

МОСКОВСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ПРОФСОЮЗОВ



ПРЕЗИДИУМ

ПОСТАНОВЛЕНИЕ

19.05.2022г.

МОСКВА

№ 16-6

О проведении

Молодежных спортивных игр МФП

в рамках празднования «Дня молодежи»

В рамках реализации Стратегии Молодежной политики МФП Московская Федерация профсоюзов проводит значительную работу по проведению спортивных мероприятий для молодежи.

С этой целью были организованы и проведены Молодежные игры МФП в 2017 и 2018 годах на территории легкоатлетического манежа АО «Олимпийский центр им. братьев Знаменских» в формате спортивно-массового праздника. Команды молодежного актива членских организаций МФП приняли участие в Московских спортивных играх «Молодежная лига 2020», организованных Департаментом спорта города Москвы.

Департамент социальных, спортивных и молодежных программ МФП вышел с инициативой о проведении в 2022 году Молодежных спортивных игр в рамках празднования «Дня Молодежи». Подготовлено Положение «О проведении Молодежных спортивных игр МФП в рамках празднования «Дня молодежи». Данное предложение было поддержано членами Молодежного совета МФП,

Президиум МФП постановляет:

1. Провести 25 июня 2022 года в легкоатлетическом манеже АО «Олимпийский центр им. братьев Знаменских» Молодежные спортивные игры МФП (далее - Игры).

2. Утвердить Положение «О проведении Молодежных спортивных игр МФП в рамках празднования «Дня молодежи» (Приложение 1) и смету расходов на его проведение (Приложение 2).

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 Молодежных спортивных игр МФП.

5. Легкоатлетическому манежу АО «Олимпийский центр им. братьев Знаменских» (Супрунов В.И.) провести необходимую работу по подготовке к Играм спортсоружений и служб.

6. Департаменту финансов МФП (Терехина Г.В.) произвести оплату расходов по проведению Игр, в соответствии с утвержденной Сметой расходов.

7. Департаменту информационных программ и технологий МФП (Чунарева И.А.) обеспечить освещение Игр на официальном сайте МФП и в средствах массовой информации.

8. Контроль за выполнением настоящего Постановления возложить на заместителя Председателя МФП Свиридову Н.А.

Председатель МФП



М.И. Антонцев

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Молодежных спортивных Игр МФП в рамках празднования «Дня молодежи»

Молодежные спортивные игры МФП в рамках празднования «Дня молодежи» (далее Игры) проводятся в целях реализации Стратегии Молодежной политики Московской Федерации профсоюзов, в соответствии с планом работы МФП на 2022 год, и в рамках популяризации здорового образа жизни и активного отдыха.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Игры проводятся в целях укрепления здоровья, организации активного досуга работников предприятий и организаций города Москвы, студенческой молодежи, а также развития корпоративной профсоюзной деятельности между членскими организациями МФП.

2. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Игры проводятся 25 июня 2022 года в легкоатлетическом манеже АО «Олимпийский центр им. братьев Знаменских» (г. Москва, ул. Стромынка, дом 4). Проезд: станция метро «Сокольники».

Регистрация команд с 8.45 до 9.45

Построение команд с 9.45 до 10.00

Торжественное открытие Игр с 10.00 до 10.20

Начало Игр 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 места проведения Игр;
- медицинское обеспечение;
- обеспечение работы судейской бригады и обслуживающего персонала;
- церемонию открытия и закрытия Игр 2022, награждение участников;
- организацию питьевого режима участников;

•организацию спортивной, культурной и анимационной программы мероприятия.

3.3. Организаторы оставляют за собой право переноса даты и места, а также формата 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. Все команды принимают участие в Играх на общих условиях и в соответствии с общими требованиями к участникам;

4.4. В Играх принимают участие команды в составе 10 человек. В состав команды в обязательном порядке входят 3 женщины и 7 мужчин. Участие команды менее 10 человек или неполному наличию мужчин/женщин к участию не допускаются;

4.5. В предварительную заявку нужно включить 2-х запасных участников (на замену);

4.6. Для участия в Играх не допускаются действующие спортсмены, имеющие звание Мастера спорта и выше;

