

МОСКОВСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ПРОФСОЮЗОВ



ПРЕЗИДИУМ ПОСТАНОВЛЕНИЕ

11.04.2024г.

МОСКВА

№ 40-6

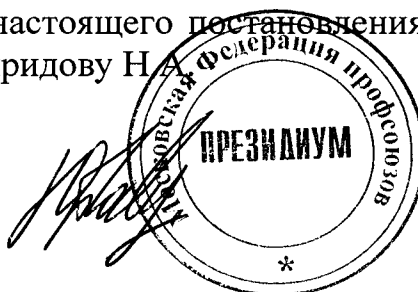
О проведении Молодежных спортивных игр МФП 2024

В целях реализации Стратегии Молодёжной политики Московской Федерации профсоюзов, в соответствии с Планом работы МФП на 2024 год и в рамках популяризации здорового образа жизни с помощью современных видов спорта

Президиум МФП постановляет:

1. Провести 8 июня 2024 года в ОУСЦ «Планерная» Молодежные спортивные игры МФП (далее - Игры).
2. Утвердить Положение о проведении Молодежных спортивных игр МФП (приложение).
3. Членским организациям МФП провести необходимую организационную работу по формированию сборных команд и участию в Играх из числа профсоюзного молодёжного актива.
4. Поручить Департаменту социальных, спортивных и молодежных программ МФП (Пименова В.А.):
 - разработать программу и обеспечить проведение Игр;
 - подготовить смету расходов на проведение Игр.
5. Предоставить право и.о. Председателя МФП утвердить распоряжением МФП смету расходов на проведение Игр.
6. ОУСЦ «Планерная» провести необходимую работу по подготовке к Играмм спортсооружений и служб.
7. Департаменту финансов МФП (Терехина Г.В.) произвести оплату расходов по проведению Игр в соответствии с утвержденной сметой расходов.
8. Департаменту информационных программ и технологий МФП (Горошенко Ю.С.) обеспечить освещение Игр на официальном сайте МФП и в средствах массовой информации.
9. Контроль за выполнением настоящего постановления возложить на заместителя Председателя МФП Свиридову Н.А.

И.о. Председателя МФП



Ю.К. Павлов

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Молодежных спортивных игр МФП 2024.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ.

1.1. Молодежные спортивные Игры МФП (далее - Игры) проводятся с целью привлечения молодежного профсоюзного актива к здоровому образу жизни и регулярным занятиям физической культурой и спортом, ознакомления с современными формами активного отдыха.

1.2. Основные задачи:

- популяризация среди студенческой и работающей молодежи здорового образа жизни и активного отдыха;
- развитие корпоративного профсоюзного взаимодействия между членскими организациями МФП.

2. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ.

Игры проводятся 8 июня 2024 года в ОУСЦ «Планерная» (микрорайон Планерная, вл. 1, Химки, Московская обл.).

Регистрация с 9.00 до 10.00.

Торжественное открытие в 10.00.

Начало игр в 10.30.

3. ОРГАНИЗАТОРЫ ИГР.

3.1. Организатором Игр является Московская Федерация профсоюзов.

3.2. Общее руководство по подготовке и проведению Игр осуществляет Департамент социальных, спортивных и молодежных программ МФП, который отвечает за:

- подготовку мест проведения соревнований;
- медицинское обеспечение;
- обеспечение работы судейской бригады и обслуживающего персонала;
- церемонию открытия и закрытия Игр, награждение участников;
- организацию питьевого режима участников;
- организацию культурно-развлекательной программы мероприятия.

3.3. ОУСЦ «Планерная» обеспечивает необходимую работу по подготовке к Играм спортсменами и служб.

Организаторы оставляют за собой право переноса даты и места проведения Игр.

4. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ ИГР. УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА, ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ.

4.1. К Играм допускаются работники предприятий и организаций г. Москвы и студенческая молодежь, допущенные по состоянию здоровья.

4.2. Возраст участников от 18 до 35 лет включительно.

4.3. Определение возраста участников осуществляется на дату начала Игр.

4.4. Каждая членская организация предоставляет 1 команду.

4.5. Все команды принимают участие в Играх на общих условиях и в соответствии с общими требованиями.

