

Утверждаю
Директор МБУ
«Молодежный центр г. Горно-Алтайска»

Э.Д. Тугурова

«09» _____ 2023 г.



ПОЛОЖЕНИЕ о проведении Молодежных корпоративных игр

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Корпоративные игры (далее - Игры) проводятся в целях развития и поддержки массового спорта и физической культуры, установления межкорпоративных отношений через спорт и здоровье.

Основными задачами Игр являются:

- популяризация и дальнейшее развитие массового спорта и здорового образа жизни;
- пропаганда физической культуры и спорта, повышение роли физической культуры и спорта в жизни каждого человека;
- выявление и поощрение лучших корпоративных команд для целей усиления мотивации для занятий спортом;
- развитие межкорпоративного сотрудничества

2. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ ИГР

Игры проводятся в г. Горно-Алтайск, 24.06.2023 г. на стадионе «Динамо».

3. ОРГАНИЗАТОРЫ ИГР

Общее руководство, подготовку и проведение Игр осуществляют МУ «Управление культуры, спорта и молодежной политики администрации г. Горно-Алтайска», МБУ «Молодежный центр г. Горно-Алтайска» и БУ РА «Центр молодежной политики, военно-патриотического воспитания и допризывной подготовки граждан в Республике Алтай».

Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в данное положение, но не позднее 1 дня до проведения мероприятия.

4. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА

К участию в Играх допускаются команды молодежных трудовых коллективов. В состав команд входят юноши и девушки в возрасте от 18 до 35 лет, допускаются участники не имеющие противопоказания к занятиям

физической культуры и спорта. Форма одежды спортивная. Участники допускаются при наличии заявки от руководителя организации.

Заявки, согласно приложению, заверенные печатью образовательного учреждения, подаются до 22 июня 2023 года в МБУ «Молодежный центр г.Горно-Алтайска» molodcentr04@mail.ru, телефон для справок 8 (388) 222 5797;

5. ПРОГРАММА ИГР

12:00 – 12:30 ч. – Регистрация участников;

12:30 – 13:00 ч. – Официальная церемония открытия Игр;

13:00 – 15:00 ч. – Этапы Игр.

ЭТАПЫ СОСТЯЗАНИЙ, ВКЛЮЧЕННЫЕ В ПРОГРАММУ ИГР И ПРАВИЛА ИХ ПРОВЕДЕНИЯ

БАСКЕТБОЛ

ПРАВИЛА ИГРЫ БАСКЕТБОЛ 3Х3

В команде 3 игрока. Команда, выигравшая жребий, решает, начинать ей игру или овертайм (если будет). Игра ведется специальным мячом 3х3 (утяжеленный #6). Игра идет 10 минут «чистого» (последняя минута «чистая») или до 15 (21) очков. В случае равного счета по истечении 10 минут назначается овертайм, в котором игра продолжается до набора двух очков любой из команд. За дальний бросок – 2 очка, за остальные – по 1. Чтобы получить право на атаку после броска соперников, команда всегда должна вывести мяч за дугу. Игрок считается находящимся за дугой, когда ни одна его нога не находится внутри дуги и не касается дуги. После забитого пропустившая команда немедленно продолжает игру из-под кольца (не из-за лицевой!), соперники не могут мешать ей внутри полукруга, в котором не учитываются столкновения. После фол/нарушения соперники продолжают игру «чеком» из-за вершины дуги. Время на атаку – 12 секунд. Спорный – в пользу защищающейся команды. Начиная с 7-го командного все фолы наказываются 2 (!) штрафными (даже если мяч засчитан). Начиная с 10-го командного все фолы наказываются 2 штрафными плюс владением соперника (даже если мяч засчитан). Фолы в нападении не бьются, независимо от количества командных фолов. За каждый неспортивный или дисквалифицирующий фол – 2 штрафных + владение, за каждый технический – 1 штрафной + владение. Игрок может получить любое количество персональных и технических фолов, не будучи удаленным (но удаляется за 2 неспортивных). После забитого (если игра не остановлена) замены и тайм-ауты не разрешены. Команда имеет 1 тайм-аут за игру.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Перетягивание каната - (квалификация по жребию). Состав команды 6 человек (3муж + 3жен). Соревнования командные – победитель определяется

по олимпийской системе. Цель соревнования: перетянуть соперника на свою сторону. Матч состоит из 3 пулов (до двух побед). Для соревнования используется хлопчатобумажный канат. Во время поведения соревнований запрещается:

- пересекать боковые ограничительные линии на площадке участникам и зрителям;
- участники команд должны оставаться на ногах во время перетягивания;
- шипы или ботинки с шипами не разрешаются;
- ношение перчаток не разрешается;
- после начала поединка замены не разрешаются;
- перед поединком капитаны команд бросают монету для определения сторон;
- предусматривается перерыв максимум 2 минуты для отдыха между схватками.

ЛАЗЕРТАГ

Лазертаг - это командная военно-тактическая игра нового поколения с использованием безопасного лазерного оружия и сенсоров, фиксирующих попадания. Сенсоры размещаются на жилетах, касках или повязках.

В командах по 6 человек. Общее время прохождения 7 минут.

