

Согласовано

Исполнительный директор
АО «Парки Ижевска»

Хафизов Е.Д.



УТВЕРЖДАЮ

Управляющий

ООО «КОМОС-МЕДИА»

Макаров С.Н.

Согласовано

И.о. начальника Управления по
физической культуре, спорту и
молодежной политике
Администрации Ижевска

Васюков А.А.



ПОЛОЖЕНИЕ

О проведении Чемпионата дворовых игр 2023 в рамках проекта «Игры нашего детства»

1. Общие положения

1.1. Положение о проведении открытого мероприятия спортивно-развлекательного характера Чемпионата дворовых игр в рамках проекта «Игры нашего детства» (далее – Положение) определяет цели, задачи; участников конкурса; порядок организации и проведения; правила участия; порядок определения победителей и призеров; порядок награждения участников.

1.2. Открытый Чемпионат дворовых игр (далее – Чемпионат) проводится один раз в год на открытой площадке в рамках проекта «Игры нашего детства» (далее – Проект) для лиц, старше 10 лет.

1.3. Организаторами Чемпионата является ООО «КОМОС-МЕДИА», при поддержке Администрации города Ижевска, АО «Парки Ижевска», Молодежного центра УР и Информационного агентства «Сусанин» (далее – Инфопартнер).

1.4. Финансирование осуществляется силами ООО «КОМОС-МЕДИА».

2. Цели и задачи

2.1. Проект проводится с целью популяризации массовых игр как формы активного досуга для лиц любых возрастов, путем проведения культурно-массового мероприятия, направленного на повышение воспитательных функций досуговой деятельности.

2.2. Задачи проекта:

- создание доступных и безопасных условий для активного семейного досуга и спортивно-развлекательных мероприятий для любого возраста;
- формирование у подрастающего поколения идеологии активного и здорового образа жизни;
- активизация интереса детей, подростков к разнообразным видам игр;
- привлечение внимания общественности микрорайонов, жителей города к организации досуга для жителей.

3. Участники Чемпионата

3.1. К участию в Чемпионате приглашаются семьи, общественные организации, образовательные учреждения, команды предприятий, клубов, сообществ по месту жительства в возрасте от 10 до 75 лет.

3.2. Допускается индивидуальное и командное участие, в зависимости от испытания.

3.3. На участие принимается только одна заявка от команды или участника.

3.4. Вход на территорию проведения Чемпионата свободный, без ограничения по возрасту (0+).

4. Сроки, место и механика проведения Проекта

4.1. Период проведения Проекта 03.07.2023 г. – 18.08.2023 г.

4.2. Период проведения отборочных игр с 01.08.2023 по 17.08.2023. Отборочные турниры проходят в каждом районе г.Ижевска. Точные даты, время и место проведения Организаторы сообщат дополнительно в информационных сообщениях не позднее 30.07.2023 г.

4.3. Дата/место/время проведения Чемпионата – 18.08.2023 г., место – Фан-зона (Парк им.Кирова), время 17:00 – 20:00.

4.4. Этапы Проекта

- Анонсирование этапов проекта с 03.07.2023 г. по 24.07.2023 г.
- Регистрация команд/участников, желающих принять участие в Чемпионате на сайте Инфопартнера – susanin.news с 03.07.2023 г. по 03.08.2023 г.
- Проведение творческого конкурса на сайте Инфопартнера (susanin.news) «О спорт, ты – жизнь!». Проведение творческого конкурса регламентируется отдельным Положением.
- Проведение отборочных турниров в районах города Ижевска с 01.08.2023 по 17.08.2023 г.
- Финал Проекта – проведение Чемпионата, 18.08.2023 г. с 17:00 до 20:00. Работа интерактивных площадок для посетителей, развлекательная программа на сцене, розыгрыш ценных призов от партнеров Проекта.

5. Подача заявок и определение победителей Чемпионата

5.1. Заявка на участие в Чемпионате подается в электронной форме в специальном разделе на сайте Инфопартнера – susanin.news.

5.2. В форме заявки обязательно должны быть заполнены все поля: название команды, ФИО капитана команды, контактные данные, состав команды с указанием возраста игроков.

5.3. Подача заявки подразумевает согласие на обработку персональных данных, на фото и видеосъемку в рамках участия в Проекте.

5.4. Дозаявку команд можно сделать на свободные места непосредственно в даты проведения отборочных турниров.

5.5. До финального Чемпионата допускаются команды, ставшие лучшими по итогам районных состязаний.

5.6. Система проведения состязаний Чемпионата - круговая.

5.6. Правила состязаний определены в Приложении 1 к настоящему Положению. Отклонение от Правил гарантирует поражение.

5.7. По итогам каждого вида состязаний определяется команда-победитель. Победителем становится команда, набравшая большее количество очков.

5.8. Общий контроль за проведением соревнований выполняют Организаторы проекта.

5.9. Команды, занявшие 3, 2, 1 места по итогам каждого состязания получают ценные призы и подарки от партнеров и спонсоров Проекта.

6. Физическое состояние игроков и страховка

6.1. Участники состязаний не должны иметь медицинских противопоказаний к занятиям физической культурой. За физическое состояние игроков ответственность несут представители команд. Страхование игроков со стороны организаторов Чемпионата не предусмотрено.

