«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ГАУ ДО АО «ЦЭВДиМ»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 22A1D0F09B42DA6E6B0F399A9E7D0D9B9E7B1BAC2
Владелец: Боярский Денис Владимирович
Действителен: с 05.12.2021 до 05.03.2023

Д.В. Боярский
«03» октября 2022 г.

П О Л О Ж Е Н И Е
о проведении краеведческой квест-игры «Город – наш!»
VIII сезон. Игра первая.
«Артефакт архитектора»

1. ОБЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ

1.1. Положение о проведении краеведческой квест-игры «Город-наш!» определяет порядок, сроки, программу проведения, условия определения победителей.

2.ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ.

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

2.2.Задачи мероприятия:

- повышение мотивации и стимулирование интереса у детей к изучению истории родного края;
- воспитание патриотизма, формирование чувства гордости за историческое прошлое и настоящее своего города, чувства прекрасного, выраженного в материальной культуре, и потребности ее охраны;
- формирование навыков ориентирования в культурно-историческом пространстве города, повышение уровня развития визуальной и коммуникативной культуры;

3. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ.

3.1.Первая квест-игра VIII сезона «Артефакт архитектора» посвящена архитектурному разнообразию Астрахани, выраженному в стилистике зданий и отдельных их элементов, остатков построек, которые сохранились в городе с прошлых времен, а также биографиям архитекторов и историй их творений.

3.2.Целью команд-участников игры является прохождение маршрута 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.

4.1.Игра проводится 29 октября 2022 года. О месте старта будет сообщено за неделю до проведения игры.

5. УЧАСТНИКИ:

5.1. Команды могут быть сформированы согласно номинациям:

- ***«Школьная».*** В номинации могут быть представлены команды образовательных учреждений города и области в трёх возрастных группах: младшая (5-7 классы), средняя (8-9 классы), старшая (10-11 классы). Состав команды - 4 учащихся. Участники до 14 лет передвигаются по городу в сопровождении 1 взрослого: учителя, родителя или другого родственника старше 18 лет, либо другого лица (при наличии письменного разрешения родителей на участие в Игре в сопровождении данного лица). Младшая возрастная группа в номинации «Школьная» играют» на маршруте «Ключ от города», средняя и старшая группы – на маршруте «Игры разума», «Галопом по…».

На маршруте «Галопом по…» участники играют при условии заявленных команд - не менее 6-ти по возрастной группе.

- ***«Студенческая».*** Участники представляют среднее специальное и высшее образовательное учреждение. Состав команды – 2-4 чел.

- ***«Друзья».*** Состав команды - 2- 4 чел. (не менее 1 человека старше 18 лет).

- ***«Семейная».*** Состав команды - 2-4 чел.

5.2. Участники игры обязуются выполнять Правила дорожного движения, Правила соревнований, указания организаторов и судей, общепринятые правила поведения в общественных местах, о чем расписываются в журнале инструктажа по технике безопасности.

6. ПОДАЧА ЗАЯВОК

6.1. Заявки на участие принимаются до 15.00 27 октября 2022 года.

Для участия в квест-игре необходимо оформить **электронную заявку**, перейдя по ссылке https://forms.gle/CGErMDkoFrfEMC468

Ссылка также размещена в группе «ВКонтакте» на странице «Город - наш! Астрахань» (https://vk.com/gorodnash_astrakhan).

Справки по тел. 51-40-94, 89171963544

6.2. 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.

7. ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЯ.

9.30 – Открытие регистрации команд
10.00-12.00 – Время работы старта
16.00 – Закрытие финиша
Подведение итогов 01 ноября 2022 года до 20.00.

8. РУКОВОДСТВО И ПРОВЕДЕНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ.

8.1.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.

9. ФИНАНСИРОВАНИЕ.

9.1. 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 за участие в игре составляет 200 рублей с участника (в соответствии с прейскурантом, опубликованным на сайте cevdim.ru). Взнос оплачивается в бухгалтерии Центра эстетического воспитания детей и молодежи (по адресу: Шелгунова,1) или непосредственно перед стартом в день игры.

10. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ.

10.1. Результаты игры публикуются на странице в социальной сети «Вконтакте» «Город — наш!» (https://vk.com/gorodnash_astrakhan) 20.00 02 ноября 2022 года.

10.2. Претензии (апелляции) по результатам принимаются в течение 24 часов после публикации предварительных результатов. Апелляция может быть подана исключительно в виде обращения по электронной почте. Результаты считаются окончательными после рассмотрения апелляций и их официальной публикации.

10.3. О дате награждения победителей и призеров будет сообщаться дополнительно.

10.4. Команды победители игры, занявшие 1,2,3 места, награждаются грамотами и призами, руководители - благодарственными письмами за подготовку команд-победителей. Команды, не занявшие призовые места, - грамотами за участие.

ПРАВИЛА ИГРЫ
«Город – наш!»

1. Маршруты игры.

