



СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН АНИМАЦИОННОЙ ПРОГРАММЫ

**Продолжительность
программы 60-80 минут**

**Выпускные экзамены в
Школе Капитанов**

ОПИСАНИЕ ЭТАПОВ ИГРЫ

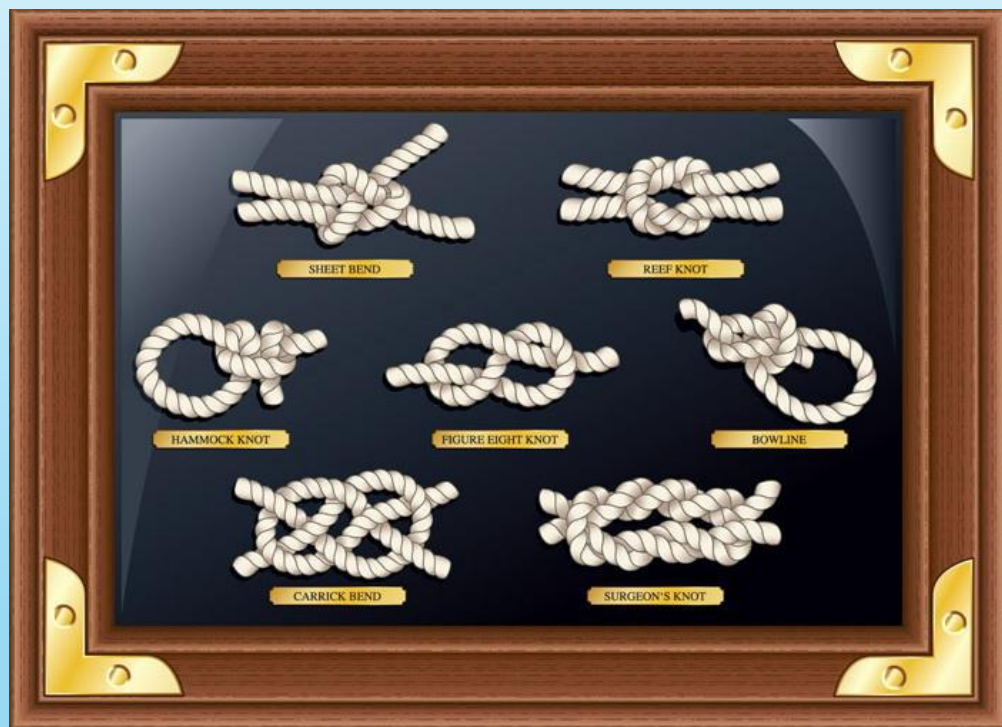
Курсанты Школы Капитанов готовятся к дальним плаваниям. Сегодня у них торжественный день сдачи выпускных экзаменов. Будущие капитаны должны будут продемонстрировать практические навыки навигации, вязания морских узлов, складывания парусов.

Также, необходимо продемонстрировать отличные теоретические знания для выполнения заданий!

ПРИНЦИП КОМАНДООБРАЗУЮЩЕЙ ИГРЫ

*Курсанты делятся на * команд по по *** человек. Каждая команда проходит по 9 этапов испытаний. По завершении каждого этапа команды получают баллы от квалифицированной судейской коллегии. На каждом испытании встречается по 2 команды, которые не соперничают между собой. На прохождение каждого задания командам отводится по 10-15 минут.*

КОНКУРС ВЯЗАНИЯ МОРСКИХ УЗЛОВ



Участники команд показывают приобретенные навыки вязания классических видов морских узлов. По голосовой команде судьи, каждый член команды вяжет узел на скорость и правильность. Задача правильно и быстро завязать необходимое количество узлов. Набор веревок разной длины предоставляет TWG.

БЛИЦ ОПРОС



15 вопросов по пройденному теоретическому курсу Рулевой Дневного Плаванья. Задача команд правильно и быстро ответить на поставленные вопросы. На раздумье командам дается 1 минута, о готовности отвечать сообщает капитан команды поднятием красного сигнального флага. Флаги предоставляет TWG.

КОНКУРС БРОСАНИЯ ШВАРТОВОГО



Парное соревнование, выходит по одному человеку из каждой команды. Соревнуются в дальности и правильности бросания швартового.

Швартовые концы предоставляет TWG.

К СТАРТУ ГОТОВ!