4.6. В Играх принимают участие команды в составе 10 человек. В состав команды в обязательном порядке входят 3 женщины и 7 мужчин. Команда, в которой менее 10 человек или неполное соответствие в составе мужчин/женщин, к участию не допускается.

4.7. В предварительную заявку можно включить 2-х запасных участников (на замену).

4.8. Замена основного участника команды на запасного может быть осуществлена только по медицинским показаниям.

4.9. В случае замены запасной участник продолжает выступать в основном составе до завершения соревнований отборочного и финального тура, а участник, которого заменили, заканчивает участвовать в Играх.

4.10. Команды экипируются в единую спортивную форму, на которой должны быть нанесены эмблемы профсоюзной организации, направляющей на Игры.

4.11 Игры проводятся в формате спортивно-массового мероприятия в течение одного дня. Программа Игр состоит из отборочного и финального туров.

4.12. Общие условия.

- Для участия в соревнованиях каждый игрок обязан ознакомиться с технической безопасностью и подписать согласие с правилами техники безопасности.

- Каждая команда на соревнованиях передвигается по испытаниям согласно маршрутному листу, который команда получает при прохождении инструктажа по технической безопасности в полном составе.

- Следование маршрутным листам строго обязательно.

- Маршрут состоит из двух блоков: эстафетный блок и блок испытаний.

- Половина команд, заявленных в соревнованиях, отправится на эстафетный блок, остальные команды проходят блок испытаний. После прохождения одного блока команды переходят на выполнение второго.

- Распределение команд по блокам будет проходить с помощью жеребьевки.

- На прохождение каждого испытания командам в блоке испытаний отводится 20 минут (включая инструктаж на точке).

- На переход между испытаниями отводится 2 минуты.

- Каждой команде будет предложено 5 испытаний.

- На каждом испытании соревнуются 2 команды друг против друга.

- На каждом испытании команда встречается с другими командами, встреча двух команд, которые уже встречались на испытании, повторно может происходить не более 2-х раз за всю игру, исключая финал.

- По окончании каждого из этапов соревнований судья на этапе вносит результаты в эстафетный лист за личной подписью.

- После закрытия маршрутного листа с внесением всех результатов блока испытаний и эстафетного блока он передается судье завершающего испытания.

- В эстафетном блоке команды проходят цепочку испытаний на время.

- Стартуют одновременно 2 команды, далее старт других команд регламентируют инструкторы.

- Порядок команд формируется с помощью жеребьевки.

- Каждую команду сопровождает инструктор от старта до финиша и фиксирует все результаты.
 - По окончании эстафетного блока все результаты вносятся в спортивную таблицу.
 - Позиции в таблице формируются от времени прохождения всей цепочки испытаний, включая штрафы.
 - Баллы каждой команде выставляются в зависимости от места в спортивной таблице.
 - Также формирование баллов касается только команд, участвующих в эстафетном блоке в определенный период. Для другой половины команд, у которых эстафетный блок будет после блока испытаний, составляется своя спортивная таблица.
 - Финалисты выявляются в общекомандном зачете по наибольшей сумме набранных баллов на каждом из этапов соревнований, входящих в программу.
 - При спорной ситуации, когда количество очков за проходные места совпадает у нескольких команд, победитель выбирается по лучшему времени прохождения эстафетного блока с учетом штрафов.
 - В финале участвуют 10 команд одновременно.
- По результатам финала будут определяться победитель и призеры соревнования.

5. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ КОМАНДНЫХ ИСПЫТАНИЙ.

5.1. Блок испытаний «Большой теннис».

Задача испытания:

На поле расположено полотно с цифрами (внутриигровые очки). Команда определяет подающих и ударников. Подающие подкидывают специальные мячи, ударники бьют специальной большой ракеткой по мячу в направлении полотна. Задача выбить как можно больше очков, попадая по полотну, до конца времени.

Безопасность и инструктаж:

Перед началом испытания игроки проходят двухминутный инструктаж.

Во время испытания запрещено мешать команде противника, собирать или пинать мячи противника.

В случае несоблюдения правил инструктор имеет право вычестить внутриигровые очки у команды.

Критерии судейства:

По окончании времени победителем этапа становится команда, которая набрала наибольшее количество очков.