1.1. Игра проводятся по нескольким маршрутам:

- маршрут **«Ключ от города»** (на интернет-платформе «Surprise me»). Перемещение по центру города пешком (бегом). Команда движется через заданные локации (контрольные пункты). КП (контрольные пункты) заданы краеведческими загадками. Учитываются баллы за выполнение краеведческих заданий в пределах установленного контрольного времени (КВ). Команда, превысившая КВ, занимает в итоговом протоколе место после команд, не превысивших КВ. Время прохождения дистанции учитывается только в случае, если команды набрали одинаковое количество баллов.

- маршрут **«Игры разума»**. Перемещение по городу пешком (бегом), допускается использование общественного транспорта. Задача команды набрать максимальное количество баллов в течение установленного контрольного времени (КВ). Команда, превысившая КВ, занимает в итоговом протоколе место после команд, не превысивших КВ. Время прохождения дистанции учитывается только в случае, если команды набрали одинаковое количество баллов. Начисление производится в соответствии со стоимостью взятых командой КП. Стоимость КП в баллах варьируется от 10 до 90 и обозначается первой цифрой в номере КП (например, КП13=10 баллов, КП 49=40 баллов). Маршрут состоит из 2-3-х этапов, включающих определенное количество контрольных пунктов (КП). Порядок прохождения: СТАРТ - Получение легенд I этапа - Промежуточные КП (берутся в любом количестве и порядке) - Этапный КП (получение легенд II этапа) - Промежуточные КП - ФИНИШ.

Задания в книжках на каждый этап даются не в порядке прохождения, а в порядке увеличения стоимости КП. Определив местонахождение КП на выбор, команда самостоятельно выстраивает маршрут. Выполнение всех заданий на этапе (всех КП) необязательно (прохождение всех КП этапа невозможно за установленное время).

- маршрут **«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).

Маршрут состоит из 2-3-х этапов, включающих определенное количество контрольных пунктов (КП). Порядок прохождения: СТАРТ - Получение легенд I этапа - Промежуточные КП (берутся в любом количестве и порядке) - Этапный КП (получение легенд II этапа) - Промежуточные КП - ФИНИШ.

Задания в книжках на каждый этап даются в порядке прохождения.

- маршрут **«Само-вело-кат»** (для участников старше 18 лет, в команде - 1-2 чел.). Условия участия такие же как и в маршруте «Галопом по…», средство передвижения – велосипед, самокат.

- маршрут **«Большая прогулка»**. Перемещение по городу пешком (бегом), допускается использование общественного транспорта. За контрольное время пройти максимальное количество КП. КП заданы краеведческими загадками различной сложности. Учитывается количество взятых КП.

1.2. Выбор маршрута

Маршрут / Номинация	«Ключ от города»	«Игры разума»	«Галопом по...»	«Само-вело-кат» (старше 18 лет)	«Большая прогулка»
«Школьная» (5-7 классы)	+	-	-	-	-
«Школьная» (8-9 классы)	-	+	+	-	-

«Школьная» (10-11 классы)	-	+	+	-	-
«Студенческая»	-	+	+	+	+
«Друзья»	-	+	+	+	+
«Семейная»	- (+ если в составе участник до 12 лет)	+	+	+	+

2. Прохождение маршрута

2.1. Участники Игры перемещаются по городу на общих основаниях, соблюдая Правила Дорожного Движения и общепринятые правила поведения в общественных местах, подчиняясь всем законам и подзаконным актам, действующим на территории проведения соревнований. Особых условий для участников соревнований не создается.

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

2.3. Участникам разрешено пользоваться любыми картами (схемами) города, справочными материалами, краеведческой литературой, помощью прохожих, друзей, родственников и т.д., а также любыми навигационными приборами, интернетом.

2.4. Команда на старте получает легенды КП (описания места расположения объектов), которые заданы либо в явном виде (адрес, общеизвестное место и т.п.) либо в виде загадки. При достижении КП команда выполняет задание (отвечает на пароль). В задании указывается, 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.

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

2.6. Команда, использующая в качестве средства передвижения общественный транспорт (если это не противоречит правилам маршрута), обязана указать в маршрутной книжке вид транспорта, номер машины, время посадки и высадки.

2.7. **Командам запрещено пользоваться личным транспортом (!).**

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

2.9. **Каждый КП берется командой в полном составе (!). Рассеивание участников команды с целью параллельного взятия КП запрещено**. На любом КП возможен судейский контроль состава команды.

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

2.11. 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 маршрутную книжку судье на ближайшем этапном КП во избежание организации поисково-спасательных работ.

2.12. Команда снимается при нарушении хотя бы одним участником настоящих Условий.

3. Необходимое снаряжение

3.1. Участники обязаны иметь при себе

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

**кроме маршрута «Ключ от города»*

3.2. Всем указанным снаряжением участники обеспечивают себя самостоятельно.

3.3. Рекомендуется одеться по погоде, иметь удобную обувь.

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

4. Документы

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

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

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

4.4. Участники старше 18 лет обязаны иметь при себе документ, удостоверяющий личность.

5. Контрольное время и финиш

5.1. Время прохождения маршрута командой ограничено контрольным временем.

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

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

5.4. Время финиша фиксируется с точностью до минуты.

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