

## Условия проведения полосы препятствий по ТПТ. ЧРМЮ

«Туристский муравейник»- блок А, командная работа – блок Б.

Согласно жеребьёвке, формируются группы.

В группу входят 2-3 команды

Контрольное время в блоке А- 15 минут, блок Б- работа на этапах по секундомеру.

На старт выходят команды из одной группы. У каждой команды есть стартовый круг. Куда они входят со всем снаряжением за 10 минут до старта для его проверки.

По команде судьи «Старт» участники выполняют первый этап- надевание ИСС и приведение его в рабочее состояние, далее участник по мере готовности ( судья проверяет качество и безопасность обвязки, в случае ошибки участник обязан переделать) выбегает из круга для преодоления препятствий первого блока, команды начинают работать на предложенных этапах, получая за правильное выполнение «жетоны».

Участники команды работают индивидуально, то есть разбегаются по разным этапам, стараясь получить как можно больше «жетонов». После того, как участник получил «жетон» он должен принести её и бросить в корзину команды, которая находится в зоне старта, и только потом может бежать работать на этап. Если участник приносит более 1-го «жетона», чтобы бросить в корзину, судья старта объявляет штраф и забирает из корзины команды 5 (пять) «жетонов».

На одном этапе участник может работать столько раз, сколько пожелает. Если этап занят, участник может встать в очередь (ждать своей очереди) или побегать на другой (свободный) этап.

**На выполнение первого блока задания команда получает 15 мин.**

Возможные этапы:

- Навесная переправа
- Параллельные верёвки
- Подъём
- Спуск
- Вязание узлов: булинь, стремя \* (надо развязать и завязать свои узлы, если узел не завязан- считайте вам повезло)
- «Цирк»
- «Кочки»
- Разнонаклонные параллельные веревки
- Крутонаклонная навесная переправа /вниз/
- Маятник
- Траверс

Рельсы

Лыжи

**Через 15 мин. Дается свисток и начинается отсчет времени на командную работу.** Команда объединяется в круге берет необходимое снаряжение и проходит 4 этапа самонаведением. Возможные этапы: подъем, спуск, траверс, маятник, болото. **Финиш фиксируется по возвращении всех участников и снаряжения в круг. Волочение веревок запрещено.**

Результат подводится по сумме мест, заработанных на каждом блоке. Если сумма мест одинакова, то выигрывает команда, у которой выше место в блоке Б.

Например

Команда	Блок 1	Блок 2	Сумма мест	Результат
Команда А	429 бал=1 место	15:20=1 место	2	1
Команда Б	399 бал=3 место	17:30=2 место	5	2