

## ДОДАТКОВІ УМОВИ

### ТЕХНІКА ПІШОХІДНОГО ТУРИЗМУ «СМУГА ПЕРЕШКОД»

Змагання проводяться в трьох вікових групах:

- Молодший вік – естафета;
- Середній вік – командне проходження;
- Старший вік – командне проходження.

**Склад команди:** 4 особи (не менше 1 особи протилежної статі)

Результат команди визначається за найменшим часом проходження дистанції.

Вище місце посідає команда з найменшим результатом.

**УВАГА! ПІД ЧАС ПРОХОДЖЕННЯ ЕТАПІВ ДИСТАНЦІЇ ЗАСТОСОВУЄТЬСЯ ТІЛЬКИ ОДИН ШТРАФ - ЗНЯТТЯ. ПРИ ПОПЕРЕДЖЕННІ СУДДІ ПРО ПОМИЛКУ НА ЕТАПІ, УЧАСНИК ПОВИНЕН ВИПРАВИТИ ЇЇ, ТІЛЬКИ ПІСЛЯ ВИПРАВЛЕННЯ ПРОДОВЖИТИ РУХ. УЧАСНИК, ЯКИЙ ПРОДОВЖИВ РУХ, НЕ ВИПРАВИВШИ ПОМИЛКУ, ОТРИМУЄ ЗНЯТТЯ З ЕТАПУ, А КОМАНДА ЗАЙМАЄ МІСЦЕ ПІСЛЯ КОМАНД, ЩО ПОДОЛАЛИ ДИСТАНЦІЮ БЕЗ ЗНЯТЬ.**

**Команди самостійно фіксують старт та фініш за допомогою електронної відмітки.**

### Перелік етапів

1. **Колода.** Довжина – до 20м

Обладнання етапу: на ВД та ЦД: КЛ, суддівська перильна мотузка.

2. **Траверс схилу (спуск-траверс-спуск).** Довжина – до 40 м

Обладнання етапу: на ВД та ЦД: КЛ, суддівська перильна мотузка.

3. **Паралельні мотузки** Довжина – до 22 м

Обладнання етапу: на ВД та ЦД: КЛ, суддівські перильні мотузки.

4. **Підйом по схилу** Довжина – до 30 м

Обладнання етапу:

молодші та середні на ВД та ЦД: КЛ, суддівська перильна мотузка.

старші на ВД ПС (2 петлі), до 2 ППС, КЛ; на ВД ТО (дерево), КЛ.

Старша вікова група організовує супроводження на етапах №1, №3 та наводить етап №4.



## **СПОРТИВНЕ ОРІЄНТУВАННЯ «ЛАБІРИНТ»**

**Дистанція – особисто-командна.**

**Склад команди:** 4 особи (не менше 1 особи протилежної статті)

Результат учасника визначається за найменшим часом проходження дистанції.

Результат команди визначається за сумою часу проходження дистанції 3 учасників.

Вище місце посідає команда з найменшим результатом.

### **СИСТЕМА ВІДМІТКИ**

Буде використовуватись електронна система SPORTident, відмітка чіпом на станції.

Використовуються тільки чіпи організації, що проводить.

Номера КП – на станціях та у карті.

### **ТЕХНІЧНА ІНФОРМАЦІЯ**

На старті учасник отримує карту лабіринту, на яку нанесена дистанція: - старт – трикутник; фініш – два концентричні кола; КП – коло, центр якого відповідає точці розташування КП, і дає інформацію, де саме розташований КП по відношенню до орієнтира (перешкоди).

Всі КП знаходяться в обмеженій зоні - зі старту учасники бачать весь лабіринт і більшість КП.

**ЗАВДАННЯ:** якомога швидше дістатися від старту до фінішу, знайшовши по дорозі всі визначені за порядком на карті КП і зробивши контрольну відмітку чіпом на станції. Номер КП у картці повинен співпадати з номером на станції КП.

**УВАГА:** забороняється на дистанції долати бар'єри та/або здійснювати відмітку КП через бар'єри; порядок відвідування КП є обов'язковим для учасника.

**Контрольний час – 4хв. Для одного учасника.**

**Не взятий КП, не правильна послідовність відмітки або відмітка через бар'єр – знаття учасника.**



## **СПОРТИВНЕ ОРІЄНТУВАННЯ «ЗА ВИБОРОМ»**

### **Дистанція – командна.**

Змагання проводяться відповідно до УМОВ, Правил змагань зі спортивного орієнтування та додаткових умов.

Карта змагань кольорова, масштаб 1:10 000, перетин рельєфу – 2,5 м.

КП обладнані стандартними призмами та компостерами.

Вид змагань – командний. Змагання проводяться на дистанції «за вибором» з загальним стартом.

Склад команди – 4 особи (не менше 1 особи протилежної статі).