Начисление баллов:

За победу команда получает 3 балла, за проигрыш - 0, за ничью команды получают по 1 баллу.

5.2. Блок испытаний «Большой хоккей».

Задача испытания:

Цель команды - забить как можно больше мячей в ворота противника.

В испытании участвуют 5 человек от команды, во время игры участники могут меняться друг с другом. Игра в хоккей проходит на траве, вместо клюшек у участников - специальные метлы, вместо шайбы - специальные мячи.

Безопасность и инструктаж:

Перед началом испытания игроки проходят двухминутный инструктаж и надевают мягкие костюмы с защитными шлемами, затем проходят на хоккейное поле.

Важные правила:**Запрещено:**

- Покидать поле без команды инструктора.
- Меняться местами внутри поля без команды инструктора.
- Снимать шлемы.

При нарушении правил инструктор имеет право удалить игрока с поля, и команда продолжит проходить испытание в меньшем составе.

Команда имеет право на частичную замену игроков.

Критерии судейства:

Выигрывает команда, которая по истечении времени забила большее количество голов в ворота соперника.

Начисление баллов:

За победу команда получает 3 балла, за проигрыш - 0, за ничью команды получают по 1 баллу.

5.3. Блок испытаний «Мегаволейбол».**Задача испытания:**

На площадке расположена волейбольная сетка. Игроки двух команд играют в классический волейбол. Игра ведется огромным мячом, который перебрасывается через сетку при помощи больших полотен. Каждым полотном управляют четыре человека. Задача - попасть мячом в зону противника.

Безопасность и инструктаж:

Перед началом испытания игроки проходят двухминутный инструктаж.

Переброс и ловля мяча проводятся только специальными полотнами; ногами, руками и т.д. запрещено.

Мяч должен обязательно попасть в зону противника, которая обозначена специальными маркированными фишками. Если мяч попадает за территорию — это считается выходом мяча, и баллы начисляются принимающей команде.

Критерии судейства:

Команда, набравшая за время испытания наибольшее количество удачных попаданий по зоне противника с учётом вычета за «выход мяча», становится победителем.

Начисление баллов:

За победу команда получает 3 балла, за проигрыш - 0, за ничью команды получают по 1 баллу.

5.4. Блок испытаний «Большой футбол».

Задача испытания:

Цель команды - забить как можно больше мячей в ворота противника.

В испытании участвуют 5 человек от команды, во время игры участники могут меняться друг с другом.

Безопасность и инструктаж:

Перед началом испытания игроки проходят двухминутный инструктаж и надевают мягкие костюмы с защитными шлемами, затем проходят на футбольное поле. Инструктор расставляет участников по определенным местам. Задача игроков - держаться руками за поручни и играть только ногами.

Важные правила:

Запрещено:

- Покидать поле без команды инструктора.
- Меняться местами внутри поля без команды инструктора.
- Снимать шлемы.
- Отпускать поручни.

При нарушении правил инструктор имеет право удалить игрока с поля, и команда продолжит проходить испытание в меньшем составе.

Команда имеет право на частичную замену игроков.

Критерии судейства:

Выигрывает команда, которая по истечении времени забила большее количество голов в ворота соперника.

Начисление баллов:

За победу команда получает 3 балла, за проигрыш - 0, за ничью команды получают по 1 баллу.

5.5. Блок испытаний «Лучный поединок».

Задача испытания:

На площадке расположены укрепления. Игроки двух команд снаряжают по 3 участника от команды луками и специальным защитным оборудованием. Задача - с помощью луков и стрел поразить противников.

Безопасность и инструктаж:

Перед началом испытания игроки проходят двухминутный инструктаж.

Между раундами внутри испытания игроки могут заменять друг друга.

Старт испытания - по свистку инструктора.

Если участник от любой команды не успел или неправильно одел обмундирование к следующему старту раунда, то инструктор имеет право не допустить его на площадку, и команда будет соревноваться в меньшинстве.

Во время соревнования при попадании стрелы в любую часть тела игрок выбывает с поля, инструктор подтверждает это свистком.

При спорной ситуации, если участник не согласен с инструктором о выбывании, заступе и т.д., инструктор имеет право удалить участника с поля и не допускать к данному испытанию до конца времени, без объяснений.