СИГНЛЫ ПАРУСНЫХ ГОНОК					
 <p>AP Гонки, старт которым еще не дан, отложены. Сигнал "предупреждение" или другой будет дан через 1 мин. после спуска флага</p>	 <p>N Все гонки прекращены. Вернитесь в зону старта. Сигнал "предупреждение" или другой будет дан через 1 мин. после спуска флага</p>	 <p>P Сигнал "Подготовительный" по стартовой системе №1 Убирается за 1 мин. до сигнала "старт открыт"</p>	 <p>S Не позднее сигнала "предупреждение" - проходите сокращенную дистанцию. У знака дистанции или финишного - финишируйте между судном с этим флагом и ближайшим знаком</p>	 <p>C Изменено положение следующего знака.</p>	 <p>M Объект с этим флагом заменяет исчезнувший знак.</p>
 <p>AP над H Гонки, старт которым еще не дан, отложены. Дальнейшие сигналы будут даны на берегу</p>	 <p>N над H Все гонки прекращены. Дальнейшие сигналы будут даны на берегу</p>	 <p>I Сигнал "Подготовительный" Действует правило 30.1 Убирается за 1 мин. до сигнала "старт открыт"</p>	 <p>L На берегу: вывешено извещение участникам. На воде: подойдите на расстояние слышимости или следуйте за этим судном.</p>	 <p>Y Наденьте индивидуальные средства обеспечения плавучести.</p>	 <p>Blue Судно гоночного комитета на финише.</p>
 <p>AP над A Гонки, старт которым еще не дан, отложены. Сегодня гонок больше не будет.</p>	 <p>N над A Все гонки прекращены. Сегодня гонок больше не будет.</p>	 <p>Z Сигнал "Подготовительный" Действует правило 30.2 Убирается за 1 мин. до сигнала "старт открыт"</p>	 <p>Black Сигнал "Подготовительный" Действует правило 30.3 Убирается за 1 мин. до сигнала "старт открыт"</p>	 <p>1й заменяющий Общий отзыв Сигнал "Подготовительный" (с флагом класса по стартовой системе №1) Будет дан через 1 мин. после спуска флага</p>	
 <p>AP над (1-6) Гонка, отложена на 1-6 часов относительно времени старта по программе.</p>					
 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>	 <p>4</p>	 <p>5</p>	 <p>6</p>
Цифровые вымпелы, применяются вместе с AP					

Конкурс между командами на правильное определение сигнальных флагов парусных гонок.

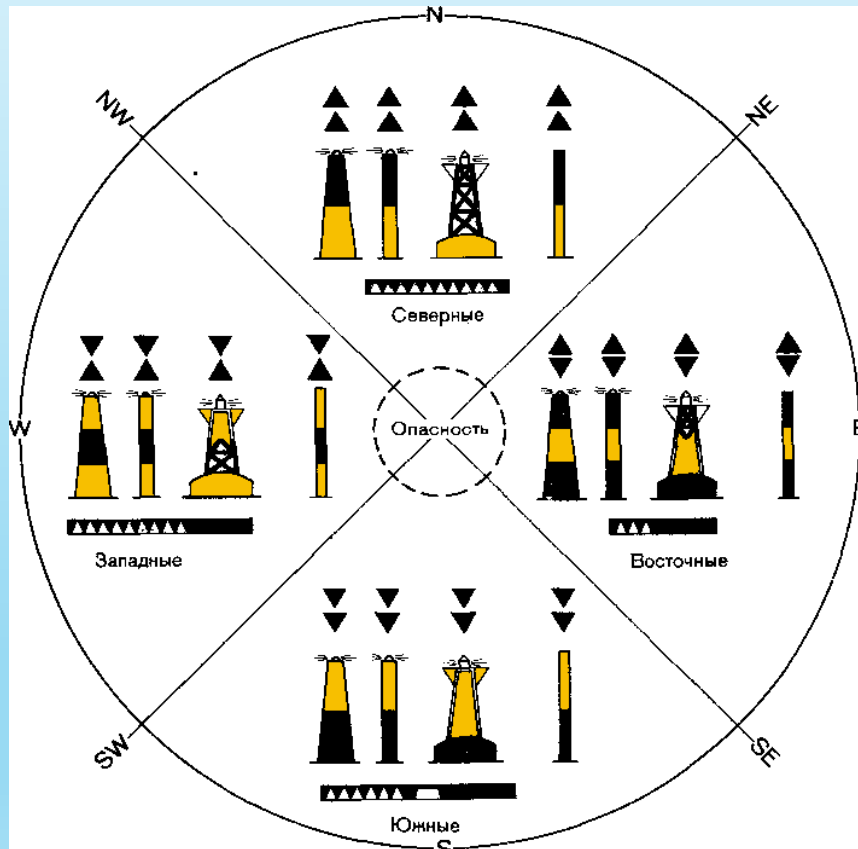
Одна команда дает «правильную» стартовую процедуру, другая команда отменяет гонку и принимает финиш. Необходимо выбрать нужные флаги из предоставленных TWG и провести процедуры согласно МППГ 2013-2016

КОНКУРС РАБОТА С ПАРУСАМИ



Каждая команда получает по 1-му парусу. Задача каждой команды быстро и правильно сложить паруса. Конкурс на время.

ЗНАКИ НАВИГАЦИИ



Конкурс для капитанов команд. Капитаны должны в правильном порядке обойти навигационные знаки и объяснить принцип прохождения.

Знаки предоставляются TWG.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА



Перетягивание каната, это не просто активная и веселая конкурсная игра, а целый вид спорта, в котором две команды меряются силой. Это не просто соревнование, а очень позитивное командное развлечение, позволяющее сплотить участников, от души повеселиться и получить заряд бодрости и жизнерадостности.

Канат предоставляет TWG.

КАПИТАНСКИЙ РОМ



Мастер-класс по приготовлению коктейлей на основе любимого напитка всех капитанов – крепкого рома. Каждый участник приготовит коктейль и тут же сможет его продегустировать.

Мастер – класс проводится по согласованию с руководством Заказчика. Ингредиенты для изготовления коктейлей предоставляются Заказчиком.

ТАНЕЦ «ЯБЛОЧКО»



Творческий конкурс. Задача каждой команды создать свою версию знаменитого матросского танца, показать сплоченность команды, ее физическую подготовку, самостоятельно подобрать подходящие костюмы.

НАГРАЖДЕНИЕ КОМАНД ШКОЛЫ КАПИТАНОВ

КУБКИ, МЕДАЛИ ПО ЖЕЛАНИЮ ЗАКАЗЧИКА.

