

Положение о проведении второго фестиваля подвижных боевых игр в рамках проекта «Школа юных богатырей-2»

Цели и задачи

- Пропаганда здорового образа жизни.
- Обучение участников фестиваля новым подвижным играм.
- Популяризация засечного боя.
- Повышение квалификации судей и участников.

Место проведения

Пенза, МБОУДО «Дворец детского (юношеского) творчества» г. Пензы, ул. Бекешская 14.

Время проведения

18 сентября 2022 г. Начало в 09:00. Завершение в 18:00.

Организаторы

- Региональная физкультурно-спортивная общественная организация «Союз засечного боя Пензенской области» (РФСОО СЗБПО);
- МБОУДО «ДД(Ю)Т» г. Пензы;
- Пензенское региональное отделение Всероссийской общественной организации ветеранов «Боевое братство» (ПРО ВООВ «БОЕВОЕ БРАТСТВО»).

Для связи с организаторами: тел. 8-953-0-222-566. E-mail: gloryrod78@gmail.com

Руководство проведением фестиваля осуществляет РФСОО СЗБПО.

Главный судья фестиваля – Тышкунов Д.Н.

Главный секретарь фестиваля – Курин Д.Н.

Комендант-распорядитель фестиваля – Тышкунова М.А.

РФСОО СЗБПО несёт ответственность за:

- подготовку места проведения фестиваля;
- материально-техническое обеспечение;
- общественный порядок, безопасность зрителей и участников;

МБОУДО «ДД(Ю)Т» г. Пензы несут ответственность за медицинское обеспечение соревнования.

Участники

Необходимые документы:

- паспорт или иной документ, удостоверяющий личность с фото. Для детей, не имеющих паспорта, таким документом является свидетельство о рождении;
- согласие родителей (приложение 2).

Возрастные категории участников фестиваля:

1. 5-6 лет
2. 7 лет
3. 8-9 лет
4. 10-11 лет
5. 12-14 лет

Разделение участников по полу и весу не производится.

Возраст участников определяется на момент проведения фестиваля.

Для участия на фестивале необходимо до 11 сентября 2022 года сделать заявку организаторам фестиваля с указанием наименования организации и количества заявляемых участников. Заявку можно отправить по электронной почте: **gloryrod78@gmail.com**, а также по телефону **8-953-0-222-566**. Образец заявки в Приложении 1. Личные заявки на участие оставляются в сообщениях группы проекта «Школа юных богатырей-2» https://vk.com/young_heroes2.

Порядок медицинского контроля

Оказание медицинской помощи осуществляется в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 01.03.2016 г. № 134н «О Порядке организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и выполнить нормативы испытаний Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне».

Непосредственно на месте проведения соревнований дежурит медицинский работник – травматолог. Он осуществляет в случае необходимости первую медицинскую помощь.

Ответственность за медицинское обеспечение спортивного мероприятия возлагается на МБОУДО «ДД(Ю)Т» г. Пензы.

Требования настоящего раздела Положения конкретизируются в регламентах конкретных спортивных соревнований.

Регистрация

Регистрация участников будет проходить по месту проведения фестиваля. Участники должны при себе иметь необходимый комплект документов, удобную одежду и обувь.

Проведение фестиваля состоится в 4 этапа. Каждый этап – для своей возрастной группы. Этап начинается с регистрации и заканчивается награждением победителей в возрастной категории. Время начала этапов:

- 5-6 лет и 7 лет - в 9:00
- 8-9 лет – в 10:30
- 10-11 лет – 12:30
- 12-14 лет - в 15:00

Участники после регистрации разбиваются на команды по 4 человека. Формирование команд идет по предварительной договоренности или по договоренности на месте, при общем желании всех членов команды.

При количестве участников, не кратных 4-м:

1. При одном оставшемся участнике вне команды – он присоединяется к любой из команд-участниц по выбору оставшегося участника.
2. При двух оставшихся участниках – каждый из них присоединяется к одной из команд-участниц (разные команды).
3. При трех оставшихся участниках – формируется команда в неполном составе, из 3-х человек.

Жеребьевка

Жеребьевка для определения порядка прохождения игр фестиваля командами-участницами не проводится.

Программа фестиваля (порядок проведения)

Участники каждой возрастной категории делятся на команды по 4 человека. Каждая команда участвует во всех играх фестиваля, набирая баллы в каждой игре.

Каждая команда соревнуется в силе, ловкости и точности. Смена игровых площадок происходит по команде коменданта-распорядителя фестиваля или Главного судьи.