Все стрелы оснащены мягкими наконечниками и безопасны для человека.

Выходить за территорию испытания со снаряжением запрещено.

Судья имеет право удалить игрока в случае нарушения правил или неподобающего поведения на поле.

Критерии судейства:

Соревнование проходит в формате раундов.

Выигрывает команда, которая победит противника в наибольшем количестве раундов до конца времени испытания.

Если во время раунда заканчивается время испытания, то этот раунд не засчитывается.

Начисление баллов:

За победу команда получает 3 балла, за проигрыш - 0, за ничью команды получают по 1 баллу.

5.6. Эстафетный блок.

Задача испытания:

На площадке расположена цепочка из полос препятствий.

Задача команд - пройти весь маршрут на время.

Безопасность и инструктаж:

Перед началом испытания игроки проходят пятиминутный инструктаж и проводят жеребьевку.

После жеребьевки каждая команда получает 2 номера.

Команда перед началом эстафет делится на 2 подгруппы. Каждая подгруппа состоит из 5 человек и проходит эстафету в соответствии с жеребьевкой.

Команда сама выбирает, какая подгруппа отправится проходить эстафету и в какой период, в соответствии с номером жеребьевки.

Весь маршрут каждую команду сопровождает инструктор и фиксирует прохождения и штрафы.

Стартуют 2 команды параллельно, далее старт других команд регламентируют судьи.

Старт и прохождение маршрута начинается по свистку судьи, после чего один человек из команды нажимает на планшете секундомер, затем переходит к прохождению этапа. По окончании этапа последний участник от команды на этом планшете нажимает стоп - таймер.

Штрафы:

При прохождении эстафетных модулей каждый участник имеет право отказаться от прохождения определенного модуля, в этом случае начисляется штраф команде.

Штраф регламентируется временем, и перед началом блока эстафет всем командам сообщат, какая будет сумма штрафа за один отказ от прохождения. Все штрафы суммируются.

Начисление баллов:

После окончания блока эстафет результаты всех команд вносятся в таблицу с учетом штрафов.

Результаты подгрупп от одной команды плюсятся.

Начисление баллов: за лучшее время прохождения команде начисляется наибольший балл, далее по системе убывания:

- 1 место - 20 баллов
- 2 место - 17 баллов
- 3 место - 15 баллов
- 4 место - 13 баллов
- 5 место - 11 баллов
- 6 место - 9 баллов
- 7 место - 8 баллов
- 8 место - 7 баллов
- 9 место - 5 балла
- 10 место - 4 балла

5.7. Финальное испытание.

Общие правила:

В финал проходят 10 команд с наибольшим количеством баллов. При равном количестве очков учитывается результативность на всех испытаниях и выбираются лучшие команды, которые и проходят в финал при равном количестве общих баллов.

Финальная конструкция представляет собой 10 горок (по 1 горке на каждую команду) и 10 флагштоков на вершине конструкции, напротив каждой горки.

На финальное испытание приглашаются по 5 участников от каждой команды, вышедшей в финал. Участники внутри команды сами определяют претендентов. Все действия, связанные с прохождением, выполняются выбранными 5-ю участниками, остальные участники команды не имеют права включаться в процесс, меняться с претендентами после начала испытания, находиться в игровой зоне и мешать другим командам.

В финальном испытании участвуют одновременно все команды, вышедшие в финал.

Задача испытания: Игрокам по очереди необходимо при помощи турника подняться наверх конструкции и поднять флаг.

Конструкция расположена на высоте 2,5 м.

Правила подъема и поведения команды:

- Все команды, принимающие участия в финале, выстраиваются на расстоянии 10 метров от финальной конструкции.
- По сигналу все команды стартуют одновременно. От каждой команды стартует по одному человеку.
- Задача: пробежать до финальной горки, взять турник (турник расположен на определенном расстоянии на горке), затем с помощью турника подняться на горку.
- При подъеме запрещено упираться в края горки ногами. При несоблюдении этого правила судья спускает вас к основанию, и участник начинает подъем заново.
- Преодолев горку, участник аккуратно передает турник инструктору, инструктор устанавливает турник на стартовую позицию. Бросать запрещено. При несоблюдении этого правила судья запрещает в течении 5 секунд приступить к подъему следующему участнику.
- После подъема 5-ого участника от команды на горку команда поднимает флаг, что и является показателем завершения этапа.

