), 2,5-3 часа (старшая группа).

4. Прием заявок

4.1. Прием предварительных заявок осуществляется до 10.00 12 мая 2016 года. Заявки высылаются на электронную почту [gorodnash@list.ru](mailto:gorodnash@list.ru). Справки по телефону 51-40-94, 89171963544 (Сергеева Маргарита Владиславовна).

4.2. Заявка оформляется по следующей форме:

Название команды \_\_\_\_\_

Образовательное учреждение \_\_\_\_\_

Маршрут (по выбору команды) \_\_\_\_\_

Группа (младшая, старшая) \_\_\_\_\_

Адрес электронной почты \_\_\_\_\_

Контактный моб. телефон (активный на день игры) \_\_\_\_\_

Состав команды (фамилия, имя, класс)

4.3. Заявка может быть подана непосредственно на регистрации в день соревнований при наличии свободных стартовых минут в желаемом маршруте. Возможность подачи заявки на старт не гарантируется. При этом время старта назначается организаторами.

4.4. После обработки заявок организаторами команда получает по электронной почте стартовый номер и стартовое время. Команда является на регистрацию за 20 минут до своего стартового времени.

### 3. Прохождение маршрута

3.1. Участники соревнований перемещаются по городу на общих основаниях, соблюдая Правила Дорожного Движения и подчиняясь всем законам и подзаконным актам, действующим на территории проведения соревнований. Особых условий для участников соревнований не создается.

3.2. Участники во время прохождения дистанции перемещаются по городу только теми способами, которые предусмотрены при прохождении выбранного маршрута.

3.3. Участники младшей группы получают карту центральной части города на старте. Участникам старшей группы разрешено пользоваться любыми картами города (схемами, атласами и т. д.), справочными материалами, краеведческой литературой, помощью прохожих, друзей, родственников и т.д., а также любыми навигационными приборами.

3.4. Маршруты соревнований разбиты на участки (этапы), включающие несколько Контрольных Пунктов (КП), а также бонусные КП.

3.5. Порядок прохождения: СТАРТ → Этапный КП (получение легенд I ~~этапа~~) → Промежуточные КП (берутся в любом порядке) → Этапный КП (получение легенд II этапа) → Промежуточные КП → ...ФИНИШ. Бонусные (необязательные) КП могут быть взяты в любой момент прохождения маршрута.

5.5. Команда на каждом этапе получает легенды КП (описания места расположения объектов), которые заданы либо в явном виде (адрес, общеизвестное место и т.п.) либо в виде загадки, а также задание. Задание (пароль) указывает, какого рода информацию требуется получить на КП (фрагмент надписи, свойство какого-либо объекта, количество каких-либо объектов и т.д.), на этапном КП заданием является получение подписи судьи. Требуется занести в маршрутную книжку указанную в задании информацию или ответ на сформулированный в задании вопрос, а также время взятия КП.

5.6. КП считается взятым, если команда достигла описанного в легенде места и занесла в маршрутную книжку ответ на «пароль» и **время взятия**.

5.7. В случае ложных данных в маршрутной книжке, организаторы оставляют за собой право дисквалифицировать команду или рассматривать результат команды вне зачета.

5.8. Каждый КП берется командой в полном составе. Рассеивание участников команды с целью параллельного взятия КП запрещено. На любом КП возможен судейский контроль состава команды.

5.9. Участникам игры запрещено чинить какие-либо препятствия на маршруте и финише другим командам.

5.10. В случае схода с маршрута одного из членов команды необходимо сделать отметку в маршрутном листе у судьи на ближайшем этапном КП. Если команда приняла решение в полном составе сойти с дистанции, она обязана уведомить об этом оргкомитет соревнований по телефону и, по возможности, сдать маршрутный лист судье на ближайшем этапном КП во избежание организации поисково-спасательных работ.

5.11. Команда снимается с соревнований при нарушении хотя бы одним участником настоящих Условий.

### 6. Необходимое снаряжение

6.1. Участники всех категорий обязаны иметь при себе

- карту города\* (рекомендуется на бумажном носителе);
- часы;
- пишущее средство (авторучку, карандаш и т. п.);
- мобильный телефон (активный на момент игры номер для связи с организаторами).

\*младшей группе карта выдается на старте.

6.2. Всем указанным снаряжением участники обеспечивают себя самостоятельно.

6.3. Рекомендуется иметь компас, одеться по погоде, иметь удобную обувь.

6.4. Не запрещается использование технических устройств для выхода в Интернет.

## 7. Документы

7.1. Участники старше 18 лет обязаны иметь при себе документ, удостоверяющий личность, школьники – копию паспорта или свидетельства о рождении.

7.2. Рекомендуются иметь при себе полис обязательного медицинского страхования.

7.3. На старте каждая команда получает один комплект стартовых документов: маршрутную книжку, бейджи с номером команды и легенду первого этапа. Ответственность за получение возлагается на команду.

7.4. Маршрутная книжка должна находиться у команды в течение всего времени соревнований, на финише она сдается судьей. В случае утери маршрутной книжки, команда считается снятой с соревнований.

7.5. Бейдж с номером находится у каждого участника в течение всего времени соревнований. Бейдж крепится к одежде или снаряжению участника так, чтобы он был виден и предьявляется по требованию судей.

## 8. Контрольное время и финиш

8.5. Время прохождения маршрута командой ограничено контрольным временем.

8.6. Время нахождения на маршруте отсчитывается от времени старта команды, полученного ею при регистрации.

8.7. Результат команды, пришедшей на финиш после истечения контрольного времени, в общем зачете не учитывается.

8.8. Финиш команды считается после прибытия последнего участника команды и сдачи маршрутной книжки.

8.9. Время финиша фиксируется с точностью до минуты.

## 9. Подсчет результатов

9.1. По каждому маршруту итоги подводятся отдельно.

9.2. Основным критерием при подсчете результатов является количество взятых КП, кроме бонусных.

9.3. При равном количестве взятых КП, лучшим считается результат команды, затратившей меньшее время на прохождение дистанции.

9.4. Взятие бонусного КП дает команде преимущество во времени (бонусное время вычитается из времени прохождения дистанции). Размер бонуса назначается отдельно для каждого бонусного КП. Размеры бонусов указываются в документации, выдаваемой команде в процессе игры.

9.5. По решению главного судьи команда может быть дисквалифицирована. Основанием для дисквалификации является нарушение командой пп. 2.3, 5.1, 5.2, 5.8, 5.9, 5.10, 7.5 настоящих Условий.

9.6. По решению главного судьи, в случаях нарушений, не повлекших за собой дисквалификацию, команда может получить временной штраф от 10 до 60 минут.

9.7. Призовыми считаются:

- 1, 2, 3 места - в случае участия 6 и более команд по маршруту с зачетом по времени;

- 1 место – в случае участия от 2 до 5 команд по маршруту с зачетом по времени.

## 10. Оплата участия.

10.1. Взнос оплачивается на регистрации.

10.2. Взнос собирается с целью на проведение игры: приобретение канцтоваров и расходных материалов, транспортные расходы, приобретение призов для победителей и призеров игры.