



«Утверждаю»  
Директор АНО «СПОРТ 31»  
А.Ю. Шиликов

« 29 » ноября 2017г.

**Регламент**  
**проведения Фестиваля физической культуры, спорта и творчества**  
**людей с ограниченными возможностями здоровья**  
**«Мы – одна команда!»**  
**(Мир равных возможностей - 2018)**

**1 этап - «Мы равны»**

**1. Место и время проведения**

Соревнования проводятся 16 декабря 2017г с 9ч.30 мин. до 15ч.00 мин. в легкоатлетическом манеже УСК С. Хоркиной НИУ «БелГУ».

**2. Программа 1 этапа**

**9 ч. 30 мин. - 10 ч. 00 мин.** - Заезд участников соревнований до 10 часов.00 мин.

**9 ч. 30 мин. - 10 ч. 50 мин.:**

- прохождение комиссии по допуску участников соревнований, сдача именных заявок и отчетной документации;

- жеребьевка, распределение команд по зонам.

- выдача талонов на питание завтрак + обед (сухой паек)

- завтрак команд - участниц (по 6 чел.) в фойе 1-го этажа спорткомплекса.

**11 ч. 00 мин.** – Торжественное открытие Фестиваля физической культуры, спорта и творчества людей с ограниченными возможностями здоровья «Мы – одна команда!»

**11 ч. 30 мин.** – Начало состязаний (конкурсов).

**14 ч. 00 мин.** – Подведение итогов, награждение участников.

**14 ч. 30 мин. – 15 ч. 30 мин.** – выдача сух пайка участникам мероприятия.

**15 ч. 00 мин.** – отъезд участников.

**3. Схема работы**

- Команды распределяются на 7 групп. В каждой группе по 5 команд. Распределение групп по зонам согласно жеребьевки.

- Состязания (конкурсы) будут проходить на 6 – и оборудованных площадках (зонах) легкоатлетического манежа УСК С. Хоркиной НИУ «БелГУ» одновременно.

- 7-я зона используется для отдыха команд.

- В одной зоне одновременно будет работать до 5 команд, выполняющих одинаковые задания.

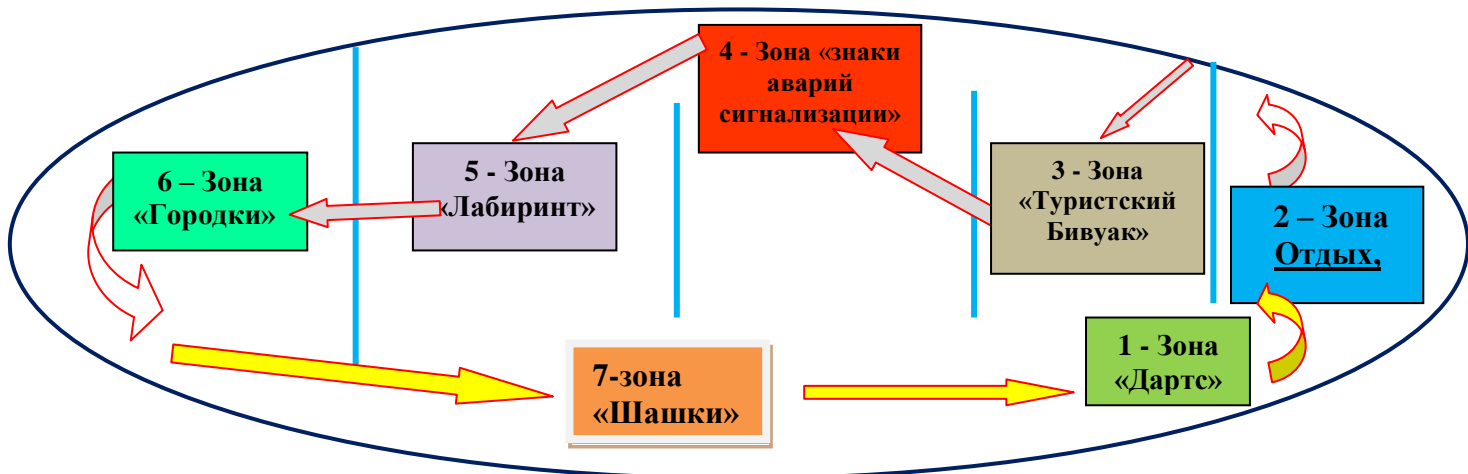
- Время выполнения заданий 15-20 мин.

- Время для отдыха и перехода команд с одной площадки на другую – до 10 мин.

- Начало и окончание работы в зонах происходит по звуковому сигналу.

- Переход с одной площадки на другую происходит против хода часовой стрелки одновременно всеми командами.

