

РЕГЛАМЕНТ

проведения 1-го 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 50/50.

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.

Инструктора прикрепляется 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 2 минуты. За это время командам необходимо успеть перейти и прослушать объяснение правил 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 инструктора 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. Командный биатлон (смешанные команды (мужчины и женщины))

Описание:

Встать в лыжи во все отверстия для ног, пробежать до точки стрельбы, набросить конусы на вешки и вернуться обратно на лыжах.

Правила:

1. Соревнуемся по 5 человек от каждой команды;
2. Первые участники залезают в лыжи и стартуют по команде инструктора;
3. Подбежав к огневому рубежу, участники берут кольца и набрасывают их на вешки (количество колец для каждого участника 2 шт.);
4. Отстрелявшись, участники бегут на старт и передают эстафету следующей пятерке;

5. Инструктор в это время собирает кольца и кладёт их на финише;

6. Зброшенное кольцо на вешку +1 балл команде;

7. Кольцо считается брошенным, если оно нанизалось на вешку;

Победитель:

Команда, набравшая большее количество баллов за отведённое время.

Что считаем:

Набранные командами баллы.



2. Полоса препятствий Трансформер (смешанные команды (мужчины и женщины))

Описание:

Пробежать по полосе препятствий туда-обратно.

Правила:

1. Участники бегут по полосе препятствий без обуви;
2. Пара стартует по команде инструктора;
3. Участники бегут по своей полосе, не мешая друг другу;
4. Добежав до конца, участники должны коснуться рукой оградительного борта и только после этого побежать назад;

5. В случае, если участник не коснулся борта, инструктор свистит и требует участника коснуться борта;

6. Кто в паре пришёл быстрее +1 балл команде участника;

7. Забег парный, следующая пара стартует не сразу, а по команде инструктора.

Победитель:

Команда, набравшая большее количество баллов за отведённое время.

Что считаем:

Набранные командами баллы.



3. Кубическая гусеница (смешанные команды (мужчины и женщины))

Описание:

Перенести с точки «ФИНИШ» в точку «СТАРТ» все куски куба и собрать куб.

Правила:

1. Командная игра;
2. Команда встаёт в гусеницу и по команде инструктора начинает движение;
4. Наступать на пол участникам нельзя;
5. Необходимо, передвигаться в гусенице до «ФИНИША», там один участник берёт элемент куба и встаёт по центру обратно в гусеницу, которая бежит к «СТАРТУ»;
4. Другим игрокам с гусеницы сходить нельзя;
5. На «СТАРТЕ» участник с элементом куба бросает его, и гусеница делает следующий захват;
6. Повороты: гусеницу не вращать, всем внутри развернуться на 180 градусов, не сходя с гусеницы;
7. Как только все элементы куба перенесены, команда собирает куб;
8. Как только куб собран – игра заканчивается;
9. Каждый перенесённый элемент на «СТАРТ» +1 балл команде;
10. Сбор куба +3 балла.

Победитель:

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

Что считаем:

Набранные командами баллы.



4. Гигантский баскетбол (смешанные команды (мужчины и женщины))

Описание:

Команды играют большим мячом, забрасывая его в гигантские корзины.

Правила:

1. Командная игра.

2. Команда встаёт у своей корзины и по команде инструктора бежит к мячу в центре поля;

3. Пинать ногами мяч нельзя;

4. Выбивать мяч из-под корзины нельзя;