Командные игры для категорий 5-6 и 7 лет:

1. Сила – Тяги-перетяги
2. Ловкость – Хвосты
3. Точность – Снайпер

Командные игры для категории 8-9 лет:

1. Сила – Тяни-толкай
2. Ловкость – Шапки
3. Точность - Болван

Командные игры для категории 10-11 лет:

1. Сила – Забрось дальше!

2. Ловкость – Корзинки
3. Точность – Вышибалы с захватом флага

Командные игры для категории 12-13 лет:

1. Сила – Перетягивание каната
2. Ловкость – Ракетки
3. Точность – Вышибалы с захватом флага

Дополнительные игры фестиваля:

1. Бои подушками на бревне.
2. Бои на островах.

По результатам всех основных игр определяются сильнейшие команды в каждой возрастной категории следующим образом:

- В каждой игре определяется место, которое заняла команда.
- Места команды в каждой игре суммируются. Получаем итоговый командный балл.
- Побеждает команда, набравшая **наименьшее** число командных баллов.

Дополнительные игры могут запускаться при оставшемся до следующей возрастной категории времени, а также во время подведения итогов. Результаты выступления команд в дополнительных играх не влияют на распределение мест в игровом командном первенстве.

Правила проведения командных состязаний в игре «Тяги перетяги»

Соперники из разных команд встают напротив друг друга, рядом с разделительной линией. Палку держат двумя руками (до 5-6 лет) или одной (7 лет).

Участник получает 1 балл, если:

- перетянул противника обеими ногами на свою сторону;
- вырвал палку из руки (обеих рук для детей до 6 лет) соперника;
- соперник упал.

Если одно из этих событий наступает одновременно у обоих, оба соперника получают по одному баллу. Пример: первый участник перетянул второго на свою сторону, но выпустил при этом палку или упал.

Руку можно менять только между сходами. Внутри схода смена руки не допускается.

Схватка в паре ведется в три схода. При одновременном достижении соперниками счета 3:3 схватка ведется до чистого победного действия.

По результатам всех схваток записывается общий счет по командам.

Пример: участники из первой команды победили 3 раза, участник второй команды победил 1 раз. Общий счет в игре будет записан как 3:1 в пользу первой команды.

Правила проведения командных состязаний в игре «Хвосты»

Два игрока из разных команд надевают ленту (подсовывают один конец ленты под ремень или резинку штанов) сзади. Лента не закрепляется, один ее конец длиной не менее 20 см свешивается свободно.

По команде судьи начинается игровой сход. Участник, первым снявший ленту у соперника, получает одно очко. При одновременном снятии лент обоими участниками в данном сходе объявляется ничья, баллы за этот сход игроки не получают.

В паре побеждает тот, кто набрал больше очков за 3 схода.

Участники двигаются внутри отведенной площадки для игры, выходить за ее пределы запрещено.

Разрешено снимать ленту с упавшего противника. Разрешено прихватывать соперника одной рукой. Держать свою ленту или поправлять ее после начала схода запрещено.

Удары и толчки запрещены. Тычки в глаза запрещены. Захваты за пальцы противника запрещены. Захваты за одежду запрещены.

По результатам всех схваток записывается общий счет по командам.

Правила проведения командных состязаний в игре «Снайпер»

Игроки одной команды по очереди метают в цель теннисные мячи.

У каждого игрока по 3 броска. Игроку нужно попасть в цель как можно большее число раз. Попадание в край цели с отскоком мяча мимо не засчитывается.

Цель – обруч диаметром 60 см, нижняя часть обруча расположена на высоте 1,5 м от уровня земли.

Расстояние до цели: 4 метра для группы 5-6 лет и 5 метров для группы 7 лет.

По результатам всех бросков записывается общий счет команды (общее число заброшенных в цель мячей у всех участников команды).

Правила проведения командных состязаний в игре «Тяни-толкай»

Соперники из разных команд встают в круг диаметром 3 метра (вариант площадки - квадрат со стороной 3 метра) напротив друг друга. Шест длиной не менее 1,2 метра держат двумя руками. Задача игроков – вытолкнуть соперника из круга, удерживая шест.

Разрешено тянуть шест на себя и толкать его от себя. Разрешено перехватывать шест руками, отпускать шест одной рукой.

Игрок получает 1 балл, если:

- вытолкнул соперника обеими ногами из круга. Если хотя бы одна из ног стоит внутри круга, выход не засчитывается. Линия окружности является частью площадки;
- вырвал шест из рук соперника;
- соперник упал.