Правила прохождения:

1. Командам, проводится инструктаж и знакомство с игровой площадкой.
2. Выдается лазертаг-оружие и повязка с сенсорами.
3. Инструктор включает программу для считывания игровой статистики.
4. Команды занимают позиции на своих базах, обсуждают стратегию и тактику для победы.
5. Игра начинается. Участники стартуют со своих баз и отыгрывают нужный сценарий.
6. Попадание в противника отображается световой индикацией сенсоров и звуковым сигналом из лазертаг-оружия.
7. Если в процессе игры происходит виртуальная смерть участника, то ему приходится возвращаться на свою базу.
8. После выполнения сценария ведущий сообщает об окончании игры.
9. Побеждает команда, которая набрала наименьшее количество штрафных баллов.

ГОНКИ НА КРЕСЛАХ

Необходимо преодолеть дистанцию 50-100 метров на кресле, успешно пройдя при этом препятствия и повороты.

Гонки будут проводиться на открытом воздухе. Гонщик имеет право самостоятельно выбрать положение на кресле, в котором ему будет удобно развить скорость. Установка на стулья двигателей строго запрещена – гонщик может дополнить кресло более мощными резинками и дополнительными ручками. Участникам гонок не запрещается украшать кресло по своему вкусу.

ОФИСНЫЙ ДАРТС

Состав команды 3 человека независимо от пола. Для игры используется круглая мишень закреплена на высоте человеческого роста. Соревнующиеся располагаются на оговоренном расстоянии от цели и один за другим метают в нее дротики. Счет очков ведется по дротикам, которые продержались в мишени не менее пяти секунд. Участники закрепляют мишень и отмеряют линию, от которой будут вестись броски. Перед началом они разыгрывают между собой право первого подхода. Для этого каждый по очереди бросает по три дротика.

Мишень разделена на сектора черного и белого цветов, которым присвоены номера от 1 до 20. Центральное место занимает «яблочко». Игрок, метнувший сюда получает 50 очков. За попадание в синее кольцо вокруг него начисляют 25 очков. Внешние и внутренние узкие кольца, окрашенные в синий и красный цвета. Попадание во внешнее узкое кольцо удваивает число сектора, поэтому его именуют «Удвоения». Точный бросок во внутреннее узкое кольцо утраивает число сектора, из-за чего эта часть мишени носит название кольцо «Утроения»

Участник не получает очков, если его дротик отскочил от мишени или задержался в ней менее пяти секунд. Баллы не зачисляются, когда одна стрела застряла в другой или попала за границу внешнего узкого кольца. Кроме того, бросок считается недействительным, если игрок заступил за обозначенную черту.

Очки, набранные за один подход (3 дротика), суммируются и вычитают из суммы баллов, которые остались после предыдущего результата игрока. За три броска максимально можно набрать 180 очков. Это произойдет, когда каждый из трех дротиков попадает в границу внутреннего узкого кольца в районе сектора 20. Количество очков, полученное каждым игроком, вычитают из начальной суммы, например, 501, 701 или 1001. Выигрывает тот, кто быстрее обнулит счет.

ЭСТАФЕТА

«Успеть подписать»

Бег с исходящими письмами от линии старта до ориентира (руководителя), после подписания у руководителя вернуться на точку старта.

«Бег с чашечкой кофе»

Участники добегают до кулера, наливают воды, заваривают кофе, оббегают ориентир и возвращаются обратно.

«Конкурс кадровиков»

Один участник из команды должен разложить письма по номерам, датам, внести в журнал и подшить в папку на скорость.

«Чувство стиля»

Участники собираются в пары, мужчина+женщина (с каждой команды по 2 пары). Прекрасная половина вооружается галстуками, представители сильного пола берут в руки губную помаду. По сигналу ведущего мужчины

принимаются красить губы женщинам, а те, в свою очередь, повязывают галстук своим партнерам.

«Фото на память»

Команда-участник должна сделать креативное общекомандное фото.

ТВОРЧЕСКИЕ НОМЕРА КОМАНД

- Состав участников: не ограничен.

- Оборудование: музыкальная аппаратура (звуковые колонки, усилитель, 2 шнуровых микрофона, 2 стойки для микрофона) - предоставляются организаторами. Дополнительный реквизит участники обеспечивают себе самостоятельно.

Условия участия:

Каждая команда исполняет один творческий номер на выбор (песня, танец, мини-сценка и т.д.), имеющих патристическую направленность. По итогам конкурса жюри определяет победителя.

Критерии оценки:

- Соответствие тематики;
- Мастерство исполнения;
- Смысловая связанность;
- Сценическая культура.

6. УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ

Игры проводятся с подведением командного зачета. Победители и призеры определяются согласно правилам видов состязаний и настоящего Положения, включенного в программу Игр.

7. НАГРАЖДЕНИЕ

Команды, занявшие I-III места, награждаются кубками и дипломами МБУ «Молодежный центр г. Горно-Алтайска». Объявление результатов Игр и церемония награждения победителей состоится на праздничном концерте, посвященном Дню молодежи 24 июня 2023 года.

**Заявка
на участие в Молодежных корпоративных Играх**

от _____

Название команды _____

№	ФИО	Подразделение	Дата рождения	Допуск врача

Представитель команды, ФИО, контактные данные (тел.)

Руководитель учреждения _____ (_____)

М.П.