

Зарница

Условия игры

Контрольное время дистанции (КВД) – 90 мин

Длина дистанции – 2 км

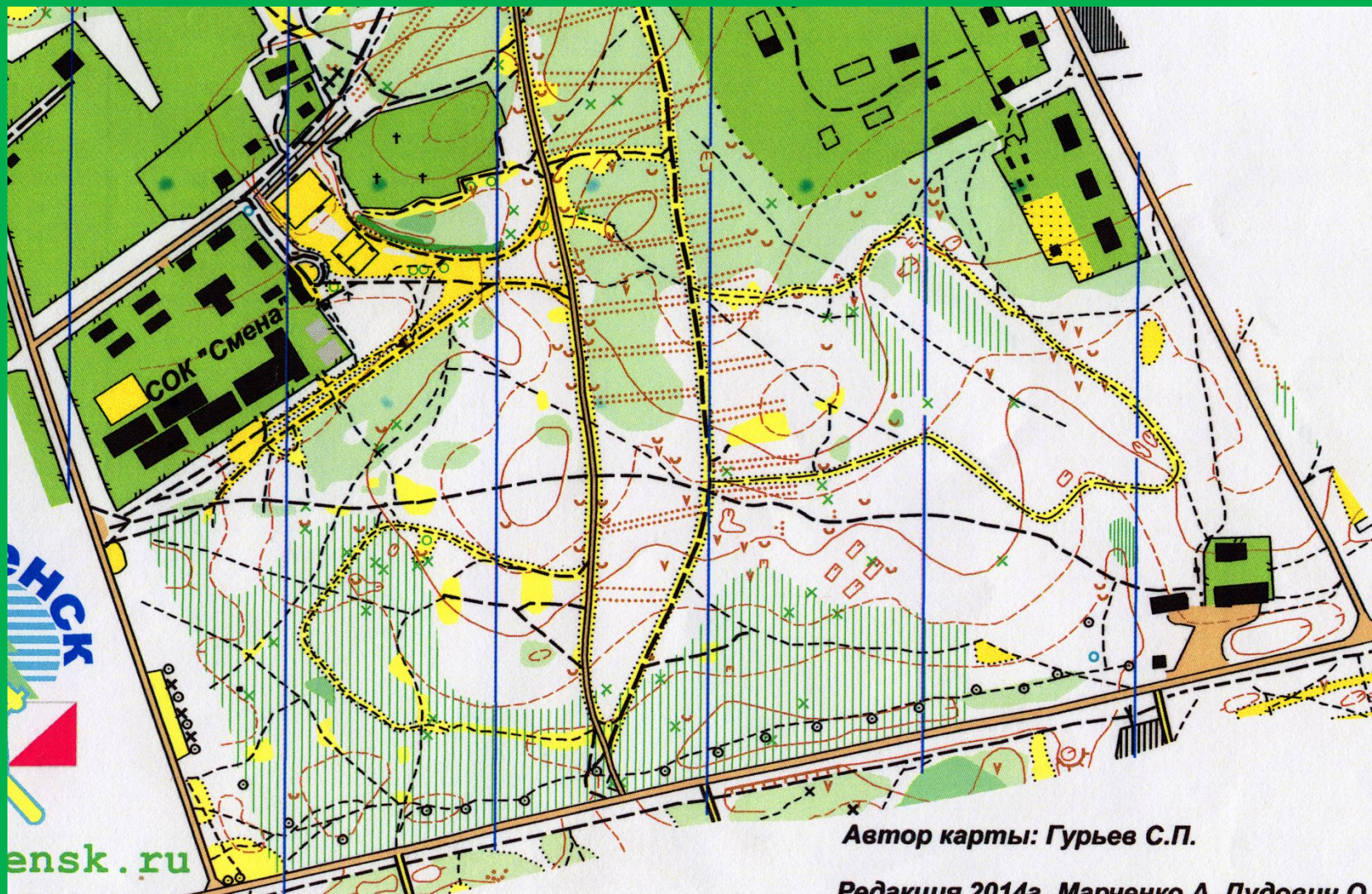
Заданий – 7

Максимальное количество баллов – 90

Результат: наибольшее количество баллов, в случае равенства – время прохождения дистанции

Команды, не уложившиеся в КВД, занимают места после команд уложившихся в КВД.

