

## Туристическая гонка «Тропа Азимута»

памяти И.Н. Самойловой

по технике спортивного туризма на комбинированных дистанциях

### **Общая информация**

Соревнования проводятся 16 мая 2026 года в черте города Нижний Тагил (Ленинский район), парк Бондина (N 57.90555° E 59.95865°). Регистрация с 13:00 до 14:00. Брифинг в 14:15. Старты с 14:30.

Главный судья соревнований – Вострягов А.В., главный секретарь Лошаков А.И. Телефон для справок 89502057532; 8(3435)24-32-10, e-mail: [Adventurer84@yandex.ru](mailto:Adventurer84@yandex.ru).

Организатором Соревнования является: МБСОУ «Клуб туристов «Азимут».

#### **Участники:**

Участники могут выступать в командах, в связках, в личном зачёте. Состав команды и связки – смешанный (м/ж). Личный зачёт – мужчины/женщины.

Участникам необходимо подать предварительную заявку по ссылке <https://forms.gle/sYfDZQ57KWRSNzyZ7> до 15 мая включительно.

## **Общие условия дистанции**

Дистанция гонки «Тропа Азимут» доступна для прохождения участникам без туристического опыта и не требует специальной экипировки и спортивной квалификации.

Одежда и обувь участников должна быть удобной, локти и колени закрыты.

Снаряжение необходимое на этапах предоставляется судьями этапов. Можно использовать своё снаряжение, но его проверка обязательно проводится судьей этапа перед стартом.

Безопасность на этапах обеспечивается судейской бригадой, между этапами участники несут ответственность за себя самостоятельно.

Дистанция поставлена в границах парка «Бондина» и исключает пересечение проезжей части ул. Уральская.

Единая дистанция для всех участников. Передвижение по дистанции осуществляется в пешем режиме, использование любых средств передвижения запрещено!

Место старта у здания клуба туристов «Азимут» по адресу ул. Уральская, 16. Старт отдельный. Первыми стартуют команды, затем связки, и завершают старты личный зачет у мужчин и женщин. Интервал старта определится на месте соревнований и будет зависеть от количества участников.

Легенда Тропы Азимута – «Освоение Урала». Народные дружины и смелые воины бросают вызов различным природным стихиям, преодолевают преграды, решают интеллектуальные задачи, проявляет смекалку и физические качества. В награду они получают монеты, так необходимые для завершения освоения Урала. Победителем станет тот, кто совместит в себе дух ловкого воина, мудреца и талантливого полководца.

Дистанция включает в себя 7 этапов: Краеведческая викторина, Водный, Велосипедный, Скалолазание, Фрироуп, Меткий стрелок, Азимутальный ход

и финальный квест (задание будет дано на брифинге). Местоположение всех этапов будет предоставлено на карте-схеме на старте.

Участники проходят этапы в свободном порядке по своему усмотрению. Если этап занят другими участниками, можно двигаться к следующему или дождаться его освобождения. Отсечек на этапах нет. Занимать очередь можно, при этом все участники команды должны находиться возле этапа в обозначенном месте, иначе очерёдность этой команды снимается (живая очередь).

После успешного прохождения каждого этапа команде (участнику) выдаются монеты. На каждом этапе можно заработать до 5 монет. Задача – собрать максимальное количество монет, которые будут необходимы для выполнения квеста.

Дистанция считается пройденной после прохождения всех этапов и выполнения финального квеста.

Выявление победителей происходит по общему времени прохождения дистанции от старта и до окончания выполнения квеста.

### **Этапы гонки и условия их прохождения:**

#### **1. Краеведческая викторина**

Участникам необходимо ответить на вопросы викторины, тема которой «Живут в России разные народы». За правильные ответы участники получают монеты. Запрещено использовать любую стороннюю помощь, поиск ответов в интернете. За любой выявленный факт нарушения условий участник/команда дисквалифицируется на этом этапе.

#### **2. Водный этап**

Этап состоит из двух последовательных заданий:

- 1) Бросок спасательного конца в цель.
- 2) Управление плавсредством.

Действия участников:

1. Одеть спасательные жилеты и бросить спасательный конец (морковка) в цель с расстояния 10 м.

На данном этапе можно заработать 1 монету.

