



Программа
радиоигры с элементами спортивных
дисциплин радиоспорта
«Военный радист»

1 Участники радиоигры

В радиоигре с элементами спортивных дисциплин радиоспорта «Военный радист» (далее — радиоигра) принимают участие команды, состоящие из трёх участников. Допускается неполный состав команды — два участника. Команды группируются по возрасту в соответствии с положением радиоигры.

2 Регистрация команд

Все команды, прибывшие для участия в радиоигре должны подать в судейскую коллегию заявочный лист по прилагаемой форме. В заявке на участие (см. приложение 1) указывается фактический состав команды. Команды должны также получить от судейской коллегии стартовый лист (см. приложение 2), в котором указано название команды и делаются отметки о прохождении этапов радиоигры.

3 Жеребьёвка и старт команд

Жеребьёвка проводится во время открытия соревнований. Во время жеребьёвки команды получают свои стартовые номера. Первая команда стартует во время, объявленное во время жеребьёвки. Следующие за ней команды стартуют с темпом четыре минуты. Стартующая команда берёт с собой стартовый лист.

4 Программа радиоигры

В ходе радиоигры команды должны выполнить задания на пяти этапах. Этапы должны быть пройдены последовательно. После выполнения задания на последнем этапе команда должна прибыть на финиш. На финише фиксируется общее время команды. Задача команды состоит в прохождении всех этапов за минимальное время и полном выполнении заданий на каждом из этапов.

5 Описание этапов радиоигры

5.1 Этап «ОХОТА НА ЛИС»

Цель — за минимальное время при помощи приёмника-пеленгатора обнаружить передатчик «вслепую».

Материальная часть — приёмник-пеленгатор диапазона 3,5 МГц, микромощный передатчик диапазона 3,5 МГц.

Контрольное время - 3 минуты.

Участники - 2 человека от команды.

Программа этапа

Участник № 1 исполняет роль «лисы». Получает от судьи работающий передатчик и занимает место в контрольном круге, очерченном на асфальте площадки.

Участник № 2 исполняет роль «охотника». Получает от судьи включенный приёмник — пеленгатор. Участник должен надеть головные телефоны, вращая ручку «настройка» приёмника, настроиться на частоту передатчика, затем одеть маску и вслепую начать движение в сторону «лисы», определяя направление движения по максимуму принимаемого сигнала.

Критерий выполнения задания: задание считается выполненным, если «охотник» заступает в круг «лисы».

5.2 Этап «КОНСТРУКТОР»

Цель — за минимальное время собрать электронное устройство из деталей электронного конструктора и продемонстрировать её работу.

Материальная часть — электронный конструктор «ЗНАТОК».

Контрольное время - 10 минуты.

Участники — все члены команды

Программа этапа

Команде предоставляется электрическая схема устройства, частично установленные и соединённые детали, провода, которые нужно установить в соответствии с электрической схемой.

Критерий выполнения задания: задание считается выполненным, если продемонстрирована работа электронного устройства.

5.3 Этап «ДЕШИФРАТОР»

Цель — за минимальное время расшифровать слова, записанные на бумаге азбукой Морзе

Материальная часть — набор «радиограмм» по числу команд, три таблицы азбуки Морзе

Контрольное время - 3 минуты.

Участники — все члены команды

Программа этапа

Команде предоставляется «радиограмма» - записанные на бумаге азбукой Морзе три слова и таблица азбуки Морзе, содержащая все буквы кириллического алфавита и сопоставленные им знаки азбуки Морзе. Команда должна назвать судье расшифрованные слова.

Критерий выполнения задания: задание считается полностью выполненным, если правильно названы три слова.

5.4 Этап «РАДИОСВЯЗЬ»

Цель — за минимальное время передать от одного члена команды другому последовательность цифр при помощи портативных радиостанций.

Материальная часть — набор радиограмм с последовательностью из 50 цифр (10 групп по 5 знаков в группе) по числу команд, две портативные УКВ-радиостанции.

Контрольное время - 5 минуты.

Участники — два члена команды

Программа этапа

Первый член команды получает от судьи настроенную включенную радиостанцию и записанную на бумаге радиограмму с последовательностью из 50 цифр (10 групп по 5 знаков в группе), после чего занимает место на расстоянии 10 метров от судьи и второго участника.

Второй член команды получает от судьи настроенную включенную радиостанцию лист бумаги и карандаш для записи принятых цифр и занимает место рядом с судьёй.

Первый член команды должен передать, а второй — записать принятые цифры и предъявить запись судье.

Обе радиостанции включены и находятся в режиме «приём». Для перевода радиостанции в режим «передача» необходимо нажать на кнопку сбоку радиостанции. Судья должен показать участникам место расположения этой кнопки.

Критерий выполнения задания: задание считается полностью выполненным, если правильно записаны все цифры.

5.5 Этап «СТРЕЛЬБА»

Цель — за минимальное время поразить мишень из пневматического оружия.

Материальная часть — пневматическая винтовка (пистолет), пульки — по 24 штуки на каждую команду, мишень.

Контрольное время - 5 минуты.

Участники – все члены команды.

Программа этапа

Каждому участнику команды предоставляется пневматическое оружие (пистолет или винтовка) и 8 пульек. Дается возможность сделать 8 выстрелов по мишени. Количество выстрелов- 3 пробных, 5 зачетных.

Критерий выполнения задания: задание считается выполненным, если цель поражена.

6 Определение победителей

За этап **СТРЕЛЬБА**, количество очков, полученное командой за этап, определяется как результат участника на этом этапе деленное на лучший результат на этом этапе и умноженное на 100.

За этапы **КОНСТРУКТОР, ОХОТА НА ЛИС** количество очков, полученное командой за этап, определяется как лучший результат на этом этапе деленное на результат участника на этом этапе и умноженное на 100.

За этапы **ДЕШИФРАТОР, РАДИОСВЯЗЬ** количество очков **КО**, полученное командой за этап, определяется по формуле:

КО = 100*ТЛ*КЗ/(ТУ*СЗ), где:

ТУ – время, затраченное командой на выполнение задания этапа;

ТЛ – лучшее время команды среди всех команд, затраченное на выполнение задания этапа;

КЗ – разница между суммарным количеством знаков в тексте задания и количеством допущенных ошибок командой при выполнении задания.

СЗ – суммарное количество знаков в тексте задания на этапе.

Окончательный результат команды получается суммированием очков за все этапы.

Победители и призеры соревнований определяются по наибольшему количеству очков, набранных за выполнение этапов, при условии участия в каждой возрастной категории не менее 4 спортсменов.