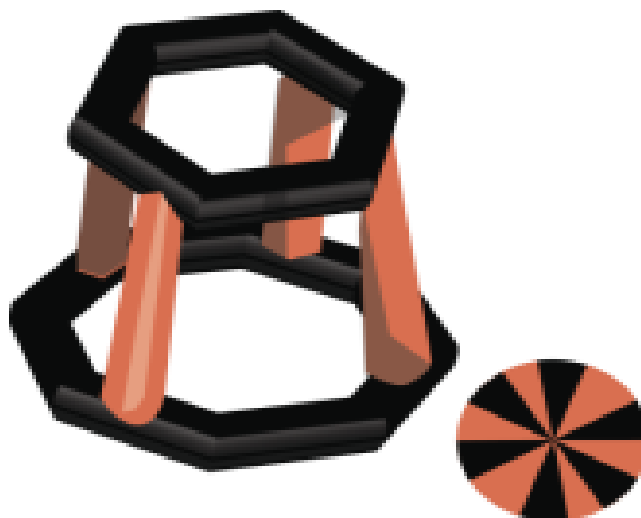
5. Заброшенный мяч +1 балл команде;

Победитель:

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

Что считаем:

Набранные командами баллы.



5. Дженга (смешанные команды (мужчины и женщины))

Описание:

Последовательно вынимая брусок и ставя его наверх, добиться того, чтобы «Дженга» развалилась на ходу соперника.

Правила:

1. Командная игра;

2. Инструктор разыгрывает право первым подавать (монетка/ камень-ножницы-бумага);
 3. Команды ходят по очереди;
 4. Игроки в команде ходят по очереди;
 5. Участник бросает цветной кубик, цвет верхней грани – выпавший цвет;
 6. Участники вынимает любой брусок выпавшего цвета и кладет его наверх;
 7. Верхние бруски (с верхнего уровня) вынимать нельзя;
 8. Придерживать другие бруски (которые участник не вынимает) нельзя;
 9. Поправлять руками «Дженгу» нельзя;
 10. Ставить брусок вертикально нельзя;
 11. Ставить брусок, чтобы край его вылезал за периметр «Дженгу» нельзя;
 12. Игра останавливается, если заканчивается время или одна из команд развалила «Дженгу» (если время хватает, команды собирают «Дженгу» и начинается 2-я игра);
 13. Проигравшей, считается команда, которая развалила «Дженгу»;
 14. Команда победила в игре +10 баллов команде;
 15. Если время вышло, а игра не закончилась, то объявляется ничья в игре;
 16. После игры команды собирают «Дженгу» (техник помогает).
- Победитель:
Команда, набравшая большее количество баллов за отведённое время.
- Что считаем:
Набранные командами баллы.



6. Ханойская башня (смешанные команды (мужчины и женщины))

Описание:

Переложить круглую пирамиду по определённым правилам с одного стержня на другой через промежуточный стержень.

Правила:

1. Командная игра;
2. Перекладывать кольца пирамиды можно только по правилу – меньшее кольцо на большее;
3. Перекладывать кольца можно только палками;
4. Перебрасывать кольца нельзя;
5. Дотрагиваться руками до колец нельзя;
6. Переносить можно только по одному кольцу;

7. Игра останавливается, если заканчивается время или одна из команд перенесла всю башню (если время хватает, начинается 2-я игра);

8. Команда победила в игре +10 баллов команде;

9. Время вышло, а игра не закончилась – побеждает команда, у которой больше блинов собрано верно (т.е. у кого перенесённая пирамида выше);

Победитель:

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

Что считаем:

Набранные командами баллы.



7. Командный волейбол (смешанные команды (мужчины и женщины))

Описание:

Участники берут в руки большие блины (по 2 на команду) и играют по правилам волейбола.

Правила:

1. Командная игра;

2. Соревнуются 6 человек от команды (2 блина по 6 чел.);

3. Инструктор разыгрывает право первым подавать (монетка/ камень-ножницы-бумага);

4. Управлять мячом можно только с помощью блинов.