На старті дистанції команда отримує 4 карти, з нанесеними контрольними пунктами. Загалом на карту нанесено 18 КП. З загальної кількості КП (18 шт.), команді необхідно знайти, та відмітити у контрольній ( контрольних ) картці :

- молодший вік - 12 КП
- середній вік - 14 КП
- старший вік - 17 КП

Після старту команда може починати роботу на дистанції, при цьому самостійно обирає тактичний варіант подолання дистанції, а саме: команді дозволяється здійснювати пошук КП групою з 4 спортсменів, або у будь-яких інших варіантах (двома групами по два спортсмени, або 3+1, або кожен з чотирьох спортсменів рухається по дистанції індивідуально).

Для здійснення відмітки КП команді надається чотири контрольні картки.

### **ОСТАННІЙ КП №100, від якого команда рухається на фініш.**

Результат визначається за кращим часом проходження дистанції (фініш по останньому учаснику).

Для проходження всієї дистанції встановлено контрольний час, за перевищення якого команда знімається з даних змагань.



## ТЕХНІКА ВЕЛОСИПЕДНОГО ТУРИЗМУ

### **Дистанція – особисто-командна.**

Змагання проводяться у двох видах змагань (фігурне водіння, крос) у трьох вікових групах – молодша, середня, старша.

До участі у змаганнях допускаються 2 спортсмени від кожної команди не залежно від статі.

Учасники допускаються на дистанцію **тільки при наявності захисних шоломів**. Вимоги до велосипедів: колеса 24 (тільки молодша група) 26, 28, 29 дюймів; колісна база (відстань між осями колес) - не менше 980 мм; справні гальма.

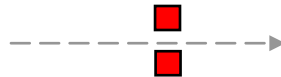
Результат учасника на дистанції визначається за сумою часу проходження та штрафного часу. В особистому заліку перемагають учасники з найменшим відносним результатом двох дистанцій. Підведення підсумків проводиться у кожній віковій групі окремо серед юнаків та дівчат.

До командного заліку зараховуються відносні результати двох учасників команди у кожній віковій групі окремо.

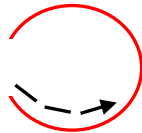


### **„ФІГУРНЕ ВОДІННЯ ВЕЛОСИПЕДУ”**

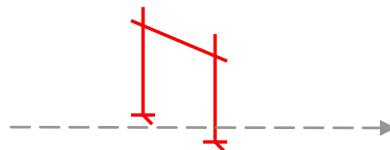
**1.Створ.** На відстані 8см один від одного встановлено два пласких предмети висотою не більше 15см. Учасник повинен проїхати між ними, не зачепивши їх.



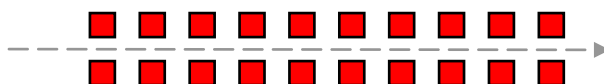
**2. Коло.** Учасник заїжджає через розрив шириною 1м, помічений брусками, всередину кола діаметром 3м, розвертається там і виїжджає через розрив назад. По розмітці кола встановлено обмежувачі у вигляді брусків.



**3. Ворота.** Учасник проїжджає через ворота шириною 0,9 м і висотою 1,2м. Верхня перекладена воріт не закріплена і вільно лежить на стійках.

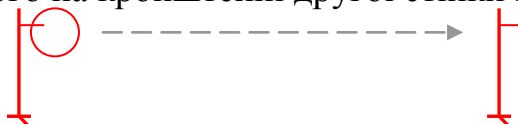


**4.Колія.** Учасник проїжджає по колії довжиною 5м і шириною 20см, утвореною двома рядами обмежувачів через 0,5м висотою 15см.



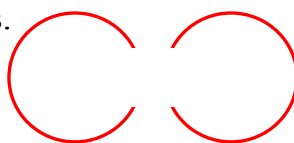
**5. Кільце.** На відстані 5 м одна від одної встановлено дві стійки з кронштейнами, які закріплені на висоті 1,5 м від землі. На одній зі стійок висить кільце (діаметром 20-30 см).

Учасник знімає кільце однією рукою, береться цією рукою за руль, перехоплює кільце і вішає його на кронштейні другої стійки іншою рукою.



**6. Вісімка.** Фігуру утворюють два кола діаметром 3 м, що прилягають одне до одного.

Учасник в'їздить у фігуру вздовж дотичної в розрив шириною 1 м, розвертається в першому колі, потім в другому в зворотному напрямку і виїжджає через другий розрив.

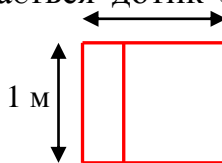


**7. Гойдалка.** Учасник проїжджає по дошці (довжиною 2,5 м, шириною 20...30 см), яка встановлена в центрі на опорі висотою 25 см і гойдається. Кінець дошки призначений для заїзду, повинен опускатися вниз під дією власної ваги.



**8. Стоп-лінія.** На землі розмічений квадрат, сторона якого дорівнює 1 м. На його дальшій стороні перпендикулярно напрямку руху розмічена білою фарбою лінія шириною 10 см, довжиною 1 м, яка є стоп-лінією.

Учасник повинен зупинити велосипед так, щоб переднє колесо мало контакт зі стоп-лінією. Допускається дотик землі ногою в межах квадрату після зупинки велосипеда.



