

РЕГЛАМЕНТ

проведения II спортивного командного соревнования (тимбилдинг) «Мы – лучшие!» среди молодежного актива ПМР Москвы.

Общие правила.

Состав команд обязательно должен быть смешанным, состоять из мужчин и женщин в соотношении 60/40.

На каждое задание команды приходят парами и соревнуются друг с другом.

Пары меняются согласно логистике.

Логистика выдаётся капитану/куратору/инструктору команды в виде маршрутного листа. В нём же они записывают результат каждого задания.

Инструкторы прикрепляются к заданиям.

На соревнование командам даётся 10 минут.

После 10 минут команды переходят на следующее задание согласно своему маршрутному листу вне зависимости от выполнения предыдущего.

На переход даётся 3 минуты. За это время командам необходимо успеть перейти и прослушать правила следующего задания.

Окончание игры на предыдущем задании и начало игры на следующем осуществляется по звуковому сигналу.

Если команды не закончили соревнование за отведённые 10 минут, победа присуждается по текущему результату.

Если все игроки в команде закончили соревнование раньше 10 минут, они проходят задание по второму кругу, затем по третьему и т.д.

Игроки не могут проходить задание по следующему кругу, пока среди них есть те, кто не прошёл задание по предыдущему кругу.

После прохождения задания инструктор подсчитывает баллы обеих команд по следующим правилам:

- победа – 3 балла,
- ничья – 1 балл,
- проигрыш – 0 баллов.

После прохождения всех заданий инструктора подсчитывают общую сумму баллов каждой команды. Места присуждаются согласно набранным баллам. Если сумма набранных баллов у команд равна, то победитель определяется по сумме всех набранных баллов на каждом задании.

1. «Баланс»

Описание:

Команды должны продержаться на специальном надувном помосте 5 секунд.

Правила:

1. Командное прохождение.
2. Команды проходят задание по очереди.
3. Проходим лесенкой: в первый раз на помост выходит 1 человек, во второй – 2 человек. И так, - по возрастающей.
4. Если группа, вышедшая на помост, не справилась с заданием, в следующий раз она пытается продержаться в таком же количестве, а результат не суммируется.
5. 6 человек прошли задание, дальше количество людей убывает.
6. Количество баллов равно количеству людей в каждом раунде на помосте, справившиеся с заданием плюс предыдущий результат.
(т.е. результат команды: $1+2+3+4+5+6+5+4+3+2+1$).

Победитель:

Команда, набравшая большее количество баллов за отведённое время.

Что считаем:

Набранные командами баллы.



2. Полоса препятствий «Банзай»

Описание:

Пробежать по полосе препятствий туда-обратно.

Правила:

