



АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДСКОГО ПОСЕЛЕНИЯ «ГОРОД АМУРСК»  
Амурского муниципального района Хабаровского края

ПОСТАНОВЛЕНИЕ

22.04.2016

№ 170

г. Амурск

О проведении игры «Энкаунтер» - ориентирование по памятным местам и достопримечательностям города, 3 этапа городской туристско-краеведческой игры «Я живу в Амурске», посвященной 58-й годовщине со дня образования города Амурска

В соответствии с пунктом 30 статьи 14 Федерального закона от 06 октября 2003 г. № 131-ФЗ «Об общих принципах организации местного самоуправления в Российской Федерации», в рамках реализации муниципальной программы «Молодежь города Амурска» на 2014-2016 гг.»

ПОСТАНОВЛЯЮ:

1. Сектору по молодежной политике администрации г. Амурска (Царёва Т.В.) провести игру «Энкаунтер» - ориентирование по памятным местам и достопримечательностям города, третий этап городской туристско-краеведческой игры «Я живу в Амурске», посвященной 58-й годовщине со дня образования города Амурска.

2. Утвердить прилагаемое Положение о проведении игры «Энкаунтер» - ориентирование по памятным местам и достопримечательностям города, третьего этапа городской туристско-краеведческой игры «Я живу в Амурске», посвященной 58-й годовщине со дня образования города Амурска.

3. Контроль над исполнением постановления возложить на заместителя главы по социальным вопросам Захарову Е.Н..

4. Постановление вступает в силу после официального опубликования.

Глава городского поселения

Б.П. Редькин

## Приложение

УТВЕРЖДЕНО  
постановлением администрации  
городского поселения  
«Город Амурск»  
от 22.04.2016 № 170

### ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении игры «Энкаунтер» - ориентирование по памятным местам и достопримечательностям города, 3 этапа городской туристско-краеведческой игры «Я живу в Амурске», посвященной 58-й годовщине со дня образования города Амурска

#### 1. Общие положения

1.1. Настоящее положение регулирует порядок, сроки проведения и условия участия в игре «Энкаунтер» - ориентирование по памятным местам и достопримечательностям города, 3 этапа городской туристско-краеведческой игры «Я живу в Амурске», посвященной 58-й годовщине со дня образования города Амурска (далее Игра).

1.2. Организатором Игры является сектор по молодёжной политике администрации городского поселения «Город Амурск».

1.3. Общее руководство подготовкой и проведением Игры осуществляют муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования центр детского и юношеского туризма и экскурсий.

#### 2. Цели и задачи

2.1. Развитие интереса учащихся к истории своего города;

2.2. Активизация поисково-исследовательской деятельности школьников;

2.3. Формирование у подростков гражданско-патриотических чувств;

2.4. Привлечение старшеклассников к активному и полезному отдыху.

#### 3. Участники

3.1. Участниками являются сборные команды учащихся 6 - 11 классов образовательных учреждений и детских общественных объединений города в составе 6 участников и педагога – представителя команды. От учреждения, организации – 1 команда.

3.2. Для участия в Игре необходимо оборудование (телефон, смартфон) с возможностью доступа к сети Интернет.

#### 4. Время и место проведения

Общий сбор участников Игры состоится 17 мая 2016 г. в 15:00 часов, в МБУ ЦДЮТиЭ г. Амурска (пр. Октябрьский 22). Старт Игры в 15:30 часов. Маршрут Игры проходит по городу.

#### 5. Заявки

Для участия в игре необходимо подать заявку до 15 мая 2016 года в МБОУ ДОД ЦДЮТиЭ (г. Амурск, пр. Октябрьский 22, каб. № 9, тел. 2-46-73). Форму заявки смотреть в приложении.

## 6. Условия проведения Игры

6.1. Смысл игры заключается в последовательном прохождении уровней участниками игры.

Команды через мобильный Интернет получают задания, которые необходимо выполнить в реальном мире. При условии успешного прохождения уровня команда находит код, который передаёт на электронную почту организаторов Игры для перехода на следующий этап и получения нового задания.

Количество уровней и их сложность определяются авторами Игры. Прохождение одного уровня может включать выполнение одного или нескольких заданий.

Команда, затратившая минимальное время на прохождение всех уровней, становится победителем.

6.2. На старте проверяется присутствие участников команд, подавших заявки. Особое внимание уделяется достоверности предоставляемых участниками данных.

6.3. Перед началом игры проводится брифинг, на котором объявляется территория охвата на текущую Игру, могут вручаться дополнительные принадлежности, а также объявляется информация, необходимая для успешного выполнения уровней, выдаются карты территории Игры. Ровно в назначенное время члены команды получают первое задание. Количество кодов в задании может быть различным. Командам запрещается передавать друг другу информацию о месте точного расположения кода либо самого кода.

6.4. В Игре могут использоваться следующие типы заданий (элементы заданий) или их комбинация:

- логические задания;
- поисковые задания (зашифрованные места с целью обнаружения кода);
- зашифрованные места с обнаружением командой агента (например, по указанным приметам);
- зашифрованные места с обнаружением команды агентом (агент выделяется из толпы только после того, как команда выполнит то или иное действие);
- фото-задания;
- ребусы, головоломки, шарады.

6.5. Время, отведённое на выполнение всех заданий одного уровня, не ограничивается. Все команды выполняют задания в порядке, заданном центром управления.

6.6. Авторы Игры отвечают за равные условия для всех участников Игры. В течение всей Игры центр управления не выдаёт никаких пояснений и комментариев к сценарию или заданиям в индивидуальном порядке.

6.7. Командам разрешается добираться до пункта назначения только пешком или на автобусе, передвижение на такси запрещается.

6.8. При нарушении настоящих Правил игрок (команда) подвергается санкциям: добавление штрафного времени, дисквалификации. Незнание того или иного правила не освобождает от ответственности за его нарушение.

## 7. Подведение итогов и награждение

Команда-победитель будет определяться по количеству затраченного времени на прохождение Игры. Команды, занявшие призовые места, награждаются

грамотами и призами. Участники, не занявшие призовые места, награждаются грамотами за участие.

#### 8. Финансирование

Финансирование Игры осуществляется за счёт средств бюджета городского поселения «Город Амурск».

---

ПРИЛОЖЕНИЕ

к Положению о проведении игры «Энкаунтер» - ориентирование по памятным местам и достопримечательностям города, 3 этапа городской туристско-краеведческой игры «Я живу в Амурске», посвященной 58-й годовщине со дня образования города Амурска

Заявка  
на участие в третьем этапе открытой туристско-краеведческой игры  
«Я живу в Амурске» - ориентирование по памятным местам и  
достопримечательностям города Амурска  
«Энкаунтер»

от команды \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2016 год

№ п/п	Ф.И.О. участника	Класс	Телефон	Email
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				

Представитель команды \_\_\_\_\_  
(Ф.И.О. полностью, должность, контактный телефон)

Директор \_\_\_\_\_  
(подпись)

\_\_\_\_\_