Если одно из этих событий наступает одновременно у обоих, оба соперника получают по одному баллу. Пример: первый участник вырвал шест из рук соперника, но упал при этом сам.

Схватка в паре ведется три схода. При одновременном достижении соперниками счета 3:3 схватка ведется до чистого победного действия.

По результатам всех схваток записывается общий счет по командам.

Пример: участники из первой команды победили 3 раза, участник второй команды победил 1 раз. Общий счет в игре будет записан как 3:1 в пользу первой команды.

Правила проведения командных состязаний в игре «Шапки»

Два игрока из разных команд надевают шапки на голову.

По команде судьи начинается игровой сход. Участник, первым снявший шапку с противника, получает одно очко. При одновременном снятии шапок обоими участниками в данном сходе объявляется ничья, баллы за этот сход игроки не получают.

В паре побеждает тот, кто набрал больше очков за 3 схода.

Участники двигаются внутри отведенной площадки для игры, выходить за ее пределы запрещено.

Разрешено снимать шапку с упавшего противника. Разрешено прихватывать соперника одной рукой.

Держать свою шапку запрещено, разрешается поправить ее на дистанции, исключаяющей действия противника.

Удары и толчки запрещены. Тычки в глаза запрещены. Захваты за пальцы противника запрещены. Захваты за одежду запрещены.

По результатам всех схваток записывается общий счет по командам.

Правила проведения командных состязаний в игре «Болван»

Игроки одной команды по очереди метают в цель теннисные мячи.

У каждого игрока по 3 броска. Игроку нужно сбить цель как можно большее число раз. Попадание в цель, когда цель осталась на опоре, не засчитывается.

Цель – пенек диаметром 11-15 см, высотой 20-30 см. Цель стоит на опоре диаметром 11 см, высотой 1,5 м. Расстояние до цели 4 метра.

По результатам всех бросков записывается общий счет команды (общее число сбитых «болванов» у всех участников команды).

Правила проведения командных состязаний в игре «Забрось дальше»

Перед игроками одной команды кладутся 4 мешка разного веса (2 кг, 3 кг, 4 кг, 5 кг).

Каждый игрок выбирает себе один мешок.

Задача игрока – забросить свой мешок как можно дальше. У игрока три попытки, в зачет идет сильнейший бросок. Если игрок при броске заступает за линию старта, результат броска не засчитывается.

По результатам всех бросков записывается общий счет команды (общее расстояние, на которое были брошены все 4 мешка).

Правила проведения командных состязаний в игре «Корзинки»

Каждому участнику сзади привязывается корзинка (тканевый мешок). В центр площадки кладутся мячи.

По команде судьи начинается игра. Цель игры – забросить как можно больше мячей в корзинки соперников, пропустив при этом как можно меньше мячей. Зона перемещения участников ограничена.

Одновременно участник может держать только один мяч. Взять новый мяч можно из центра площадки или поднять один из тех, что уронили другие участники.

Все захваты противников (части тела, одежда, корзинки) запрещены. Толчки запрещены. Запрещено закрывать руками (сжимать горловину, засовывать руки в корзинку) свою корзинку и корзинку участников из своей команды. Запрещено специально ставить подножки и подсечки.

При падении участник обязан встать в течение 2-х секунд.

Один игровой сход длится 1,5 минуты. По окончании времени схода судья подсчитывает количество мячей, пропущенных каждой командой. Побеждает команда, набравшая в свои корзины меньшее количество мячей.

Итоговый результат команды заносится в протокол. Пример: команда забросила в корзинки соперников 5 мячей, пропустила 8. Итоговый счет: 5:8 в пользу соперников.

Правила проведения командных состязаний в игре «Вышибалы с захватом флага»

Играют две команды по 4 человека. Судья раздает каждой команде одинаковое количество мячей, по одному на каждого игрока. Для снижения травматизма используем мягкие мячи или резиновые мячи, слегка спущенные.

Каждая команда защищает свой флаг.

По команде судьи начинается перестрелка мячами.

Участник, в которого попал один из мячей соперников, выбывает. Учитываются только «чистые» попадания (от человека к человеку). Попадания в участника от земли или окружающих предметов не засчитываются. Выбывший участник садится на землю на одно колено или на корточки. Выбывшему запрещено помогать членам своей команды (подсказывать, подавать мячи) или каким-либо образом мешать членам команды соперников.