Карта, масштаб 1:7500

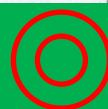


Старт и финиш



стар

т



фини

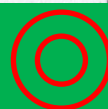
ш

Район действия игры



стар

Т



фини

Ш

Последовательность заданий и условия их выполнения

№ задания	Название задания	Описание задания	Стоимость задания
№ 1	«Минное поле»	Преодолеть в пешем порядке (снаряжение в руках) обозначенный маркерной сигнальной лентой (волчатником) участок местности (длиной 15-30 метров). На данном участке будут установлены «растяжки», которые участники не должны касаться. За касание «растяжек» начисляется штраф (за каждую «растяжку» каждого участника).	20
№ 2	«Поиск рации»	В обозначенном месте найти «рацию» (коробку).	10
№ 3	«Шифровка»	Используя шифровальный ключ (цифровой двузначный код), расписать шифровальный текст, в котором указано место штаба противника. В случае не выполнения задания, команда получает штраф и судья на карте указывает место данного штаба.	10
№ 4	«Атака штаба»	Каждому члену команды необходимо «снять» часового, при помощи снаряда для метания (палочка, мяч, снежок и т.д.). Необходимо попасть по вертикальной мишени (ствол дерева, от комля до высоты 2 м). На уничтожение часового даётся до 5 попыток. За каждое не попадание вычитается по 1 баллу.	15
№ 5	«Переноска пострадавшего»	Используя командные санки (волокуши) 2 участника команды транспортируют определённый отрезок местности по лыжне 3-го члена команды (по выбору команды). Диагноз «пострадавшего» - лёгкая контузия («пострадавший» не имеет право самостоятельно передвигаться, а также помогать несущим в транспортировке)	15
№ 6	Сигналы бедствия	На обозначенном судьями участке местности выложить знак сигналов бедствия, выпавший команде по жребию. Для выкладывания знака команда может использовать групповое снаряжение. Знак должен быть выложен согласно габаритам обозначенного участка местности.	10
№ 7	«Азимутальный ход»	Группа, получив указанное азимутальное значение, движется по пересечённой местности в пешем или лыжном порядке до границы окончания задания. На данной границе будут установлены флажки с отметками (компостер с призмой). Необходимо отметить на флажке к которой вышла группа.	10
Итого:			90

Образец задания «Шифровка» и пример его выполнения

Задание «Шифровка».

Команда: _____

Шифровка содержит информацию, которая поможет Вам определить на карте место нахождения штаба противника.

Для дешифровки используйте ключ шифровки. Начало поиска с данного этапа.

КЛЮЧ	буква	ТЕКСТ
11.	а.	293026
12.	б.	
13.	в.	1428111531292613
14.	г.	
15.	д.	151316293020
16.	е.	
17.	ё.	241630282613
18.	ж.	
19.	з.	
20.	и.	
21.	й.	
22.	к.	
23.	л.	
24.	м.	
25.	н.	
26.	о.	
27.	п.	
28.	р.	
29.	с.	
30.	т.	
31.	у.	
32.	ф.	
33.	х.	
34.	ц.	
35.	ч.	
36.	ш.	
37.	щ.	
38.	ъ.	
39.	ы.	
40.	ь.	
41.	э.	
42.	ю.	
43.	я.	

ключ	буква	текст
11.	а.	293026
12.	б.	
13.	в.	1428111531292613
14.	г.	
15.	д.	151316293020
16.	е.	
17.	ё.	241630282613
18.	ж.	
19.	з.	СТО ГРАДУСОВ ДВЕСТИ МЕТРОВ
20.	и.	
21.	й.	
22.	к.	
23.	л.	
24.	м.	
25.	н.	
26.	о.	
27.	п.	
28.	р.	
29.	с.	
30.	т.	
31.	у.	
32.	ф.	
33.	х.	
34.	ц.	
35.	ч.	
36.	ш.	
37.	щ.	
38.	ъ.	
39.	ы.	
40.	ь.	
41.	э.	
42.	ю.	
43.	я.	

Образец задания «Азимутальный ход» и пример его выполнения

Группа, получив указанное азимутальное значение, движется по пересечённой местности в пешем или лыжном порядке до границы окончания задания. На данной границе будут установлены флажки с отметками (компостер с призмой). Необходимо отметить на флажке к которой вышла группа.

Образец задания «Азимутальный ход» и пример его выполнения

Вариант 1: азимутальный ход
 70°

Вариант 2: азимутальный ход
 100°

Образец задания «Азимутальный ход» и пример его выполнения

Необходимое групповое снаряжение – **КОМПАС**