5. Подающая команда пытается перебросить через сетку мяч, лежащий на блине, а принимающая команда, пытается это мяч поймать и подать сопернику;

6. Каждая команда должна сделать один пас на своем поле на другой блин;

7. Уронили мяч на своём поле +1 балл сопернику;

8. Не поймал мяч от соперника +1 балл сопернику;

9. Улетел мяч за границы площадки +1 балл сопернику;

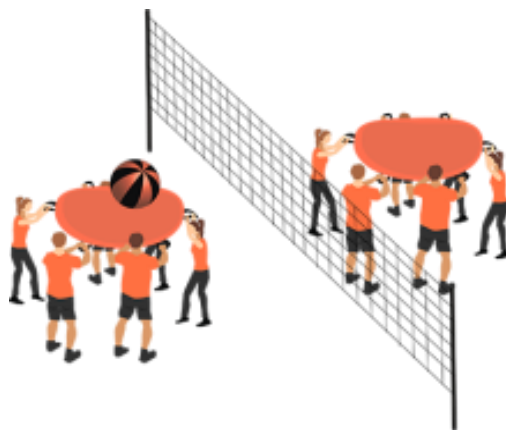
10. Команда набрала балл – команда подаёт;

Победитель:

Команда, набравшая большее количество баллов за отведённое время.

Что считаем:

Набранные командами баллы.



8. Точный гол (смешанные команды (мужчины и женщины))

Описание:

Быть точнее противника, попадая мячом в отверстия мишени.

Правила:

1. Участники пинают мяч по очереди;
2. У каждого есть 2 удара;
3. По результатам соревнований инструктора подсчитывают очки, складывая с предыдущим результатом и приглашают следующую пару;
4. Забег парный – следующая команда стартует по команде инструктора.

Победитель:

Команда, набравшая большее количество баллов (попаданий) за отведённое время.

Что считаем:

Количество попаданий.



Итоговый зачет:

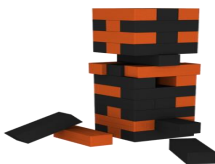
В каждом виде соревнований итоговое место соответствует количеству начисляемых очков (Таблица 1). По итогам всех заданий выигрывает команда,

набравшая наибольшее количество очков (Таблица 2). Если команда не принимает участие в каком-то виде состязаний она получает минимальное количество очков.

В случае равенства очков победитель (и остальные места) определяется по сумме всех набранных баллов на каждом задании.

Таблица №1

**Таблица очков по каждому заданию:
«Командный биатлон», полоса препятствий «Трансформер», «Кубическая гусеница», «Гигантский баскетбол», «Дженга», «Ханойская башня»,
«Командный волейбол», «Точный гол»**

Команда №	Название команды:				
	Капитан:				
№ Этапа	Название Этапа		Что считаем	Баллы	Результат
1		Командный биатлон	Заброшенное кольцо на вешку +1 балл команде		
2		Полоса препятствий Трансформер	Кто в паре пришёл быстрее +1 балл команде участника		
3		Кубическая гусеница	Каждый перенесённый элемент на «СТАРТ» +1 балл команде, сбор куба +3 балла		
4		Гигантский баскетбол	Заброшенный мяч +1 балл команде		
5		Дженга	Команда победила в игре +10 баллов команде		

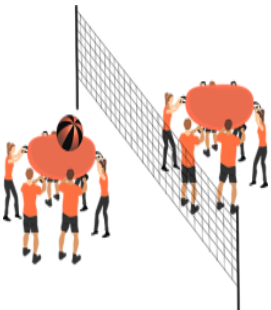
6		Ханойская башня	Команда победила в игре +10 баллов команде		
7		Командный волейбол	Уронили мяч на своём поле +1 балл сопернику, не поймал мяч от соперника +1 балл сопернику, улетел мяч за границы площадки +1 балл сопернику + 1 команде		
8		Точный гол	Команда, набравшая большее количество баллов (попаданий) за отведённое время		
ИТОГОВЫЙ РЕЗУЛЬТАТ					

Таблица №2

Итоговая таблица по выполнению всех заданий: «Командный биатлон», полоса препятствий «Трансформер», «Кубическая гусеница», «Гигантский баскетбол», «Дженга», «Ханойская башня», «Командный волейбол», «Точный гол»

[illegible]