

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о проведении спортивной квест-игры «Семейный кузовок»,**  
**в рамках проведения открытого Республиканского гастрономического фестиваля**  
**«ГубиФест приглашает друзей»**

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цель и задачи спортивной квест-игры «Семейный кузовок», порядок его организации, проведения, подведения итогов.

1.2. Спортивная квест-игра «Семейный кузовок» (далее Квест-игра) проводится в рамках проведения открытого Республиканского гастрономического фестиваля «ГубиФест приглашает друзей».

1.3. Квест-игра не требует специальной дополнительной подготовки.

2. Цель и задачи

2.1. Цель: Популяризация культурно-содержательного, спортивного, интеллектуально-обогащённого досуга населения и гостей Ярского района.

2.2. Задачи:

- организация активного интеллектуального отдыха, формирование навыков здорового образа жизни;
- сплочение семьи через организацию активного семейного досуга.
- развитие новых досуговых форм работы с населением.

3. Условия участия

3.1. В квест-игре участвуют семьи с детьми. Состав команды не менее 4 человек – 2 взрослых (старше 18 лет) и 2 ребенка (от 5 до 14 лет).

3.2. Квест-игра включает в себя 2 этапа, которые проводятся **ОДНОВРЕМЕННО**:

- интерактивная игра на время, в которой команда проходят по заранее спланированному маршруту, каждая точка которого задана в виде головоломки, состоящему из 11 основных локаций – игровых контрольных точек, расположение которых участники игры определяют по своему маршрутному листу. Задача участников команды – найти и собрать **ВСЕ** артефакты, находящиеся на локациях (по одному на каждой). Всего необходимо найти 11 штук. Команды одновременно вытягивают номер маршрута, который должна будет пройти команда (участвует мама и ребенок 5-9 лет).

- «веселые старты», в которых команды выполняют спортивные задания (участвует папа и ребенок 10-14 лет). (Приложение 2).

3.2. Форма одежды членов команды удобная для участия в спортивных состязаниях, обязательно по погоде. Команда должна иметь единый элемент одежды.

3.3. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Квест-игры, а организаторы создают все условия для минимизации рисков.

3.4. Участники команд обязаны ознакомиться с данным положением, правилами квест – игры и пройти инструктаж до ее начала.

3.5. Регистрация участников (прием заявок) на эл. почту: [biblio-yar@yandex.ru](mailto:biblio-yar@yandex.ru) по определенной форме (Приложение №1) с пометкой «Квест-игра». Заявки принимаются строго до 16 августа 2024 года.

4. Сроки, место и порядок проведения

4.1. Квест-игра проводится 24 августа 2024 года.

4.2. Место проведения: База отдыха «ЯРСКАЯ».

4.3. Начало Квест-игры – 12:15 часов.

Место старта – Центральная сцена.

- В 1 этапе (мама+ребенок) побеждает команда, которая выполнила все задания, прошла локации и нашла все артефакты первой.

- Во втором этапе (папа и ребенок) побеждает команда, затратившая на выполнение заданий наименьшее количество времени.

Система проведения «веселых стартов» будет определена до начала квест-игры в зависимости от количества заявившихся команд.

4.4. При подведении общекомандного результата суммируются итоги обоих этапов (интерактивной игры и «веселых стартов»).

#### 6. Подведение итогов

6.1. Команда – победитель награждается дипломом победителя и подарком.

6.2. Команды – участники награждаются грамотами и поощрительными призами.

#### 7. Дополнительные условия.

7.1. Команда обязана иметь хотя бы один мобильный телефон с номером телефона координатора для связи с ним в ходе игры в случае необходимости.

7.2. Команда должна иметь с собой корзину (кузовок).

Контакты:

Координатор – Данилова Марина Геннадьевна.

Телефон для справок: 4-15-37; 89501611290, e-mail: biblio—yar@yandex.ru

Адрес: п. Яр, ул. Вершининой, 14

### Заявка на участие в квест – игре Наименование муниципального образования/ населенного пункта Название команды « \_\_\_\_\_ »

№ п/п	Ф.И.О. участника команды	Член семьи	Контактные данные: телефон, e-mail
1.			
2.			
3.			
4.			

Ф.И.О. куратора команды \_\_\_\_\_  
контактный телефон \_\_\_\_\_

#### «Командные лыжи»

Оба участника располагаются на надувных лыжах друг за другом, и одновременно передвигают ноги. Нужно дойти до конуса, развернуть лыжи и дойти до линии старта. Сложность заключается в том, что сделать это синхронно очень трудно.

Штрафы:

Падение – 10 с.

Не дошли до конуса – 10 с.

#### «Творческий»

Каждой команде нужно составить фигуру в форме гриба из мягких модулей. Для каждой команды будет одинаковое количество модулей и их вид. Каждый участник берет один модуль перед стартом, устанавливает его в указанном месте, передает эстафету другому участнику. Если один или несколько модулей упали, то нужно их поднять и установить на прежнее место. Повторяется до тех пор, пока не будут установлены все модули. Побеждает команда, которая первая установила все модули.

Штрафы:

Не передача эстафеты – 10 с.

Падение каждого модуля – 10 с.

### «Туннель – рукав с опорами»

Игроки по очереди проползают по туннелю, стараясь как можно быстрее преодолеть свою дистанцию. После прохождения туннеля участник возвращается к старту, передаёт эстафету. Второй участник проходит через туннель и бежит к линии старта. Побеждает команда, в которой последний участник финишировал на линии старта.

Штрафы:

Не передача эстафеты – 10 с.

### Грибники

На финише ставят три городка для каждой команды и прикрывают их цветными кругами – это «грибы». У первого игрока на старте в руках также три круга, но другого цвета. Игрок бежит к финишу, меняет «грибам» шляпки и возвращается, передавая круги второму игроку. Если «гриб» упал, то движение продолжать нельзя. Побеждает команда, которая была быстрее и аккуратнее.

Штрафы:

Падение каждого «гриба» - 10 с.

### «Грибное лукошко»

Каждой команде дается корзинка. На противоположной стороне расположены грибы, для каждой команды одинаковые. Каждый участник бежит с корзинкой, собирает съедобный гриб в корзинку, бежит обратно и передает корзину следующему участнику. Конкурс продолжается до тех пор, пока не соберут все съедобные грибы.

Штрафы:

Сбор несъедобного гриба – 10 с.

Падение корзинки – 20 с.

### «Кольцеброс»

Участникам нужно закинуть кольцо на стержень. Если участник зашел за линию старта, то результат броска не учитывается, при этом бросок засчитывается. У каждого участника будет 2 пробных броска и 4 зачетных.

Штрафы:

Участник зашел за линию старта – 10 с.

Промах зачетного кольца – 10 с.

*Организаторы отменяют за собой право изменять конкурсные задания.*

*Приложение №3*

## УСЛОВИЯ участия в эстрадном концерте «Хороший вкус»

Подать заявку для участника в эстрадном концерте может любой участник фестиваля. Репертуар исполняемого произведения не должен носить пропаганды асоциальных явлений и насилия. Репертуар может быть исполнен на любом языке народов, проживающих на территории Удмуртской Республики. Главное условие – лад музыки исполняемого произведения должен быть в мажоре.

### Анкета-заявка для участия в эстрадном концерте «Хороший вкус»

Наименование коллектива / ФИО участника	
Наименование МО / населенный пункт	
Репертуар	
Технический райдер	