4.7. Замена основных участников команды на запасного может быть осуществлена только по медицинским показателям;

4.8. В случае замены, запасной участник продолжает выступать в основном составе до завершения Игр отборочного и финального тура;

4.9. Команды экипируются в спортивную форму, на которой должны быть нанесены эмблемы организации, направляющей на Игры;

4.10. Программа Игр состоит из отборочного и финального тура;

4.11. Для участия в соревнованиях, каждый игрок обязан ознакомиться с правилами поведения и техники безопасности и подписать согласие с ними;

4.12. Каждая команда на соревнованиях передвигается по испытаниям согласно маршрутному листу, который в полном составе команда получает после прохождения инструктажа по правилам поведения и техники безопасности;

4.13. Следование маршрутным листам строго обязательно;

4.14. На прохождение каждого испытания командам отводится 15 минут времени (включая инструктаж на точке);

4.15. На переход между испытаниями отводится 2 минуты;

4.16. Каждой команде будет предложено 11 испытаний;

4.17. На каждом испытании соревнуются 2 команды, друг против друга;

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

4.19. По окончании каждого испытания Игр судья вносит результаты в эстафетный лист за личной подписью;

- 4.20. После прохождения последнего испытания отборочного тура команда сдает маршрутный лист судьбе этого испытания;
- 4.21. Финалисты выявляются в общекомандном зачете по наибольшей сумме набранных баллов на каждом из испытаний Игр, входящих в программу, и имеют право принять участие в финальном туре;
- 4.22. При спорной ситуации, когда количество очков за проходные места совпадают у нескольких команд. Порядок занимаемых мест определяется по общей системе подсчетов результативности команды на всех испытаниях Игр, то есть, в конце каждого испытания результаты команд вносятся в общую таблицу результативности (количество мячей, флажков, линий, времени и т.д.). И при выборе проходных в финал команд в спорной ситуации, будет сверяться результат за испытания этих команд, даже если команды не соревновались друг против друга. Соответственно более высокое место занимает команда, показавшая лучшие результаты на большем количестве испытаний в отборочном туре Игр;
- 4.23. В финале участвуют 10 команд одновременно. По результатам финала будут определяться победитель и призеры Игр.

5. Общие правила проведения командных испытаний.

5.1. Испытание «Кошки»

Задача испытания:

Все участники команды по очереди надевают страховочную обвязку со специальными приспособлениями «Кошки», с помощью них забираются на деревянный столб, затем руками проходят по рукоходу и каждый участник бьет в колокол 1 раз (подвешенный на конструкции). Выигрывает команда, которая по истечению времени ударит в колокол наибольшее количество раз. Поочередность прохождения участники определяют сами. После завершения испытания всеми участниками, вся команда повторно проходит в том же порядке данное испытание, до сигнала окончания времени отведенное на данный этап.

Безопасность и инструктаж:

Перед началом испытания игроки проходят двухминутный инструктаж и на первом участнике, инструктор (судья) показывает подробно, каким образом надевается страховочная обвязка и «кошки». В дальнейшем участники одеваются сами под зрительным контролем инструктора.

Инструктор имеет право не пустить участника на подъем, если снаряжение одето неправильно.

Важные правила:

Подъем по бревну можно осуществить после того, как:

- Страховочная веревка закреплена к обвязке участника.
- Участник предупредил о готовности инструктора.

- Инструктор разрешил приступать к испытанию.

Как осуществляется спуск:

- При завершении испытания (когда произведен удар в колокол), игрок обязан обеими руками взяться за страховочную веревку, после чего инструктор плавно спускает игрока на землю.

- При грубом нарушении испытания инструктор имеет право приостановить выполнение этапа. По команде инструктора игрок обязан взяться обеими руками за страховочную веревку и освободить ноги (если он находится на бревне), после чего инструктор спускает его на землю.

«Не могу», закружилась голова или при любых других обстоятельствах, когда участник желает завершить испытание немедленно. Участник обязан предупредить инструктора, взяться обеими руками за веревку и освободить ноги (если он находится на бревне).

Критерии судейства:

Выигрывает команда, ударившая в колокол за отведенный промежуток времени наибольшее количество раз. При равном количестве ударов в колокол командам присуждается ничья на данном этапе.