На суше будет установлена специальная мишень.

**Участникам личного зачёта (М и Ж)** даётся 2 попытки.

Если попадание происходит с первого раза – получает 1 монету и переходит ко второму заданию.

Точным броском считается попадание спасательным концом в цель, а также случай, когда верёвка ложится на мишень.

Если точного попадания нет, после 2 попыток спортсмен может переходить к следующему этапу, монета ему не выдается.

Разрешается не укладывать «морковку» в чехол.

**В командном зачёте и в связке** участникам нужно бросить морковку в цель, с двух попыток. Морковку может кидать один участник команды дважды или два разных спортсмена по 1 разу.

Команда зарабатывает 1 монету за попадание. Если попали с первого броска, второй бросок не нужен. Если первый бросок неудачный, второй дает возможность попасть и забрать монету. Если попадания нет – монета не заработана. При попадании в цель или отсутствии попадания после 2-х бросков команда переходит ко второму заданию.

2. Управление катамараном или пакрафтом (для индивидуального зачёта).

На данном этапе есть возможность заработать 4 монеты.

Вдоль берега установлены 6 буйков, которые проходятся на плавсредстве туда и обратно «змейкой». Старт и финиш с берега в одном месте.

Без зачета времени, важно – пройти дистанцию чисто.

Если прохождение «чистое», без касаний буйков, спортсмен или команда зарабатывает 4 монеты.

Если прохождение с 2 касаниями – спортсмен или команда получает 3 монеты.

Прохождение с 3-4 касаниями – спортсмен или команда зарабатывает 2 монеты.

5-6 касаний позволит заработать всего 1 монету.

7 и более касаний, непрохождение части дистанции – монеты не выдаются.

### **3. Велосипедный этап**

На данном этапе предоставляются велосипеды и защитные шлемы. Можно участвовать на своих велосипедах (диаметр колёс не менее 24 дюймов!). Личные велосипеды должны быть доставлены на этап до старта команды (участника). Разрешается использовать 1 велосипед на всю команду.

В личном зачёте участнику необходимо преодолеть дистанцию на велосипеде от старта до финиша. Дистанция этапа может включать в себя технические элементы фигурной езды - фигуры (змейка, ворота, перенос предмета, круг, коридор). Финиш после пересечения контрольной линии последней фигуры.

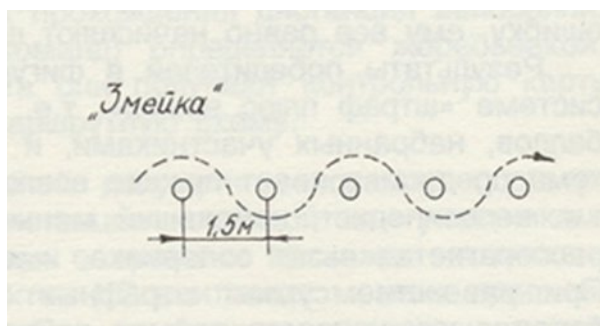
В командном зачёте каждому участнику команды необходимо пройти одну из четырёх фигур. Пятую фигуру проходит любой участник команды, но запрещается проходить 2 фигуры подряд одному участнику.

Первый участник выполняет фигуру, возвращается на старт, передаёт эстафету (велосипед) следующему участнику своей команды, который в свою очередь проходит другую предложенную фигуру. И так продолжается до прохождения всех фигур и финиша последнего участника команды. Финиш после пересечения контрольной линии последним участником.

Описание фигур и порядка их прохождения на дистанции фигурного вождения:

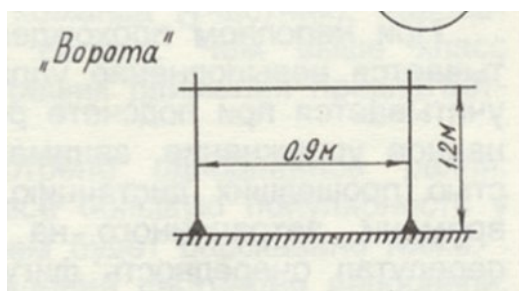
#### **1. Змейка**

Участник последовательно проезжает все проезды между 6-ю стойками высотой 1,2 м, установленными через 1,5 м в один ряд. Ограничительные линии фигуры проводятся параллельно линии стоек на расстоянии 1,5 м, с двух сторон от нее.