## СХЕМА РАБОТЫ ПЛОЩАДОК (ЗОН)



### 4. Описание работы площадок (зон)

#### 1- Зона «Дартс»

##### Правила проведения соревнований по дартс:

Соревнования по дартс проводится в командном зачете по правилам игры «Набор очков» на концентрических мишенях (Рис.1.). Перед началом соревнований команды производят разминку, в ходе которой каждый игрок команды выполняет по одному тренировочному подходу (1 подход = 3 броска дротика) к мишени. После разминки каждый игрок команды выполняет два зачетных подхода, результаты которых фиксируются в Протоколе (Приложение 1). Зачетные броски к мишени игроки команды производят в следующем порядке: сначала первый игрок команды выполняет два зачетных подхода, затем второй игрок команды выполняет свои два зачетных подхода и т.д. Выигрывает команда, набравшая наибольшую общую сумму очков. В случае равенства очков у двух или более команд, команда, последний подход которой был более результативным, занимает более высокое место.

Подсчет очков на концентрических мишенях осуществляется по следующим правилам (см. Рис.1). Красный центр мишени – 50 очков; зелёный центр мишени – 25 очков; зона между кольцом, ограничивающим Bull до внутреннего кольца зоны утроений – 5 очков; зона от внутреннего кольца зоны утроений до внешнего кольца зоны удвоений – 1 очко. Засчитываются только дротики, которые игрок или судья самостоятельно вынимает из мишени. Выпавшие и отскочившие от мишени дротики не засчитываются.

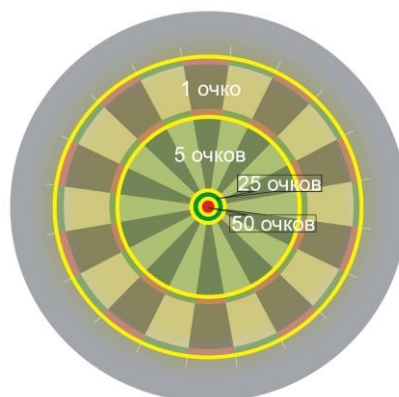


Рис.1. Схема концентрической мишени дартс.

## 2 – Зона «Отдыха»

- Команды отдыхают в течение 15-20 мин. готовятся к переходу в следующую зону проведения соревнований и конкурсов в соответствии с предварительной жеребьевкой.

## 3 – Зона «Туристский Бивуак»

До старта установлен «Бивуак»:

- Палатка установлена на двух стойках и шести оттяжках;
- оттяжки закреплены к отягощениям (блины от штанги или другие утяжелители);
- в палатке уложен коврик туристский, спальник, рюкзак, котелок туристский, миска и ложка.

Необходимо достать из палатки все эти вещи и уложить их в рюкзак.

Палатка также разбирается, сворачивается и размещается рядом с собранным рюкзаком, при этом в него должны быть уложены все вещи из палатки. Когда рюкзак сложен и клапан закрыт на пряжки, палатка собрана, после этого по команде судьи участники устанавливают Бивуак в исходное положение.

**Задание считается выполненным, когда палатка установлена и все вещи находятся в палатке, так как они располагались до старта.**

Для установки палатки нужно зацепить оттяжку палатки за крючок расположенный на утяжелителе.

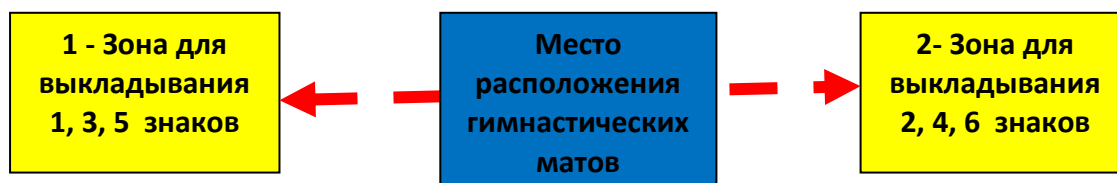
Палатка двускатная, типа «Домик».

- Палатка считается установленной, когда она стоит самостоятельно и на скатах нет складок.

Результат определяется по времени затраченному на выполнение задания.

## 4 – Зона «Знаки международной кодовой аварийной сигнализации»

- первое задание: все участники команды выкладывают из гимнастических матов (6шт.) определенные знаки аварийной сигнализации (6 шт.) по очереди. После того как знак выложен правильно, по сигналу судьи команда начинает выкладывать следующий знак и т.д. пока не будут выложены 6 знаков.



Знаки выкладываются по очереди первый знак в 1 зоне, затем второй знак во 2 зоне, третий знак в 1 зоне, дальше четвертый знак во 2 зоне и т.д.

Результат команды определяется по времени затраченному на выполнение задания.

## 5 – Зона «Лабиринт»

При прохождении дистанции участнику нужно спланировать путь своего движения согласно схеме на карте.