Начисление баллов:

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

Количество ударов в колокол, будет учитываться в общей таблице результативности.

5.2. Испытание «Тетрис»

Задача испытания:

Каждой команде предстоит собрать линии из фигур тетриса. Участвуют все члены команды.

В начале инструктажа каждая команда распределяет роли для своих участников:

- 2 игрока от каждой команды, находясь за конструкцией, перебрасывают через центральную часть фигуры тетриса;
- 4 игрока берут полотно, с его помощью ловят фигуры тетриса на противоположной стороне конструкции и передают фигуры своему участнику;
- 2 игрока регулируют подъем и спуск участника на подвесе с помощью веревки;
- 1 игрок закрепляется на веревке с помощью страховочного пояса и карабина. Участник на подвесе выкладывает линии тетриса из фигур на конструкции, расположенной в 3-4 метрах от земли;
- 1 игрок собирает пойманные командой фигуры и подаёт их игроку, находящемуся на подвесе;

После распределения ролей внутри команды, после начала испытания команда не имеет право меняться местами друг с другом.

Безопасность и инструктаж: перед началом испытания игроки проходят двухминутный инструктаж. Инструктор на примере показывает, как одевать альпинистскую обвязку.

Инструктор имеет право не пустить участника на подъем, если снаряжение надето неправильно.

Важные правила:

Запрещено:

- Ловить фигуры противоположной команды.
- Поднимать с пола фигуру, если ловцы её не сумели поймать - фигура считается утерянной.
- Кидать фигуру участнику, находящемуся на подвесе. Засчитываются только те фигуры, которые были переданы из рук в руки.
- Осуществлять подъем участника на подвесе без одобрения инструктора в начале испытания.

Критерии судейства:

Выигрывает команда, которая по истечению времени соберет больше линий тетриса на конструкции.

Начисление баллов:

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

Количество линий из фигур тетриса, собранных командой на заданном полотне, будет учитываться в общей таблице результативности.

5.3. Испытание «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 истечению 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.

Количество мячей, забитых противнику командой, будет учитываться в общей таблице результативности.

5.4. Испытание «Баскетбол на батуте»

Задача испытания:

Задача - забить как можно больше мячей в баскетбольное кольцо, прыгая на батуте.

Безопасность и инструктаж:

Перед началом испытания игроки проходят двухминутный инструктаж.

Важные правила:

Последовательность прохождения испытания команда определяет сама. После завершения испытания всеми участниками, вся команда повторно проходит в том же порядке данное испытание, до сигнала окончания времени отведенное на него. Повторно проходить участникам, до завершения круга (когда все участники уже прошли испытание), запрещено.

- По очереди все участники команды снимают обувь, встают на батут и кидают мяч в кольцо, прыгая на батуте.
- У каждого участника 3 попытки.

Критерии судейства:

Выигрывает команда, которая по истечению времени попала мячом в кольцо наибольшее количество раз.

Начисление баллов:

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

Количество мячей, забитых командой, будет учитываться в общей таблице результативности.

5.5. Испытание «Четыре в ряд»

Испытание состоит из 2 башен, 2 баллисты и 2 игровых полей. Игроки с помощью баллист, стреляют снарядами через центральную стену. Далее гигантскими ракетками игроки отбивают снаряды на свою часть поля, где при помощи веревочной трассы они доставляются наверх и помещаются в свой стенд. Задача – собрать на своем стенде как можно больше рядов из четырех одинаковых снарядов.

Задача испытания:

Расположить на стенде, как можно больше мягких фишек одного цвета по вертикали. 4-е фишки установленные на стенде цвета за которую играет команда, дают 1 очко. 4-е фишки установленные на стенде цвета противоположной команды, дают 3 очка. Очки начисляются за каждые правильно установленные в стенд 4 новые фишки.

В испытании участвуют все игроки команды. В начале инструктажа каждая команда распределяет роли для своих участников:

- 2 игрока перебрасывают через конструкцию фишки с помощью арбалетов;
- По 2 игрока от команды берут гигантские ракетки. В специальной зоне с помощью ракеток выбивают перебрасываемые фишки в зону своей команды.
- В зоне команды 3 участника собирают и передают фишки на подиум с подъемным механизмом
- 2 участника на подиуме закрепляют к веревкам фишки и с помощью механизма отправляют на вершину конструкции.
- 1 участник, находясь на вершине конструкции, снимает фишки с веревки и опускает в стенд.