Безопасность и инструктаж:

Перед началом испытания все команды проходят 10-минутный инструктаж, в котором на примере будет показано прохождение финального испытания.

Критерии судейства:

- Первые 3 команды, поднявшие флаг, займут призовые места.
- Для честного и точного судейства на финальном испытании будет использована видеофиксация с 4 точек.

6. ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ЗАЯВОК.

6.1. Членская организация МФП направляет предварительную заявку на участие в Играх (приложение №1) в Департамент социальных, спортивных и молодежных программ МФП в срок до **31 мая 2024 года** на электронную почту: **mol-5@mtuf.ru**.

6.2. Каждая членская организация МФП предоставляет 1 команду.

6.3. Оригиналы заявки участников (приложение 1) с визой врача на каждого участника или команды, заверенные Председателем членской организации, подаются организаторам в день проведения Игр, во время регистрации участников на месте проведения мероприятия, с документом, удостоверяющим личность участника, указанного в заявке.

Оригиналы заявок не принимаются организаторами у тех участников, которые не подали предварительные заявки.

6.4. Участники Игр допускаются только при наличии допуска врача или личной подписи, подтверждающей в заявке персональную ответственность за свое здоровье во время проведения Игр.

6.5. Каждый участник Игр принимает на себя полную ответственность за понесенный ущерб, включая физические травмы и/или ущерб личной собственности, который был понесен в ходе участия в Играх.

Контактный телефон Департамента социальных, спортивных и молодежных программ МФП 8 (495) 688-83-74.

7. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ.

7.1. Общекомандный зачет отборочного тура.

• За победу на каждом испытании в блоке испытаний команда получает 3 балла, за проигрыш - 0, за ничью команды получают по 1 баллу.

• За победу в эстафетном блоке команды получают баллы в соответствии с местом в спортивной таблице по времени прохождения.

• Баллы за оба блока плюсятся.

• Финалисты выявляются в общекомандном зачете по наибольшей сумме набранных баллов на каждом из этапов соревнований, входящих в программу, и имеют право принять участие в финальном испытании. При равном количестве баллов учитывается лучшее время прохождения эстафетного блока.

• При спорной ситуации, когда количество очков за проходные места совпадают у нескольких команд, победитель выбирается по лучшему времени прохождения эстафетного блока.

7.2. Определение победителя в финальном туре.

• В финале участвуют 10 команд с наибольшим количеством баллов. Участие одновременно для всех команд, вышедших в финал.

• Первые 3 команды, прошедшие финальный этап (поднявшие флаг), займут призовые места.

8. НАГРАЖДЕНИЕ.

Команды - победитель и призеры Игр, награждаются кубками и дипломами, члены команд награждаются медалями.

Команды, не вышедшие в финал, награждаются свидетельством участника Игр.

9. СУДЕЙСТВО.

На каждом испытании находится судья. Все вопросы по испытаниям участники могут задать судьям на испытаниях. В спорных ситуациях все вопросы решаются с главным судьей.

При спорных решениях или неправильно выставленных результатах команда имеет право обратиться к главному судье для разрешения ситуации.

10. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ.

Обеспечение безопасности участников и зрителей осуществляется согласно требованиям Правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2014г. № 353.

При проведении мероприятия будет обеспечен питьевой режим.

На время проведения Игр будет обеспечено дежурство бригады скорой неотложной медицинской помощи.

Заявка

(наименование членской организации МФП/первичной организации)

просит допустить к участию в Молодежных спортивных играх МФП
молодежный актив членских организаций МФП:

№	ФИО	Дата рождения	*Подпись участника за согласие на использование персональных данных	Печать и подпись врача о допуске
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10				
11*				
12*				

* запасные участники

Всего по данной заявке допущено _____ человек.

Врач _____ / _____ /
(подпись) (расшифровка подписи)

М.П.

Представитель команды _____ / _____ /
(подпись) (расшифровка подписи)

Председатель профкома _____ / _____ /

М.П.

В соответствии со ст. 9 Федерального закона от 27.07.2006 N 152-ФЗ «О персональных данных», даю согласие на использование персональных данных.