Если игрок команды выбывает в тот момент, когда бежит с флагом противника к своей базе, он должен положить флаг рядом с собой и сесть на землю. Упавший флаг может подобрать любой свободный игрок.

Во время игры выходить за пределы ограниченной площадки разрешено только для того, чтобы подобрать мяч. Участник, покинувший площадку с мячом в руке, считается выбывшим. Участник, подобранный мяч за пределами площадки, должен в течение 3 секунд вернуться в нее, иначе тоже считается выбывшим.

Победителем считается та команда, участники которой остаются на площадке при полном отсутствии участников соперников. Второй критерий победы команды – два флага (свой флаг и флаг противника), находящиеся у своей базы. Команда с двумя флагами на базе побеждает, даже если у нее остался последний игрок, а в команде противника никто не выбыл.

В протокол заносится число побед каждой команды.

Судьям необходимо рекомендовать участникам избегать необоснованно сильных бросков мячом и бросков в голову соперников.

Правила проведения командных состязаний в игре «Перетягивание каната»

Соперники из разных команд встают напротив друг друга, рядом с разделительной линией. Канат держат двумя руками. Расположение игроков команды со своей стороны – произвольное.

На канате есть центральная метка.

Команда получает 1 балл, если перетянула команду противника так, чтобы центральная метка вышла на уровень своей линии старта. При падении кого-либо из игроков перетягивание не останавливается.

Побеждает команда, набравшая наибольшее число очков за 3 схода. При счете 2:0, по желанию проигравшей стороны, третий сход может не проводиться.

По результатам всех схваток записывается общий счет по командам.

Пример: первая команда победила в первом и третьем сходах, вторая команда победила во втором сходе. Общий счет в игре будет записан как 2:1 в пользу первой команды.

Правила проведения командных состязаний в игре «Ракетки»

Два игрока из разных команд берут в руку ракетку (хват за рукоятку) и кладут на ракетку кубик.

По команде судьи начинается игровой сход. Участник, первым забравший кубик противника так, чтобы его кубик остался на ракетке, получает одно очко. При захвате кубика противника так, что свой кубик падает с ракетки, очко не зачисляется. При одновременном захвате кубиков (одновременном падении кубиков) обоими участниками в данном сходе объявляется ничья, баллы за этот сход игроки не получают.

В паре побеждает тот, кто набрал больше очков за 3 схода.

Участники двигаются внутри отведенной площадки для игры, выходить за ее пределы запрещено.

Разрешено переключать ракетку из руки в руку.

Запрещено поддерживать ракетку пальцами снизу или второй рукой. Запрещено удерживать кубик от падения. Запрещено поправлять кубик. Запрещено умышленно сбивать кубик противника.

Удары и толчки запрещены. Тычки в глаза запрещены. Захваты за части тела и одежду запрещены.

По результатам всех схваток записывается общий счет по командам.

Правила проведения командных состязаний в игре «Бои подушками»

На участников старше 10 лет на пол кладется круглое бревно. Для участников младше 10 лет на пол кладется гимнастическое бревно или ставится гимнастическая лавка.

Команды встают напротив друг друга, с разных сторон бревна.

На середину бревна лицом друг к другу встают двое играющих. В руках у них наволочки (мешки), заполненные сеном или другим мягким материалом. Схватка играющих начинается по команде судьи «Бой!». Участники наносят друг по другу удары наволочками, совершают обманные движения. Игрок, упавший с бревна или ступивший на землю хотя бы одной ногой, проигрывает 1 очко. В паре побеждает тот, кто наберет больше очков за 3 схватки.

Удары руками, ногами, толчки, подсечки, захваты противника запрещены.

Проигравший отходит от бревна в сторону. Победивший игрок остается на бревне и встречает нового игрока из команды соперников.

Побеждает команда, сумевшая выбить с бревна всех игроков команды соперника.

3. Бои на островах.

Правила проведения командных состязаний в игре «Бои на островах»

Соперники из двух команд встают на острова своего цвета.

Остров – мат размером 1x1 м, высотой 2-4 см.

В руках игроков мягкие мечи своего цвета. У каждого игрока две «жизни».

После команды судьи начинается схватка. Во время схватки разрешено перемещаться с острова на остров независимо от его цвета. Разрешено перемещаться как на свободный остров, так и на остров, занятый соперником.

Игрок теряет жизнь, если:

- пропускает удар мечом соперника без защиты своим мечом. Удар через меч не засчитывается;
- одной ногой промахивается мимо острова.

Игрок выбывает если:

- пропустил второй безответный удара от соперников;
- второй раз промахнулся одной ногой мимо острова;
- двумя ногами встал мимо острова.