Важные правила:

- Ракетками выбиваются только летящие фишки. Фишки, которые упали на зону, в которой, находятся игроки с ракетками, считаются утерянными и не игровыми.
- Подвес фишек на веревки осуществляется строго с подиума. Передавать фишки на подиум только по правилу «из рук в руки», бросать или пинать фишки запрещено.
- После распределения ролей внутри команды, участники не имеют право меняться местами друг с другом на протяжении всего испытания.

Безопасность и инструктаж:

Перед началом испытания игроки проходят двухминутный инструктаж.

Судья имеет право удалить игрока, в случае нарушений правил или неподобающему поведению на поле.

Критерии судейства:

Выигрывает команда, которая соберет наибольшее количество очков (по правилам 4 в ряд).

Начисление баллов:

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

Количество собранных по правилам 4 в ряд столбцов, будет учитываться в общей таблице результативности каждой команды. Если количество одинаково у двух или более команд, то сравнение результативности будет по другим параметрам (количество собранных фишек).

5.6. Испытание «Круговая гонка»**Количество участников:**

Одновременно проходят испытание по одному игроку от команды.

В данном состязании общее количество участников от каждой команды зависит от скорости прохождения испытания.

Задача испытания:

Команды соревнуются друг против друга.

На площадке расположен подиум, в центре которого закреплена колонна с двумя подвижными рычагами. Два участника, одевшись в мягкие стилизованные костюмы, одновременно начинают двигаться по кругу, толкая рычаг перед собой. Задача – не отрывая рук от «стрелы», догнать соперника и иглой на своем рычаге лопнуть шар на рычаге противника.

Прохождение испытания происходит в формате: 1-я пара мужчины, 2-я пара женщины, дальше по кругу. Когда все девочки пройдут испытание, доигрывают пары мальчиков.

Безопасность и инструктаж:

В начале прохождения испытания инструктор проводит двухминутный инструктаж для всех участников.

Стилизованные костюмы участники одевают сами под зрительным контролем инструктора.

Инструктор имеет право не пустить участника на подъем, если костюм одет неправильно.

Важные правила:

Последовательность прохождения испытания команда определяет сама с учётом формата испытания (1-я пара мужчины, 2-я пара женщины и т.д.).

После завершения испытания всеми участниками, вся команда повторно проходит в том же порядке данное испытание, до сигнала окончания времени отведенное на данный этап. Повторно проходить участникам, до завершения круга (когда все участники уже прошли испытание), запрещено.

Перед стартом каждый участник должен предупредить инструктора о своей готовности к началу испытания.

Начало каждого забега – строго по команде инструктора.

Отрывать руки от рычага во время Игры не разрешается.

При завершении испытания (когда один из шариков лопнет), игроки обеих команд обязаны остановить движение, спуститься с подиума на землю и передать костюмы следующим участникам своей команды.

В момент переодевания участников в костюмы, время, выделенное на прохождение соревнования, не останавливается.

При грубом нарушении правил инструктор имеет право приостановить выполнение испытания.

«Не могу», закружилась голова или при любых других обстоятельствах, когда участник желает завершить испытание немедленно. Участник обязан предупредить инструктора. При отказе выполнять испытание и выйти на игровой подиум, команда получает штраф в размере минус 1 очко от общего результата команды, набранного за данное испытание.

Критерии судейства:

Выигрывает команда, лопнувшая за отведенный промежуток времени наибольшее количество воздушных шаров.

Начисление баллов:

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

Количество лопнувших воздушных шаров будет учитываться в общей таблице результативности.

5.7. Испытание «Дуэлянты»

Количество участников:

Одновременно проходят испытания по одному игроку от команды.

В данном состязании общее количество участников от каждой команды зависит от скорости прохождения испытания. Прохождение испытания происходит в формате: 1-я пара мужчины, 2-я пара женщины, дальше по кругу. Когда все девочки пройдут испытание, доигрывают пары мальчиков.

