

«Утверждено»:  
Директор  
Муниципального  
учреждения культуры  
«Центр культуры и  
досуга «Полярная звезда»

И.В. Шатневская



**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о проведении открытой городской историко-патриотической**  
**станционной игры «Операция «Десант»,**  
**посвященной Дню защитника Отечества и**  
**75-й годовщине со дня основания города Оленегорска и**  
**Оленегорского горно-обогатительного комбината**

**1. Общие положения**

- 1.1. Настоящее положение определяет цели и задачи, условия и порядок проведения открытой городской историко-патриотической станционной игры «Операция «Десант» (далее - Игры).
- 1.2. Организатором Игры является Муниципальное учреждение культуры «Центр культуры и досуга «Полярная звезда».

**2. Цели и задачи**

- 2.1. Цель:
- пропаганда знаний по краеведению, истории и культуре родного города и края среди жителей Оленегорска;
- 2.2. Задачи:
- воспитание чувства патриотизма, долга, любви и уважения к малой Родине;
  - организация активного и безопасного интеллектуального отдыха для участников;
  - развитие навыков ориентирования в городе и умения решать логические задачи;
  - повышение интереса к истории, спорту, здоровому образу жизни.

**3. Место, сроки и порядок проведения**

- 3.1. Игра проводится 24 февраля 2024 года на территории города Оленегорска;
- 3.2. Начало Игры: Дом Культуры в 12-00 часов;
- 3.3. Регистрация участников производится по факту подачи заявки на участие. Заполненный заявочный лист на команду необходимо отправить в

- электронном виде на почту [pzkonkurs@yandex.ru](mailto:pzkonkurs@yandex.ru) с пометкой «Операция «Десант» 2024»;
- 3.4. Инструктаж команд проводится с 11.40 до 11.50. Команды, не прошедшие инструктаж, к участию в Игре не допускаются;
- 3.5. Команды получают задания с вопросами и контрольные листы;
- 3.6. Задачи команд:
- получить листы с первой контрольной точкой (место выполнения задания), по прибытии на место - расшифровать задание, поставить отметку, сделать фото;
  - все члены команды должны побывать на основных контрольных точках. Дополнительные точки к посещению не обязательны, но оцениваются дополнительно;
  - после прохождения испытаний команда прибывает на финиш и сдает контрольный лист организатору;
  - команды в полном составе **обязательно** должны сфотографироваться на каждой контрольной точке! После финиша, капитан передает все фотографии членам жюри;
- 3.7. За каждое выполненное задание на точке команда получает 5 баллов. Дополнительно могут начисляться от 1 до 3 баллов за скорость и/или полноту выполнения задания. Команда, посетившая все контрольные точки (кроме не обязательных к посещению) и показавшая лучшее время на финише дополнительно получает 5 баллов;
- 3.8. За посещение дополнительных точек команде начисляется 10 баллов;
- 3.9. За участие в конкурсах: творческом, физической культуры дополнительно начисляются баллы от максимального (по количеству команд-участников) до минимального;
- 3.10. Команды должны прибыть на финишную точку не позднее 14 часов 00 минут, вне зависимости от того сколько контрольных точек было посещено. Допускается задержка команды по независящим форс-мажорным причинам, но, не более 15 минут. Команды, не прибывшие к финишу в контрольное время, дисквалифицируются;
- 3.11. Организаторы Игры оставляют за собой право вносить изменения в настоящее положение.

#### 4. Участники игры

- 4.1. В игре участвуют команды, имеющие теоретическую и физическую подготовку. Максимальное количество игроков в команде – 5 человек. Возрастное ограничение 6+;
- 4.2. Все участники Игры должны выступать в сигнальных жилетах;
- 4.3. Участники Игры перемещаются по городу на автомобиле, соблюдая Правила Дорожного Движения, и подчиняясь всем законам и подзаконным нормативным актам, действующим на территории проведения Игры. Особых условий для участников соревнований не создается;
- 4.4. Участники обязуются соблюдать настоящее Положение;



4.5. При выходе экипажа или его участников из Игры - участники команды должны уведомить об этом оргкомитет;

4.6. Оргкомитет не несёт ответственности за происшествия, произошедшие с участниками по вине самих участников или третьих лиц.