Выбывший игрок поднимает руку и не позднее 5 секунд покидает площадку. Игрок обязан сам следить за попаданиями по себе и своими перемещениями по островам. Если игрок сам не поднял руку, показывая, что он выбыл, об этом ему обязан напомнить судья. В этом случае игрок должен покинуть площадку не позднее 5 секунд после указания судьи. Действия игрока после его выбывания не засчитываются.

По решению организаторов фестиваля, в качестве судей могут выступать и игроки команд, которые не участвуют в данной схватке.

По результатам всех схваток записывается общий счет по командам.

Награждение победителей

Все участники, в составе своих команд, получают грамоты и сувенирную продукцию с символикой проекта «Школа юных богатырей».

За призовые места команды-участники (каждый участник в составе своей команды) получают дипломы и медали. Организаторы вправе вручать дополнительные призы.

Форма одежды и защитная экипировка

Участники выступают в любой удобной одежде и обуви с учетом условий проведения фестиваля (улица при хорошей погоде или спортивный зал при дождливой или холодной погоде). При проведении подвижных игр в зале, для участников обязательна сменная обувь. Защитная экипировка в играх не требуется.

Расходы

Расходы, связанные с командированием участников и представителей, страхованием, несут командирующие организации.

Расходы, связанные с организацией и проведением фестиваля, несут организаторы.

Данное положение является официальным приглашением для участия на фестивале.

Заявка на участие команды во втором фестивале подвижных боевых игр в рамках проекта «Школа юных богатырей»

Клуб (организация):

город:

тренер (руководитель клуба, организации):

№	ФИО	Дата рождения (день.месяц.год)	вес	Виза врача

Все участники готовы к соревнованиям в играх по предложенным правилам.

Руководитель команды: _____

Врач _____

« _____ » _____ 202 г.

СОГЛАСИЕ

**на участие во втором фестивале подвижных боевых игр
в рамках проекта «Школа юных богатырей-2»**

Я, _____

(Родитель или законный опекун участника), паспорт: серия _____ № _____, кем и когда выдан:

_____ ,
проживающий по адресу: _____

даю свое добровольное согласие на участие моего ребенка _____

_____ (далее – Участник) в фестивале подвижных боевых игр в рамках проекта «Школа юных
(дата рождения)

Богатырей-2», который состоится 18 сентября 2022 года в МБОУДО «ДДЮТ» г. Пензы по адресу ул. Бекешская 14, и отдаю себе отчет в следующем:

1. В случае, если при участии на фестивале, Участник получит травму любой степени тяжести, то ни я, ни члены моей семьи, ни другие лица **НЕ БУДУТ ИМЕТЬ ПРЕТЕНЗИЙ** (материальных и моральных) к тренеру, к судьям, к организаторам, к какому-либо другому представителю РФСОО СЗБПО, а так же - к владельцам (пользователям) зала и/или оборудования в зале, к другим участникам фестиваля **независимо от обстоятельств**, при которых эта травма имела место быть.
2. Если во время фестиваля с Участником произойдет несчастный случай, либо будет получена травма, прошу сообщить об этом _____

_____ (Ф.И.О.)

по телефону _____.

3. Я и Участник обязуемся следовать всем требованиям организаторов фестиваля, связанных с требованиями безопасности.
4. Я самостоятельно несу ответственность за личное имущество, своё и Участника, оставленное на месте проведения фестиваля. В случае утери или порчи имущества **НЕ БУДУ ИМЕТЬ ПРЕТЕНЗИЙ** (материальных и моральных) и требовать компенсации.
5. В случае необходимости я готов воспользоваться медицинской помощью, предоставленной Участнику организаторами фестиваля.
6. Я и Участник ознакомлены с Положением и правилами игр фестиваля.
7. Я **ДАЮ СВОЕ СОГЛАСИЕ** на использование РФСОО СЗБПО любых изображений, фото-, видео- и других материалов с участием меня и Участника. Я отказываюсь от компенсации в отношении этих материалов.
8. Я **ДАЮ СВОЕ СОГЛАСИЕ** РФСОО СЗБПО на сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, передачу третьим лицам для осуществления действий по обмену информацией, обезличивание, блокирование персональных данных моих и Участника, а также осуществление любых иных действий, предусмотренных действующим законодательством Российской Федерации.

Родитель или законный опекун Участника _____ (Ф.И.О.)

Участник _____ (Ф.И.О.)

« _____ » _____ 20__ г.