Безопасность и инструктаж:

В начале прохождения этапа инструктор проводит двухминутный инструктаж для всех участников команд. Инструктор показывает подробно, каким образом проходить испытание.

Задача испытания:

Заполнить резервуар водой.

На площадке расположена деревянная конструкция с двумя подвижными рычагами. Для проведения испытания необходимо участие двух игроков, по одному от каждой команды. Игроки садятся в кресла и по команде судьи начинают приводить в движение рычаг. Привод рычага соединен с ведром, наполненным водой. Поединок заканчивается, как только ведро опрокидывается, и вода попадает в резервуар победившей команды. Затем их место занимает следующая пара.

Важные правила:

Последовательность прохождения испытания команда определяет сама с учётом формата (1-я пара мужчины, 2-я пара женщины и т.д.). После завершения испытания всеми участниками, вся команда повторно проходит в том же порядке данное испытание, до сигнала окончания времени отведенное на него. Повторно проходить участникам, до завершения круга (когда все участники уже прошли испытание), запрещено.

Критерии судейства:

Выигрывает та команда, у которой по истечении времени в резервуаре будет больше воды, чем у команды соперника. При равном количестве воды обеим командам присуждается ничья.

Начисление баллов:

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

Количество воды в емкости каждой команды, будет учитываться в общей таблице результативности.

5.8. Испытание «Сеть»

Количество участников:

Одновременно этап проходят по 8 игроков от команды (3 женщины и 5 мужчин).

Задача испытания:

На площадке расположена металлическая конструкция, внутри которой находятся 8 маршрутов – верёвок, переплетённых между собой. Каждый игрок надевает обвязку с карабином. Игрокам необходимо, закрепив свой карабин к веревке, пройти по своему маршруту и выйти из конструкции быстрее команды-соперника.

Безопасность и инструктаж:

В начале прохождения этапа инструктор проводит двухминутный инструктаж для всех участников команд. Инструктор показывает подробно на первом участнике каждой команды, каким образом надевается страховочная обвязка и как закрепляется на веревке, далее участники сами надевают снаряжение под наблюдением инструкторов. После чего инструктор распределяет участников по маршрутам и дает старт.

Важные правила:

- Во время прохождения этапа отцеплять карабин от веревки – запрещено.
- Перед стартом каждый участник должен предупредить инструктора о своей готовности к началу испытания.

После чего инструктор проверяет правильность надетого снаряжения, закрепляет карабин к обвязке и дает команду к началу прохождения.

- Начало испытания – строго по команде инструктора.

Правила:

Для каждой команды предусмотрен свой коридор прохождения испытания. В каждом коридоре по 8 дорожек.

Критерии судейства:

Выигрывает команда, в которой по истечению времени, пройдет маршрут наибольшее количество участников.

Начисление баллов:

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

Показатель команды с наибольшим количеством успешно прошедших испытание участников будет учитываться в общей таблице результативности.

Разрешение спорных моментов:

В случае одинакового количества прошедших испытания участников у двух и более команд преимущество получает команда, первый участник которой прошел свое испытание за наименьшее количество времени по сравнению с другими участниками.

5.9. Испытание «Шестерни»

Задача испытания:

На площадке расположена полоса препятствий. Задача игроков - поднять гигантскую шестерню и согласно правилам пройти полосу с помощью шестеренки, в гигантскую шестеренку помещаются 3 человека. По завершению прохождения другая тройка проходит испытания. Испытание завершается, когда на специальном табло часовая стрелка пройдет круг.

Безопасность и инструктаж:

- Перед началом испытания игроки проходят двухминутный инструктаж.
- Каждая тройка имеет право на последнем табло, прокрутить часовую стрелку не более чем на 15 минут или согласно правилам указанным судьей.

Критерии судейства:

Выигрывает команда, у которой на специальном табло часовая стрелка пройдет круг.

Начисление баллов:

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

Время, за которое команда справится с испытанием, будет учитываться в общей таблице результативности.

