



## ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении маршрутно-краеведческой игры  
«Город – наш!», посвященной 100-летию дополнительного образования в России  
(тема «История образования в Астрахани»)

### 1. 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:

- повышение мотивации и стимулирование интереса у детей к изучению истории образования в Астрахани, его роли в становлении российского образования;
- формирование у подростков уважительного отношения к труду учителя;
- 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 культурном пространстве города, повышение уровня развития визуальной и коммуникативной культуры;
- пропаганда в подростковой среде здорового образа жизни.

### 2. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ.

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

Целью команд-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.

### 3. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ.

Игра «Город – наш!» проводится 21 октября 2018 года. Место регистрации и старта – ГАУ ДО АО «ЦЭВДиМ», ул.Шелгунова, 1.

### 4. УЧАСТНИКИ:

4.1. 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 (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).

- **«Студенческая».** Участники представляют среднее специальное и высшее образовательное учреждение. Состав команды – 2-4 чел. (не менее одного участника старше 18 лет).

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

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



4.2. 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.

## **5. ПОДАЧА ЗАЯВОК**

5.1. Последний день приема заявок 18 октября 2018 года до 14.00. Заявки в электронном виде (без печати, в формате doc) направляются в отдел по развитию детско-юношеского туризма, краеведения и спорта в регионе по e-mail: [gorodnash@list.ru](mailto:gorodnash@list.ru). Заявки, утвержденные руководителем образовательного учреждения (для номинаций «Школьная»), принимаются в месте регистрации непосредственно в день игры. Форма заявки – см. приложение 1. Справки по тел. 51-40-94, 89171963544 (Сергеева Маргарита Владиславовна).

5.2. 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.

## **6. ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЯ.**

9.00 – Открытие регистрации команд

9.30-11.00 – Время работы старта

14.00 – Закрытие финиша

Подведение итогов 22 октября 2018 года до 17.00.

## **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 ГАУ ДО АО «ЦЭВДиМ».

## **8. ФИНАНСИРОВАНИЕ.**

8.1. 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 командующих организаций.

Взнос за участие в игре составляет 200 рублей с участника (в соответствии с прейскурантом, опубликованным на сайте [www.cevdim.ru](http://www.cevdim.ru)). Взнос оплачивается до 18 октября 2018 года в бухгалтерии Центра эстетического воспитания детей и молодежи (по адресу: Шелгунова,1) или непосредственно перед стартом в день игры.

## **9. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ.**

9.1. Результаты игры публикуются на странице в социальной сети «ВКонтакте» «Город — наш!» ([https://vk.com/gorodnash\\_astrakhan](https://vk.com/gorodnash_astrakhan)) 22 октября после 17.00.

9.2. 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.

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

9.4. Команды победители игры, занявшие 1,2,3 места, награждаются грамотами, 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 проводится по нескольким маршрутам:

- маршрут «**Ключ от города**». Перемещение по центру города пешком (бегом). Команда движется по полученной на старте карте-схеме через заданные локации (контрольные пункты). КП (контрольные пункты) заданы краеведческими загадками. Ответы участники записывают в маршрутной книжке. 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.

На финише команда должна назвать «ключевое» слово, используя ответы на выполненные задания.

- 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-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.

- 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). По условиям ближе всего к классическому (кроссовому) спортивному ориентированию. Маршрут состоит из 2-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.

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

#### 1.2. Выбор маршрута

Маршрут	«Ключ от города»	«Игры разума»	«Галопом по...»	«Велосипедный»
Номинация				
«Школьная» (5-6 классы)	-	-	-	-
«Школьная» (7-10 классы)	-	-	+	-
«Студенческая»	-	-	+	-
«Дружья»	-	-	-	-
«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 и, разумеется, 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 судьей. 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.



**З А Я В К А**  
**на участие в маршрутно-краеведческой игре**  
**(тема «История образования в Астрахани»)**  
**(номинация «Школьная»)**

п/п	Название команды, образовательное учреждение	Состав (фамилия, имя участника)	Возраст участника (класс)	Руководитель	
				Ф.И.О. (полностью)	Должность, место работы, конт. тел., E-mail.
1	2	3	4	5	6

Руководитель ОУ \_\_\_\_\_

Печать, дата

**З А Я В К А**  
**на участие в маршрутно-краеведческой игре**  
**(тема «История образования в Астрахани»)**  
**(номинации «Студенческая», «Друзья», «Семейная»)**

Маршрут \_\_\_\_\_

п/п	Название команды	Состав (фамилия, имя участника)	Возраст участника	Контактное лицо	
				Ф.И.О. (полностью)	Конт. тел., E-mail.
1	2	3	4	5	6