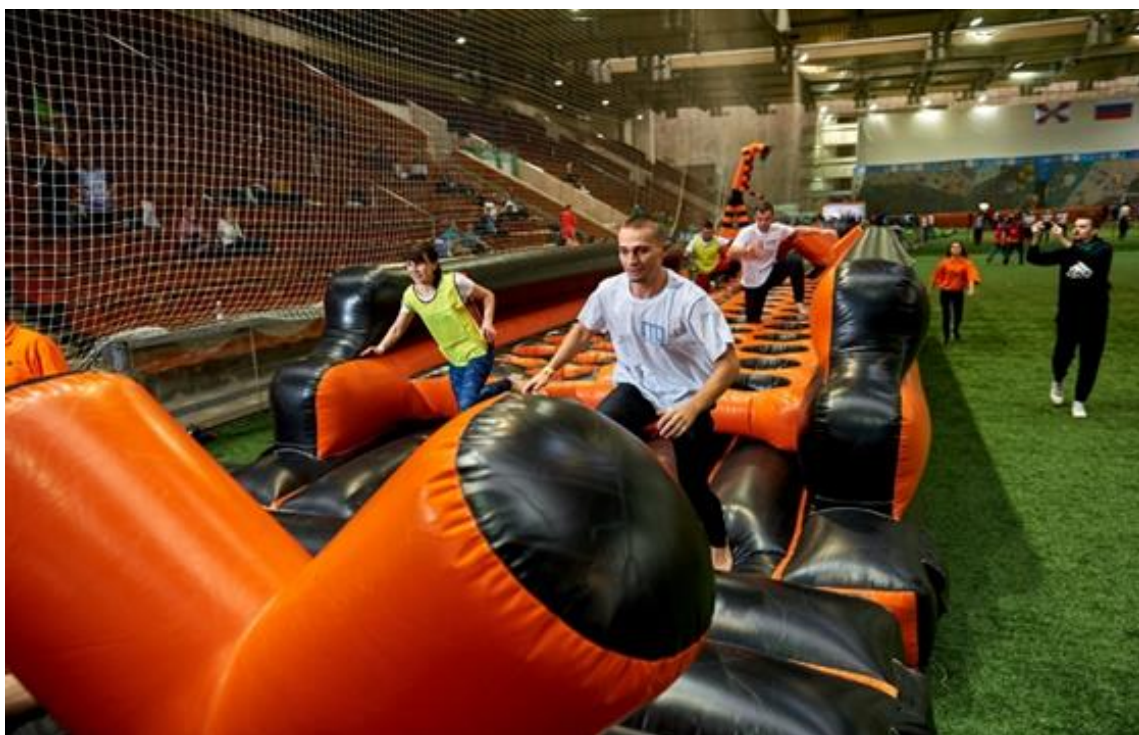
1. Командное прохождение эстафетой.
2. Бегаем по полосе препятствий без обуви.
3. Пара стартует по команде инструктора.
4. Участники бегут по своей полосе, не мешая друг другу.
5. Добежав до конца, участники должны коснуться любой частью тела земли и только после этого побежать назад.
6. Не коснулся – инструктор свистит и требует коснуться.
7. Вернувшись, участники передают эстафету и встают в конец очереди.
8. Одно прохождение + 1 балл команде.
9. Бегаем без перерыва всё игровое время.

Победитель:

Команда, набравшая большее кол-во баллов за отведённое время.

Что считаем:

Набранные командами баллы.



3. «Командный бык»

Описание:

Удержаться на быке, которого раскачивает команда соперника.

Правила:

1. Прохождение по очереди, один участник из одной команды, затем из другой.
2. Участник садится на быка, одевает шляпу на голову.
3. Команда соперника пытается сбросить седока, раскачивая быка за канаты.
4. За рога держаться нельзя.
5. Просовывать ноги в петли на шее быка нельзя.
6. Время на попытку ограничено – 30 секунд.
7. Если седок - парень, раскачивают седока парни, если седок - девушка, раскачивают седока девушки или парни одной рукой.
8. Участник считается сброшенным, если он упал или упала шляпа с его головы.
9. Продержался 30 секунд +1 балл команде.

Победитель:

Команда, набравшая большее количество баллов.

Что считаем:

Набранные командами баллы.



4. «Гигантский хоккей»

Описание:

Команды играют большими клюшками, пытаются забить мяч в ворота.

Правила:

1. Командная игра – 2 на 2 клюшки.
2. Клюшку берут 5 человек – 4 за ручки, 5-й управляет носом клюшки.
3. Команда встаёт у своих ворот и по команде инструктора бежит с клюшками к мячу в центре поля, пытаются закатить его в ворота соперника.
4. Пинать ногами мяч нельзя.
5. Забитый мяч сопернику +1 балл команде.

Победитель:

Команда, набравшая большее количество баллов за отведённое время.

Что считаем:

Набранные командами баллы.



5. «Гига-дартс»

Описание:

Обыграть соперника в надувной дартс, кидая в него дротики с липучками.

Правила:

1. У каждого игрока 3 броска.

2. Очки считаются по следующим правилам:

- сектор = количеству очков, написанных над ним

- центр – 30 очков

- попал на 2 сектора – очки из того, на который больше залез

- спорный дротик (если непонятно, на какой больше залез) – очки присуждаем в пользу игрока (т.е. из большего сектора).