## **2. Ворота**

Участник проезжает через ворота, образованные двумя вертикальными стойками, установленными на расстоянии 0,9 м друг от друга, и поперечной перекладиной на высоте 1,2 м. Перекладина не закреплена и свободно лежит на стойках.

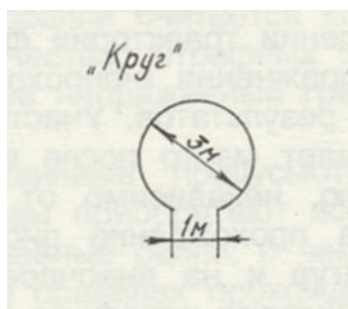


## **3. Перенос предмета**

Фигура состоит из двух кругов или площадок диаметром 0,2 м, расположенных на расстоянии 5 м, и ограничительных линий, нанесенных параллельно осевой линии кругов на расстоянии 1,5 м от нее. В одном из кругов устанавливается предмет высотой 0,15 - 0,20 м, весом 0,3 - 0,5 кг, площадью основания не более 30 кв. см.

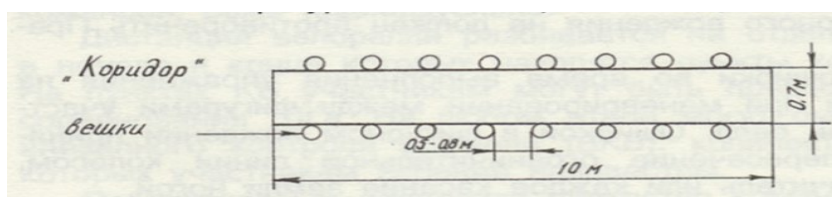
## **4. Круг**

Участник въезжает через разрыв шириной 1 м, обозначенный ограничителями, в окружность диаметром 3 м, разворачивается внутри нее и выезжает через разрыв обратно. По окружности равномерно устанавливаются 9 ограничителей.



## **5. Коридор**

Участник проезжает по коридору длиной 10 м и шириной 0,7 м, образованному разметкой и двумя параллельными рядами стоек высотой 1,2-1,5 м, установленных через 1 м.



Результаты победителей в фигурном вождении определяются по системе:

за прохождение каждой фигуры выдаётся 1 монета. Если фигура не пройдена или сбито 2 и более стоек - монета не выдаётся. Итого за прохождение этапа можно заработать 5 монет.

## **4. Этап - Скалолазание**

Участникам предлагается трасса с верхней судейской страховкой, где есть 5 контрольных точек (КП). За касание рукой каждого из КП участник получает 1 балл. Каждому участнику даётся одна попытка собрать как можно больше КП в течении контрольного времени (КВ). Контрольное время будет объявлено на этапе.

В личном зачёте количество баллов определяет полученное количество монет (5 балл = 5 монет).

В связках и командном зачёте всем участникам также даётся 1 попытка на сбор максимального количества КП. После выступления команды, общее количество заработанных баллов делится на количество участников. Итоговое

целое число (без учёта знаков после запятой) равно количеству монет, заработанное командой на этапе.

*Пример: команда 4 человека собрала 17 КП и получила 17 баллов. Итого  $17/4=4,25$  балла = 4 монеты.*

### **Страховочное снаряжение предоставляется на этапе**

## **5. Фрироуп**

Участникам предлагается три трассы и три попытки. Нужно пройти верёвочные препятствия (элементы) от старта до финиша, не касаясь земли. Элементы расположены на высоте не более 1 м над землёй.

Трасса выбирается и все её элементы проходятся всеми участниками команды полностью от старта до финиша, разрешается взаимодействие.

Касание любым участником земли приравнивается к срыву, попытка прохождения трассы заканчивается.

Участники во время прохождения должны быть в касках (можно взять на этапе).

За успешное прохождение трассы команда (участник) получает монеты:

- одна монета, лёгкая трасса;
- три монеты, средняя трасса;
- пять монет, сложная трасса.