Правила игр (состязаний)

1. Стритбол

Количество игроков – 3

Вариация дворового баскетбола на 1 кольцо. За каждый результативный бросок с игры из зоны ближе шестиметровой линии (6,2 м) и за штрафной бросок команде засчитывается 1 очко. За бросок из-за шестиметровой линии засчитывается 2 очка.

После каждого попадания мяч передается обороняющейся команде, и игра возобновляется. Для того чтобы мяч был засчитан, его после вбрасывания должны коснуться два игрока атакующей команды. После перехвата мяч выводится за шестиметровую линию. Если мяч не выведен, набранное очко не засчитывается и мяч передается противоположной команде.

Длительность игры – 10 минут чистого игрового времени. Но, если до их истечения одна из команд набрала 21 очко, игра прекращается досрочно. Если до конца установленного времени ни одна из команд не набрала 21 очко, побеждает команда, набравшая большее количество с разницей минимум в 2 очка. Если в конце игры команды набрали одинаковое количество очков, дополнительный период идет до тех пор, пока кто-то из соперников не наберет 2 очка.

Реквизит: баскетбольный мяч, 1 шт.

2. Защита знамени

Количество игроков – 5

Игровая площадка делится на две равные части, принадлежащие разным командам. На своей стороне игроки касанием руки замораживают игроков команды соперника. Если игрок заморожен, то он стоит по стойке смирно и ждёт, пока товарищ по команде касанием руки не разморозит его. Если игрок сумел преодолеть чужую сторону, то он оказывается за лицевой линией в зоне неуязвимости, где находится чужое знамя. Игрок может находиться в зоне неуязвимости сколько угодно долго. Теперь задача игрока – перебежать со знаменем обратно, а задача защитника – не пропустить его. Если игрок со знаменем заморожен, то он возвращает знамя и встаёт на место заморозки. Если игрок со знаменем сумел вернуться на свою сторону, то он приносит своей команде очко или победу.

Средняя линия площадки – нейтральная зона. Игрок может стоять одной ногой на своей стороне, второй ногой – на чужой. В нейтральной зоне возможны перетягивания игроков. Перетянутый игрок встаёт напротив того места, где его перетянули, на условленном расстоянии от средней линии (три метра или посередине стороны соперника).

Побеждает та команда, которая первая заберёт знамя соперника и пронесет его на свою сторону.

Реквизит: 2 флага, повязки для игроков команд разных цветов.

3. Снайпер

Количество игроков в команде – 10

В каждом игровом поле находится по 9 человек, капитан располагается за командой соперников. Их задача – перекидываться мячом, выбивая при этом соперников, стоящих между ними. Если игрок соперника ловит мяч, то мяч переходит в эту команду и уже они начинают перебрасываться со своим капитаном, чтобы выбить игроков команды соперника. Если мяч коснулся игрока и упал на землю, игрок считается выбитым и переходит в зону, где находится капитан.

Победителем считается команда, выбившая большее количество игроков по результатам встречи. Встреча состоит из двух партий по 7 минут. Если все игроки выбиты до окончания времени, партия заканчивается досрочно.

Реквизит: волейбольный мяч 1 шт.

4. Квадрат

Количество игроков в команде – 2

Игровое поле очерчивают квадратом, разделенным, в свою очередь, на четыре равных квадрата меньшей площади. В центре поля рисуют круг, куда подают мяч.

В каждом из квадратов стоит по 2 игрока.

Сначала один из игроков бросает мяч в центр. Тому, в сторону чьего квадрата укатился снаряд, следует начинать игру.

После того как мяч касается о четверть квадрата игрока, он должен отбить его (важно помнить, что руками отбивать нельзя). Удар ногой – 1 очко, коленом – 3 очка, головой – 5 очков. Мяч можно «набивать» («чеканить»), в этом случае до тех пор, пока мяч не коснется земли и другого игрока, на нём суммируются очки за каждое подбрасывание. Когда мяч касается земли за территорией квадрата, в зависимости от того, чего мяч касался последним (земли в квадрате или игрока), очки с мяча переходят команде, от которой ушёл мяч. В этой игре чем больше очков, тем хуже.

На команду допускается только одно касание с ударом от земли, в воздухе допускается неограниченное количество касаний.

Если мяч коснулся игрока и остановился на квадрате его команды – допускается пересечение игроками других команд границ своих квадратов для удара по мячу. При этом мяч можно «забивать» как команде, на квадрате которой он находится, так и другим командам.

Когда одна из команд набирает 10 очков – она проигрывает.

Реквизит: футбольный мяч 1 шт.

5. 9 камушков

Количество человек в команде – 5

На площадке чертится квадрат с 9 ячейками, с двух сторон на расстоянии 5 метров линии. Две команды поочередно перекидывая мяч стараются попасть по башне и разбить ее. Как только игроку удастся разбить башню, в игру

вступают обе команды. Задача команды, разбившей башню – собрать все камушки и разложить по ячейкам. Задача команды соперника осалить мячом игроков до того, как они разложат все камни. Мяч можно перекидывать между своими игроками. Очко получает команда, выполнившая свою задачу первой.

За победу начисляется 1 очко, игра продолжается до 5 очков.

Реquisite: камни (30 шт.), резиновый мяч