3. После бросков каждой пары инструктора подсчитывают очки и объявляют победителя пары.

4. Кто в паре набрал больше очков +1 балл его команде.

5. Играем парами, следующая пара стартует по команде инструктора.

Победитель:

Команда, набравшая большее количество баллов за отведённое время.

Что считаем:

Набранные командами баллы.



6. «Командный заплыв»

Описание:

Команды проходят трассу, прыгая на специальном плоту, который тянет один из участников команды.

Правила:

1. Командная эстафета.
2. Участники стартуют одновременно по команде инструктора.
3. После команды инструктора, участники встают на командный плот, один надевает ласты и берёт верёвку.
4. Участник в ластах тянет верёвку, а остальные прыгают на плоту – так плот перемещается.
5. Команды проходят трассу туда, затем участник в ластах меняется, команда разворачивает плот руками и движется обратно.
6. Помогать надевать и снимать ласты нельзя.
7. Заходить прыгающим за границу плота при его движении – нельзя.
8. Сошли за границу – штраф: судья считает до 5-ти, плот не двигается.
9. Проход в одну сторону +1 балл команде.
10. Бегаем без перерыва всё игровое время.

Победитель:

Команда, набравшая большее количество баллов за отведённое время.

Что считаем:

Набранные командами баллы.



7. «Клетка»

Описание:

Участники палками выбрасывают мячи из клеток как можно быстрее.

Правила:

1. Командное прохождение.
2. Участники берут палки, 1 участник – 1 палка.
3. В клетке по 4 мяча.
4. По сигналу инструктора команды начинают играть.
5. Поднимать мяч из клетки можно только палками.
6. Прижимать мяч к борту нельзя.
7. Команда вытащила мяч из клетки – 1 участник забрасывает этот мяч в клетку соперника.
8. Мешать забросить мяч в клетку соперник не может.
9. Как только мячи в одной из клеток закончились, команда победила.
10. Вытащенный мяч из клетки +1 балл команде.
11. Команда победила +4 дополнительных балла.
12. Осталось время – играем ещё раз.

Победитель:

Команда, набравшая большее количество баллов за отведённое время.

Что считаем:

Набранные командами баллы.



8. «Союз-аполлон»

Описание:

Участники проходят трассу, неся за спиной большую надувную ракету.

Правила:

1. Командное прохождение эстафетой.
2. Три участника надевают один общий ранец-ракету.
3. Одели – инструктор дал старт.
4. Передвигаясь в ракете по трассе, они проходят три лежащих на полу обруча и возвращаются обратно на старт.
5. В обручах их ждут партнёры по команде (1 чел. в обруче).
6. Добежав до обруча, участники меняют одного бегуна на партнёра в обруче и бегут дальше (поменянный остаётся в обруче).
7. Вернувшись на старт, участники передают эстафету следующим и встают в конец.
8. Один поменянный участник в обруче +1 балл команде.
9. Бегаем без перерыва всё игровое время.

Победитель:

Команда, набравшая большее количество баллов за отведённое время.

Что считаем:

Набранные командами баллы.



Итоговый зачет:

В каждом виде соревнований итоговое место соответствует количеству начисляемых очков (Таблица 1). По итогам всех заданий выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков (Таблица 2). Если команда не принимает участие в каком-то виде состязаний она получает минимальное количество очков.

Таблица №1

Таблица очков по каждому заданию: «Баланс», полоса препятствий «Банзай», «Командный бык», «Гигантский хоккей», «Гига-дартс», «Командный заплыв», «Клетка», «Союз-аполлон»

Команда №	Название команды:			
	Девиз:			
№ Этапа	Название Этапа		Баллы	Результат
1		«Баланс»		
2		Полоса препятствий «Банзай»		
3		«Командный бык»		
4		«Гигантский хоккей»		
5		«Гига-дартс»		
6		«Командный заплыв»		
7		«Клетка»		
8		«Союз-аполлон»		
ИТОГО:				
МЕСТО:				

[illegible]