Монеты за прохождение НЕ СУММИРУЮТСЯ. Можно использовать свои ТРИ попытки на разных трассах, повышая сложность. В зачёт идёт лучшая трасса. Но нельзя понижать сложность. Если команда/участник принимает решение начать с трассы за 5 монет и не проходит её, то не получает монет.

## **6. Меткий стрелок**

Каждый добрый молодец должен уметь стрелять из лука, да и любой девице умение это пригодится.

На этапе судья не обучает стрельбе, поэтому если вы не умеете стрелять из лука, ознакомьтесь с инструкцией (Приложение).

Команда прибывает на точку старта этапа.

Судья выдаёт снаряжение: 1 лук и 5 стрел на всю команду. Во время выполнения этапа все члены команды (кроме стреляющего) находятся в безопасной зоне, отмеченной сигнальной лентой. Местоположение стреляющего отмечено перед линией старта. Стрелять можно, стоя или с упором на колено, по самостоятельному выбору команды.

На этапе определен следующий порядок стрельбы:

Количество выстрелов распределяется между участниками в зависимости от состава команды (дополнительный пятый выстрел распределяется самостоятельно по желанию участников):

Индивидуальный зачёт: все 5 выстрелов делает один участник.

Связка: каждый делает не менее 2 выстрелов.

Команда: каждый делает не менее 1 выстрела.

На этапе запрещено:

- Заступать за линию стрельбы.
- Приступать к стрельбе без команды инструктора.
- Производить выстрел при нахождении кого-либо (человека, животного) в опасной зоне.
- Менять количество выстрелов на каждого участника.

При нарушении правил выстрел команде не засчитывается даже в случае попадания, выносится предупреждение, за повторное предупреждение – снятие с этапа.

Подсчёт очков (получение монет): 1 попадание в мишень = 1 монета.

Мишень — картонная коробка с изображением животного. Любое касание стрелой коробки считается попаданием. Место попадания (центр или край мишени) — значения не имеет.

Поскольку мероприятие проходит в парке, все стрелы оснащены безопасными резиновыми наконечниками, и они не могут проткнуть мишень. Факт попадания определяется одним из трёх признаков:

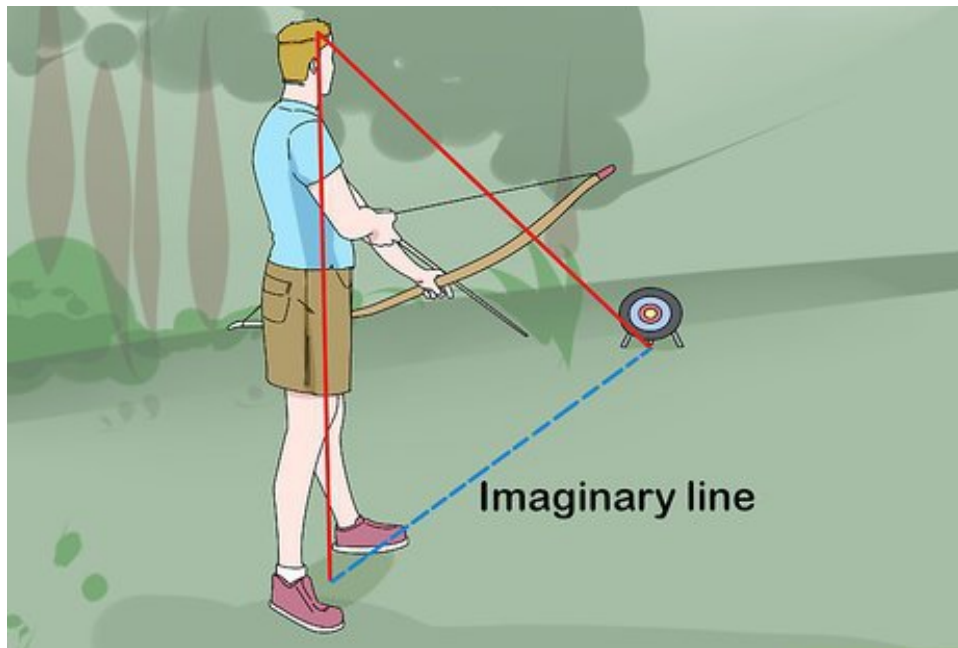
- мишень упала;
- мишень повернулась;
- раздался характерный звук от удара (стук).