5.10. Испытание «Полоса»

Задача испытания:

На площадке расположена полоса препятствий из трёх модулей. Задача игроков – в эстафетном порядке преодолеть все модули. Последовательность прохождения испытания команда определяет сама. После завершения испытания всеми участниками, вся команда повторно проходит в том же порядке данное испытание, до сигнала окончания времени отведенное на него. Повторно проходить участникам, до завершения круга (когда все участники уже прошли испытание), запрещено.

Испытание на общий результат, не индивидуальные забеги. Последовательность мужчина, женщина не обязательна, так как эстафету проходят в нон-стоп режиме.

Модули:

1.Подвесные платформы.

Конструкция выполнена из металлического каркаса, на которой подвешены с помощью цепей специальные платформы.

Задача игроков пройти по платформам не касаясь земли. Всего надо пройти 4 платформы каждой команде.

Разрешено братья за цепи.

Если участник во время прохождения испытания касается земли, судья возвращает его в начало модуля и участник проходит испытание повторно, и так пока игрок не пройдёт испытание без ошибок.

2. Руконогоход.

На площадке расположены две параллельные стоящие конструкции, внутри которых находятся маты.

Задача игроков, ногами упереться в одну конструкцию, руками в другую и в горизонтальном положении перебраться на другую сторону

Если участник во время прохождения испытания касается земли, судья возвращает его в начало модуля и участник проходит испытание повторно, и так пока игрок не пройдёт испытание без ошибок.

3.Отвесная стена (горизонтальный скалодром).

На площадке расположена стена с отрицательным углом длиной 3 метра, высотой 3,5 метра с закрепленными на ней зацепами.

Участники проходит в эстафетном порядке дистанцию скалодрома без страховочной обвязки. Под стеной скалодрома располагаются мягкие страховочные маты.

Если участник во время прохождения срывается на маты или касается мата, судья возвращает его в начало модуля и участник проходит испытание повторно, и так пока игрок не пройдёт испытание без ошибок.

Безопасность и инструктаж:

•Перед началом испытания игроки проходят двухминутный инструктаж, в котором на примере будет показано прохождение каждого модуля.

Полосы проходят участники в эстафетном порядке, и пока один участник не завершит прохождение всех модулей, второй участник не будет допущен к прохождению.

Старт следующего участника из команды строго по сигналу судьи (судья, находящийся на последнем модуле, поднимает флаг), после того как предыдущий участник завершил прохождение всех модулей.

•Судья имеет право удалить игрока или не засчитать прохождение модуля, если игрок заступил за ограничительные линии или не соблюдал правила прохождения модулей.

Критерии судейства:

Каждый участник от команды должен пройти эстафету. Участники не имеют право проходить эстафету дважды или бежать за кого-то. Выигрывает команда, которая первой завершит эстафету. Если обе команды не успели преодолеть эстафету полным составом за отведенное время, выигрывает команда, у которой прошло все модули большее количество участников.

Начисление баллов:

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

Время, за которое команда справится с испытанием, будет учитываться в общей таблице результативности.

5.11. Испытание «Ханойская башня»

Задача испытания:

На поле расположены 3 стержня. На один стержень нанизаны несколько колец, которые отличаются размером и лежат меньшее на большем.

Задача игроков - перенести пирамиду с помощью шестов на другой стержень. Шесты берут 4 человека (3 мальчика и 1 девочка), во время испытания участники могут меняться друг с другом в формате, мужчины сменяют только мужчин, женщины сменяют только женщин.

Безопасность и инструктаж:

Перед началом испытания игроки проходят двухминутный инструктаж.

Важные правила:

•За один раз разрешается переносить только одно кольцо.

•Нельзя класть большее кольцо на меньшее.

•Запрещено кольца трогать руками, любой подъем осуществляется специальными шестами.

Критерии судейства:

Выигрывает команда, которая первой перенесла все кольца на другой стержень в правильном порядке.

Начисление баллов:

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

Ничья присуждается в том случае, когда обе команды не справились с заданием.

Время, за которое игроки справятся с заданием, будет учтено в общую таблицу результативности команд.

5.12. Финальное испытание

Общие правила:

В финал проходят 10 команд с наибольшим количеством баллов. При равном количестве очков учитываются 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 горки на каждую команду), помещенные в них тележки с веревочным механизмом и 10 флагштоков на вершине конструкции напротив каждой горки.