- Каждый участник команды на старте получает карту схему дистанции.
- За время отведенное на работу участник может пройти несколько дистанций.
- Спланировано 6 различных дистанций от простого к сложному.
- Дистанцию проходят одновременно все участники команды. Взаимопомощь разрешена. Каждый участник команды запоминает букву или цифру на том КП к которому он пришел по схеме, возвращается к месту старта записывает эту букву или цифру в карточку под номером 1 в клеточку ниже, под номером 2 в клеточку ниже и т. д. пока не пройдет всю дистанцию. После правильного прохождения всей дистанции должно получиться слово.
- **Результат участника будет положительный, если он прошел дистанцию в той последовательности, которая задана на схеме, запомнил букву и вписал ее в карточку финиша.**

ПРИМЕР, ЧТО МОЖЕТ ПОЛУЧИТЬСЯ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Я	У	В	Е	Р	Е	Н	Н	Ы	Й

На дистанции одновременно будут работать 5 - 6 команд по 6 участников, в лабиринте может находиться до 30 человек.

Соревнование в зоне проводятся без определения победителей и призеров.

**В подсчет общекомандного результата данный вид состязаний не учитывается.**

ПРИМЕР постановки лабиринта, схема дистанции



## 6. Зона «Городки».

Игра в городки заключается в выбивании фигур, построенных из пяти городков, с ограниченной площадки, называемой «городом», битами с определённого расстояния. Для игры в городки используются 3 фигуры. Последовательность и правильная их постановка в партии из 3 фигур показана на рисунке:



1. Пушка

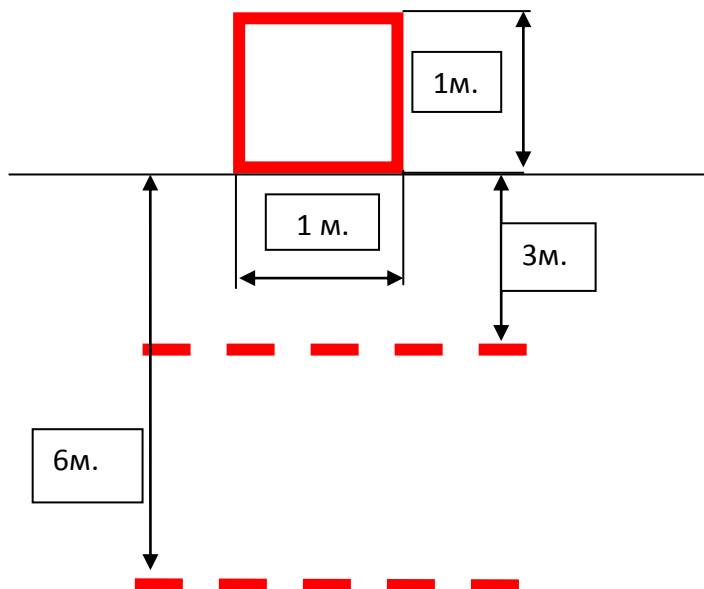
2. Колодец

3. Пулемётное гнездо

Каждому участнику дается 3 бита для 3-х попыток на выбивание одной фигуры. Если участник выбил фигуру с первой попытки, то бита для бросков передается

второму участнику команды и так далее. Если участник выбил хотя бы один городок, оставшиеся выбиваются с ближней линии.

Фигуры начинают выбивать с дальней линии. Все фигуры, строятся на лицевой линии города. Городок считается выбитым, когда он полностью вышел на заднюю или боковые линии города (КВАДРАТА). Городок, вышедший за линию и вновь вкатившийся в город, считается выбитым. Фигура считается выбитой когда квадрат остался пустым (чистым без городков).



Результат команды определяется по количеству выбитых фигур

При равных показателях, лучший результат присуждается команде с наименьшим временем затраченным на работу в этой зоне.

## 7. Зона интеллектуальных игр - «Шашки»

- 3 человека от команды (3 человека зрители) играют сеанс одновременной игры с мастерами игры в шашки (соперниками выступают 5 судей, шестой судья – секретарь соревнования).

В игровой зоне одновременно соревнуются 15 спортсменов, представляющих пять команд.

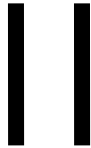

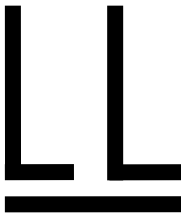
Результат идет в общий зачет команды в соответствии с судейским протоколом.

Участник победивший судью получает приз от Областного Центра интеллектуальных игр (директор Иванов А.А).

**Общекомандный результат определяется по наименьшей сумме мест занятых в ПЯТИ состязаниях:**

- «Дартс», «Туристский Бивуак», «Знаки международной кодовой аварийной сигнализации», «Городки», «Шашки».

### Знаки аварийной сигнализации

№ п/п	Значение сигнала	Сигнал
1.	<b>Нужен врач - серьезные телесные повреждения</b>	
2.	<b>Нужны медикаменты</b>	
3.	<b>Нужна пища и вода</b>	
4.	<b>Требуется карта и компас</b>	
5.	<b>Мы нашли всех людей</b>	
6.	<b>Не имеем возможности к передвижению</b>	