Завершение этапа. После того как команда сделала все разрешённые выстрелы, судья объявляет результат и выдаёт заработанное количество монет.

## Приложение

### Техника стрельбы из лука

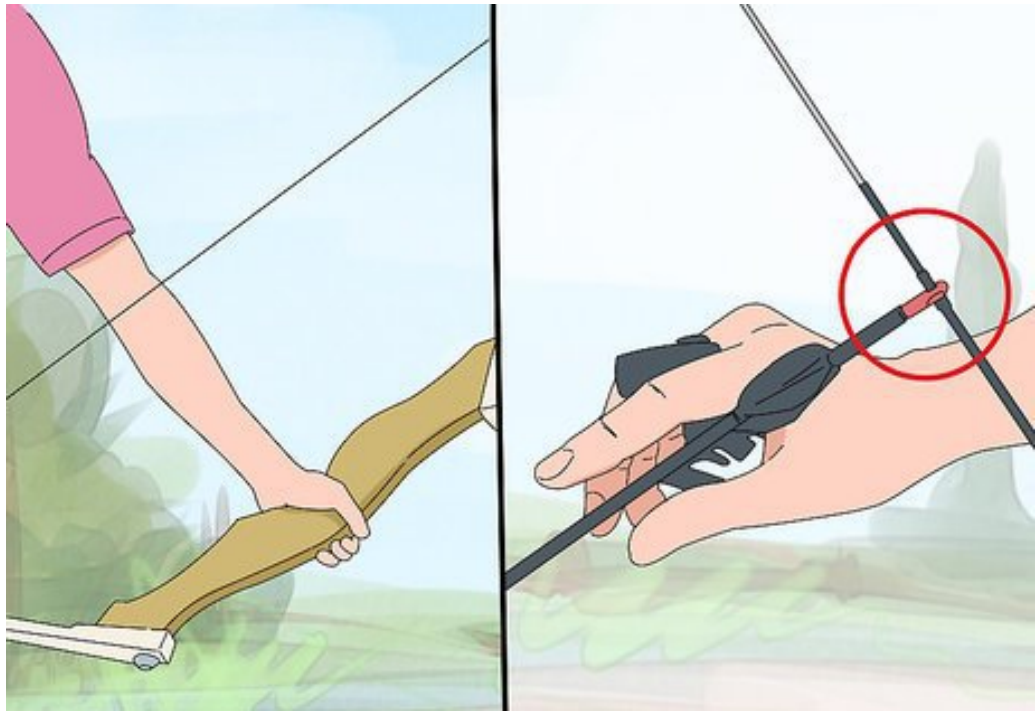
1. Расположите корпус тела перпендикулярно к мишени. Когда будете готовы стрелять, встаньте таким образом, чтобы мысленно можно было провести прямую линию через ваши плечи до цели (эта линия будет перпендикулярна стопам). Если ведущий глаз у вас правый, ухватите лук в левую руку, направьте левое плечо к цели, а правой рукой возьмитесь за тетиву. Если ведущий глаз левый, сделайте все наоборот.