**9. Змійка між фішками.** Учасник проїжджає зигзаг між 6-8 фішками висотою 15 см., встановленими через 1,0 - 1,2 м. одна від одної на одній лінії.



Молодший вік проходить етапи: 1,2,3,5,8,9

Середній вік проходить етапи: 1,2,3,5,6,8,9

Старший вік проходить етапи: 1,2,3,4,5,6,7,8,9

Штрафи – згідно таблиці штрафів правил (1б – 5сек)



## **„ВЕЛОКРОС”**

**Велокрос** - дистанція з штучними та природними перешкодами, загальною довжиною до 1 км.

**Завдання** – за якомога коротший час здолати дистанцію з набором штучних та природних перешкод по розміченій місцевості.

### **Перелік можливих перешкод:**

1. Переїзд канави.
2. Крутий підйом.
3. Крутий спуск.
4. Розворот у зворотній напрямок на обмеженій площі.
5. Коридор.

Молодший вік долає – 1 коло.

Середній вік долає – 2 коло.

Старший вік долає – 3 коло.



## **«СКЕЛЕЛАЗІННЯ»**

### **Дистанція – особиста.**

Від команди можуть виступати до 4-х учасників (незалежно від статі).

Всі учасники змагань повинні бути забезпечені: ІСС, захисними касками, формою, яка повинна закривати лікті і коліна.

Змагання проводяться на швидкість у трьох вікових групах в два етапи: відбірковий та фінал. Результат учасника визначається за часом проходження дистанції.

До фіналу виходять по 4 спортсмени, які мають кращий результат у кожній віковій групі, окремо серед хлопців та дівчат.



## «КРОС-ПОХІД ЗА ВИБОРОМ»

**Дистанція – командна.**

**Склад команди:** 4 особи (не менше 1 особи протилежної статті)

На старті команда отримує спортивну карту та командну картку з переліком усіх етапів та їх бальною оцінкою.

Команда самостійно планує свою дистанцію та може змінювати її протягом всього часу подолання. Учасники допускаються до роботи на етапах тільки за наявності команди у повному складі.

Вид старту – масовий.

ОЧ – 1год.50хв.(1 штрафний бал за 30сек.) Контрольний час – 2 години.

На кожному технічному етапі команда обирає варіант проходження та отримує бали.

**Наприклад:** Спуск по схилу з наведенням – 40 балів; проходження по суддівських перилах – 20 балів.

На кожному технічному етапі по три гілки, відсидок немає, заданий час (ЗЧ), за перевищення якого команда отримує штрафи та звільняє етап.

На карті крім етапів, нанесені КП, за кожний команда отримує додаткові бали.

### **Перелік можливих етапів**

Молодший вік	Середній вік	Старший вік
Спорт підйом (нав/прох)	Парал.мотузки вгору-Дюльфер (нав.осн./прох)	Парал.мотузки вгору-Дюльфер (нав.осн/нав. повністю дюльфера)
Паралел мотузки (супр/прох)	Парал.мотузки вгору-крутопохила вниз (нав. стр/прох)	Парал.мотузки вгору-крутопохила вниз (нав. стр/нав. повністю)
Колода (супр/прох)	Спорт підйом (нав/прох)	Спорт підйом (нав)
Навісна переправа (супр/прох)	Паралел мотузки (нав.верх/супр)	Паралел мотузки (нав.верх/нав.повністю)
Спорт спуск (нав./прох.)	Колода (нав/супр)	Колода (нав/супр)
Траверс схилу (прох)	Навісна переправа (нав/супр)	Навісна переправа (нав/супр)
Скелелазіння (прох)	Спорт спуск (нав./прох.)	Спорт спуск (нав)
Горизонт маятник (прох)	Траверс схилу (нав/прох)	Траверс схилу (нав)
Жердини	Скелелазіння (прох)	Скелелазіння (прох)
Купини	Горизонт маятник (нав. опорної мот.)	Горизонт маятник (нав. опорної мот.)
В'язання вузлів	Жердини	Жердини
Карточний пазл	Купини	Купини
Визначення азимуту	В'язання вузлів	В'язання вузлів
Встановлення намету	Карточний пазл	Карточний пазл
Умовні знаки	Визначення азимуту	Визначення азимуту
	Встановлення намету	Встановлення намету
	Умовні знаки	Умовні знаки

Штрафні бали, отримані на етапі, згідно Технічного Регламенту віднімаються від бальної оцінки етапу.

Результат визначається за сумою балів, набраних на дистанції. У разі рівності суми балів перевага надається команді, яка пододала дистанцію за менший час.



### **Конкурс «В'ЯЗАННЯ ВУЗЛІВ»**

**Склад команди:** 4 особи (не менше 1 особи протилежної статі).

Команда, використовуючи суддівські мотузки та карабіни, повинна зав'язати 16 вузлів зі списку вузлів, зазначених у розділі 10. Етап 20. «В'язання вузлів» та Додатку № 4 Технічного Регламенту.

#### **Фініш за командою капітана.**

Результат визначається за найменшим часом та з урахуванням штрафних балів. Переможці нагороджуються у кожній віковій групі окремо.