На финальное испытание приглашаются по 6 участников от каждой команды, вышедших в финал. Участники внутри команды сами определяют претендентов. Все действия, связанные с прохождением, выполняются выбранными 6-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:

Перевезти с помощью тележки всех игроков на вершину конструкции и поднять флаг. Первые 3 команды поднявшие флаг, займут призовые места.

Правила подъема и поведения команды:

- Подъем тележки осуществляется с помощью веревки всеми участниками команд, находящихся внизу финальной конструкции.
- В тележку ложится один из участников, остальные поднимают его на вершину и так пока не останется один участник внизу конструкции. Последний участник ложится в тележку, и команда поднимает его с помощью веревки на вершину конструкции.
- Последний участник команды после подъема поднимает флаг на установленном флагштоке, что и символизирует выполнение испытания командой.

- Тележку после каждого подъема возвращает вниз команда с помощью обратной веревки, находящейся внизу конструкции. Ногами или руками тележку толкать запрещается.
- Человек, находящийся в тележке не имеет право помогать своей команде (толчками, рука или ногами), его задача находиться в определенном положении, до поднятия на вершину конструкции. Как находиться в тележке, будет подробно показано при инструктаже.

Безопасность и инструктаж:

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

Критерии судейства:

- При нарушении правил при подъеме или спуске будут начислены штрафные минуты в размере 3-х минут к общему времени прохождения команды.
- Также ведется фиксация времени прохождения финального испытания и при начислении штрафа, даже если команда подняла первый флаг, будет учитываться время прохождения минус штрафа. Тем самым, при подведении итогов, призовые места могут перейти другим командам.
- Для честного и точного судейства на финальном испытании будет использована видео фиксация с 4 точек.

6. ПОРЯДОК И СРОКИ ПОДАЧИ ЗАЯВОК

6.1. Членская организация МФП направляет предварительную заявку (Приложение №1) в Игры в Департамент социальных, спортивных и молодёжных программ МФП в срок до **20 июня 2022 года** на электронную почту: mol-3@mtuf.ru;

6.2. Каждая членская организация МФП предоставляет 1 команду;

6.3. Оригинал заявки участников (Приложение №1) с визой врача на каждого участника или команды, заверенные Председателем первичной профсоюзной 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.

6.6. Ответственность за нарушение требований безопасности несут непосредственные виновники нарушения.

7. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

7.1. Общекомандный зачет отборочного тура.

- За победу на каждом испытании команда получает 3 балла, за проигрыш - 0, за ничью команды получают по 1 баллу.
- Количество мячей забитых противнику командой, время прохождения, количество лопнувших шариков, количество участников, будет учитываться в общей таблице результативности.
- Финалисты выявляются в общекомандном зачете по наибольшей сумме набранных баллов на каждом из испытаний Игр и имеют право принять участие в финальном испытании. При равном количестве очков учитывается результативность на всех испытаниях и выбираются лучшие команды, которые и проходят в финал при равном количестве общих баллов.
- При спорной ситуации, когда количество очков за проходные места совпадают у нескольких команд. Порядок занимаемых мест определяется по общей системе подсчетов результативности команды на всех испытаниях Игр, то есть, в конце каждого испытания результаты команд вносятся в общую таблицу результативности (количество мячей, флажков, линий, времени и т.д.). И при выборе проходных в финал команд в спорной ситуации, будет сверяться результат за испытания этих команд, даже если команды не соревновались друг против друга. Соответственно более высокое место занимает команда, показавшая лучшие результаты на большем количестве испытаний в отборочном туре Игр.

7.2. Определение победителя в финальном туре.

- В финале участвуют 10 команд с наибольшим количеством баллов, участие одновременно всех команд вышедших в финал.
- Первые 3 команды прошедшие в финальный этап (поднявшие флаг), займут призовые места.

8. НАГРАЖДЕНИЕ

Команда, показавшая лучший результат на каждом испытании, награждается памятным призом-статуэткой;

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

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

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 2014 г. № 353.

При проведении мероприятия будет обеспечен питьевой режим.

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

Заявка

(наименование членской организации МФП/первичной организации)

просит допустить к участию в Молодежных спортивных играх 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.*