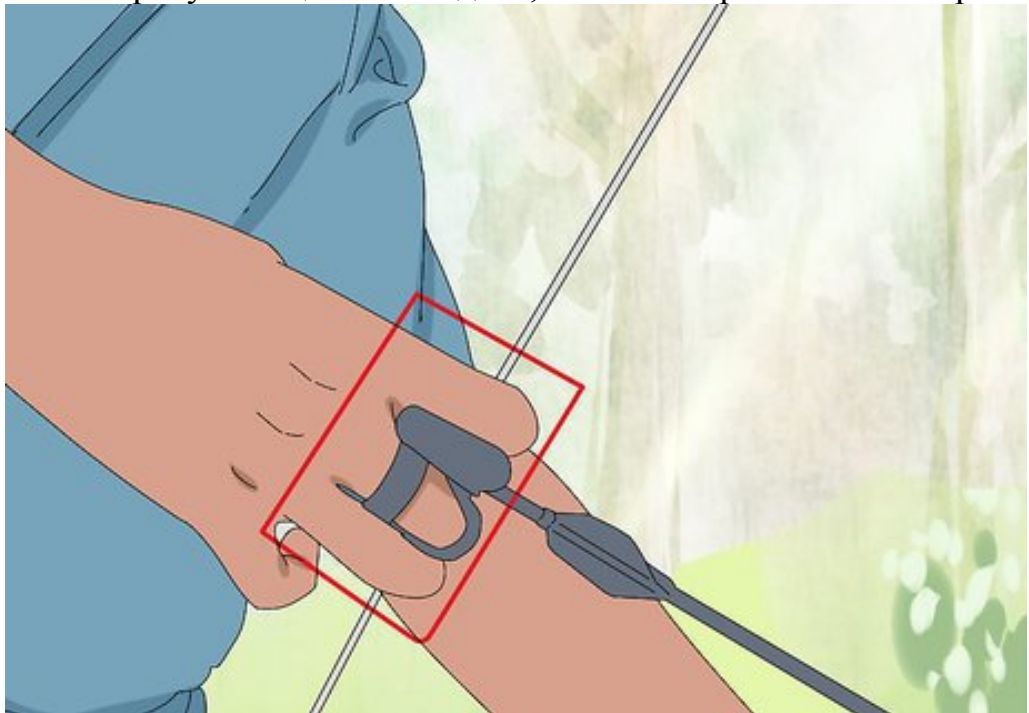
2. Встаньте прямо и расставьте ноги по ширине плеч. Напрягите ягодицы, чтобы выдвинуть область таза чуть вперед. Держите спину прямо, чтобы руки и плечи могли сформировать букву "Т", когда вы будете натягивать тетиву.



3. Опустите лук вниз и приложите стрелу к тетиве. Опустите лук к земле и приложите древко стрелы к гнезду тетивы. Вам следует приложить к тетиве хвостовик стрелы с выемкой на нем, так называемой зарубкой (хвостовик представлен пластиковой насадкой). Следует располагать стрелу на месте дополнительной обмотки тетивы, параллельно земле при положении готовности к стрельбе



4. Тремя пальцами слегка придерживайте стрелу на тетиве. Расположите указательный палец выше стрелы, а средний и безымянный — под ней. Это так называемый средиземноморский хват со стрелой между пальцами. Не придерживайте стрелу пальцами и следите, чтобы она располагалась ровно.

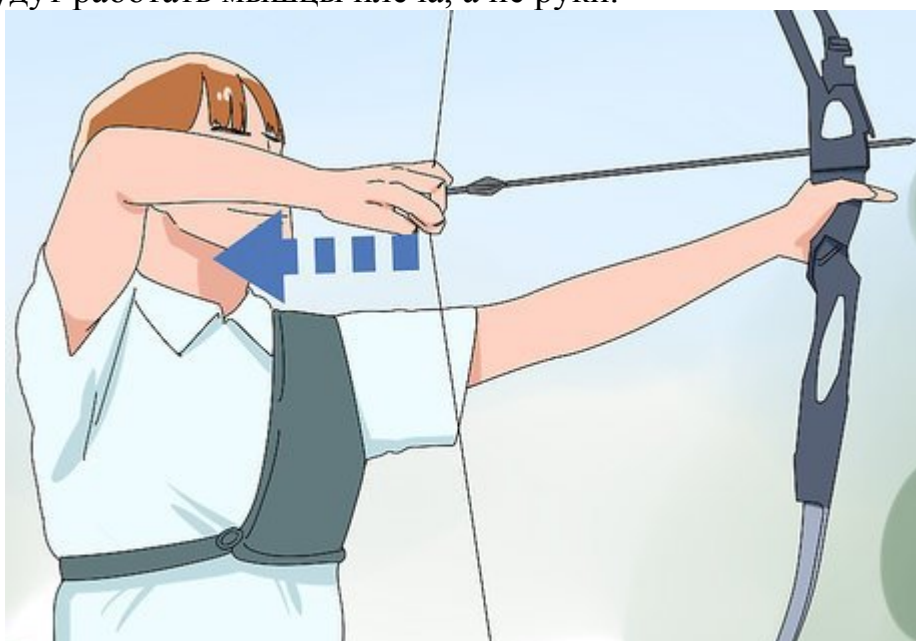


5. Направьте лук на цель. Сохраняя положение пальцев на тетиве, поднимите лук и направьте его на цель. Руки расположите параллельно земле и помните, что лук нужно держать в вертикальном положении. В правильной стойке ваш взгляд будет направлен вдоль древка стрелы.