## 5. Условия участия в игре

5.1. Всем необходимым снаряжением для участия в Игре команды обеспечивают себя самостоятельно;

5.2. Участника рекомендуется подобрать форму одежды, соответствующую погодным условиям;

5.3. Для выполнения заданий участникам необходимо иметь телефон с фотокамерой и доступом в интернет;

5.4. Последний день приёма заявок на участие в игре - **19 февраля 2024 года**;

5.5. Для капитанов команд будет проведено организационное собрание;

5.6. Для участия в игре командам нужны знания и навыки:

- по истории возникновения праздника «23 февраля. День защитника Отечества»;

- по истории г. Оленегорска;

- по памятным местам, достопримечательностям г. Оленегорска;

- о Почётных гражданах Оленегорска;

- по умению ориентироваться на улицах Оленегорска;

- по выполнению творческих заданий.

5.7. Даты и время проведения организационного собрания и занятий по истории и краеведению будут сообщены зарегистрированным участникам дополнительно.

5.4. Игра проводится в три основных этапа:

**На первом этапе** члены жюри оценивают представление команд участников. «**Представление**» **критерии оценки**: название, девиз команды, наличие единого элемента и знака в форме, креативность представления команды, творческий подход, участие всех членов команды.

**На втором этапе** команде будут предложены задания и вопросы по истории города Оленегорска и возникновения праздника «День защитника Отечества». Правильные ответы отмечаются баллами в маршрутных листах команды.

**На третьем этапе** команда должна самостоятельно определить описанные здания, памятные места, достопримечательности города. На каждом пункте маршрута команде необходимо поставить отметку (балл) на карточке участника у волонтера-арбитра и сделать селфи на локации с волонтерами - организаторами.

5.5. Организаторы не обеспечивают участников команд транспортом для доставки в город Оленегорск и не возмещают транспортные расходы.

## **6. Творческий конкурс**

- 6.1. Конкурс проводится на одной из контрольных точек. Оцениваются творческие способности членов команды;
- 6.2. Капитан должен представить членов команды, члены команды – капитана. Обязательно должно прозвучать название, поздравление всех участников с праздником и ответ на вопрос «Почему именно вы победите сегодня?»;
- 6.3. Приветствуются песни, танцы, игра на музыкальных инструментах, стихотворная форма изложения, юмористические приемы. Категорически запрещается ненормативная лексика, брань и оскорбления;
- 6.4. Время, отведенное команде на участие в конкурсе – 3 минуты.

## **7. Конкурс по физической культуре**

- 7.1. Конкурс проводится на одной из контрольных точек. Оцениваются физическая подготовленность членов команды;
- 7.2. В конкурсе от каждой команды выбираются участники по количеству упражнений;
- 7.3. Запрещено одному участнику выполнять более одного упражнения.
- 7.4. Если команда отказывается выполнять упражнение, в итоговом листе за это упражнение ставится «0 баллов»;
- 7.3. Конкурсные упражнения: подтягивания на перекладине, отжимания, пресс, приседания.

## **8. Определение победителей**

- 8.1. Команда-победительница определяется по наибольшему количеству баллов, проставленных на карточках участников;
- 8.2. В случае равенства баллов преимущество имеет команда, посетившая большее количество точек на втором этапе игры.

## **9. Награждение**

- 9.1. Награждение победителей проходит сразу после подсчета баллов и подведения итогов;
- 9.2. Все участники награждаются дипломами за участие;
- 9.3. Победители награждаются дипломами и ценными призами за 1,2,3 место.

**Контактное лицо – Суворов Роман Викторович, тел. 8 (81552) 58-973**