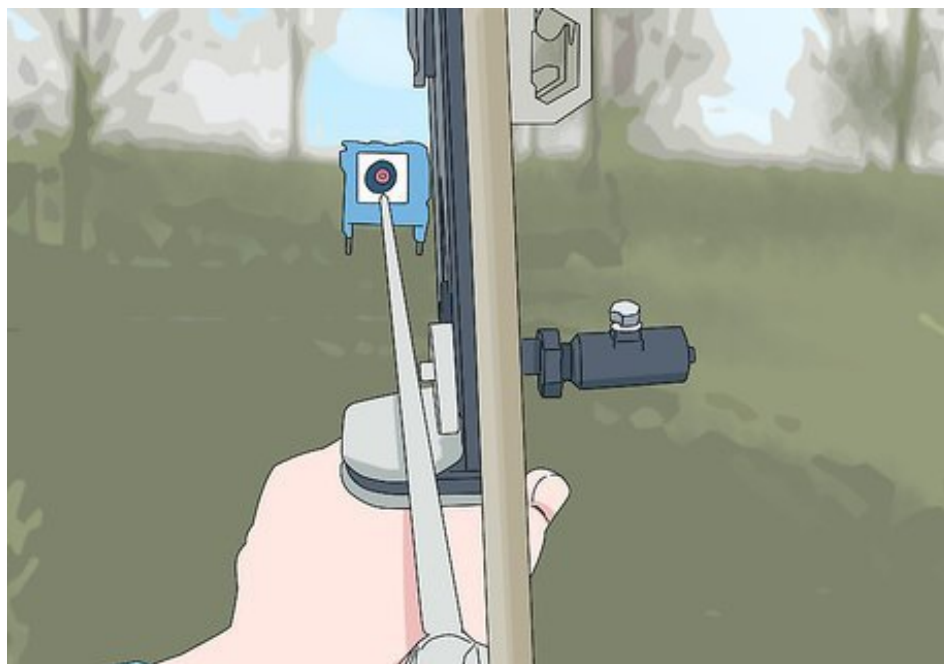


6. Двумя или тремя пальцами оттяните тетиву к своему лицу. Работайте мышцами спины, чтобы увеличить силу, а руку максимально расслабьте. Натягивайте тетиву до тех пор, пока не почувствуете достаточное напряжение лука, потом в качестве ориентира можно будет использовать свой подбородок, щеку, ухо или иную часть тела, чтобы всегда натягивать тетиву до одной и той же точки.

- Постарайтесь оттянуть тетиву сильно, это увеличит точность, а также снизит влияние ветра и силы тяжести.
- Натягивая тетиву, приподнимайте локоть вверх. Так у вас будут работать мышцы плеча, а не руки.



7. Прицельтесь. Для этого просто направьте лук таким образом, чтобы кончик стрелы указывал на цель. Во время стрельбы можно прикрывать не ведущий глаз или смотреть вперед как обычно двумя глазами.



8. Отпустите стрелу, расслабив пальцы на натянутой тетиве. Цель состоит в том, чтобы выполнить чистый спуск, с минимальным замедлением и побочным воздействием на стрелу. Несмотря на то, что это может показаться легкой задачей, то, каким образом вы отпускаете тетиву, влияет на полет стрелы, и любое неловкое движение или колебание может сбить ее с курса. Выстрелив, подождите, пока стрела не долетит до цели, после чего опустите лук.



## **7. Азимутальный ход**

Этап проходит только один участник от команды. Компас на этапе предоставляется. Необходимо при помощи компаса и знаний в области ориентирования, последовательно найти контрольные пункты (5 КП) и поставить отметку о посещении в карточке участника. Неправильным посещением является отметка не в том поле карточки участника.

Определение заработанных монет:

За каждое правильное взятое КП участник получает 1 монету.

## **Дальнейшие действия участников**

**После завершения всех этапов участник (команда) возвращаются на место старта в таверну (ул. Уральская, 16) для выполнения условий квеста.**