

Подвижные и туристические игры в летнем лагере

Очень скоро наступят долгожданные летние каникулы в школах, дети после напряженного умственного труда нуждаются в отдыхе, для чего организуются различные лагеря.

В первой части данного сборника описаны игры, для участия в которых не требуется специальных знаний и навыков. Во второй части предоставлены игры для детей с элементами ориентирования на местности, далее собраны игры пользующиеся популярностью у юных туристов. Четвертая часть содержит предложения по проведению несложных соревнований с элементами туризма и ориентирования, в пятой части предлагаем желающим ознакомиться с правилами городского спорта.

В совсем недавние времена дети не имели возможности целыми днями и ночами смотреть телевизор, а о компьютерах не было и речи, что, может быть, и сказывалось на их общем развитии, но физически они были достаточно хорошо развиты. Игры на свежем воздухе с физическими нагрузками благотворно сказывались на здоровье. Дети самостоятельно либо с помощью взрослых, устраивались футбольные поля, расчищались от снега хоккейные площадки, организовывались различные турниры между дворовыми командами. Кроме спортивных были популярны и обычные игры. Здесь мы представляем несколько игр, в которых использовались биты и городки. Дополнительно к таким играм прилагались еще и некоторые усилия и умения для изготовления несложного инвентаря.

Для участия в данных играх не требуются специальные навыки. Принимать участие в данной игре могут ребята в возрасте от 9 до 14 лет и старше.

Игра развивает глазомер, способствует командному взаимодействию всех участников игры.

Цель: способствовать созданию дружеской атмосферы в детском коллективе, научить весело и интересно проводить досуг, качественный, разносторонне развивающий отдых, самореализация подростков в условиях существования туристского коллектива.

Задачи

- Укрепить здоровье, закалить детей, привить навыки личной гигиены, нормы самообслуживания и общественно полезного труда.
- Организовать интересный и познавательный досуг.
- Повысить туристское мастерство.
- Расширить кругозор, ознакомить подростков с исторической частью города, его достопримечательностями, культурно- бытовыми традициями.
- Создать дружный коллектив.

Разученные юными туристами подвижные игры помогут в организации досуга в детских оздоровительных лагерях, на туристских слетах, на длительных привалах в походах.

Экологические, краеведческие, туристские и другие подобного рода профильные лагеря действуют, как правило, в летний период. Функционирование

таких лагерей во время осенних, зимних и весенних каникул позволяет не только не прерывать занятий, но и:

- занимать детей в свободное от учебы время, организовывать досуговую и познавательную деятельность;
- совершенствовать туристское мастерство учащихся;
- реализовывать воспитание в различных направлениях (патриотическое, нравственное, эстетическое, трудовое, физическое и т.д.)

В таких лагерях, отдается приоритет коллективной деятельности. Для подростков очень важно проявить свои способности и помочь при этом друзьям. Здесь и самоутверждение, и определение своей жизненной позиции. Учась делать все самостоятельно и не только для себя, но и для всей группы, в лагере подросток взрослеет, избавляется от многих ложных представлений.

Приобретение в игровой форме различного рода навыков, умений, знаний способствует их формированию и закреплению, так как не носит характер принуждения и обязательности.

Часть 1. Игры с использованием бит и городков

Чиж — так называется и сама игра, и главное действующее лицо в ней — «чурка, заостренная с концов наось» (В. И. Даль).

ИГРА ЧИЖ

Игра в «чижа» очень интересная и захватывающая игра, причем подготовиться к ней весьма несложно. Существуют разные варианты этой игры, описание некоторых мы взяли из интернета, а некоторые вспомнили из своего детства. Если начать играть в эту игру, то со временем можно вносить изменения, удобные для вас.

Вариант 1

Для игры необходимо: бита (подойдет городошная, т.е. обструганная и обработанная шкуркой палка диаметром 3-3.5 см и длиной 75-80 см.) для каждого игрока и чиж - прямоугольный брусок с гранью 2 - 2.5 см и длиной 20 см. Также для игры организуется база (либо прямоугольная яма длиной на 5 см. больше длины чижа и шириной меньше на столько же, либо два кирпича поставленные параллельно на расстоянии на 5 см. меньшем длины чижа). Для удобства игры можно отметить сектор броска: 30 градусов, если играют вдвоем, 45 - при игре втроем.

Ход игры: Подающий кладет чиж поперек базы, заводит конец биты под него и сильным кистевым броском посылает чиж в сектор подачи. У него две попытки. Если не получилось с первого раза, он может попробовать второй раз. Ловящие (ловящий) находятся в секторе подачи и имеют право отбить чиж битой в сторону базы. В любом случае, удалось им (ему) это, или нет, они идут к месту падения чижа и, если чиж был отбит, то метать будет попавший, если же нет, метать будет тот, в чью часть сектора подачи попал чиж (в случае игры вдвоем метает единственный ловящий). Если подающий попал в сектор при броске, он

имеет право защищать базу во время метания чижа ловящим, если не попал, он отходит в сторону. Ловящий метает чиж таким образом, чтобы он попал точно в базу, либо упал как можно ближе к ней. Защита базы подающим (если он имеет на то право) заключается в попытке отбить битой в сторону летящий к базе чиж, стоя за базой и не отрывая ног от земли. После выполнения метания чижа, подсчитывают очки. Если чиж лежит в базе или расстояние от базы до него не превышает длины чижа, ловящему засчитывается 10 очков. Если чиж лежит дальше, проводится замер расстояния от него до базы с помощью биты. Если это расстояние не превышает 10 длин биты, ловящему начисляются очки в размере 10 минус число полных бит в расстоянии. Если превышает, очки получает подающий: число длин биты в расстоянии от чижа до базы минус 10. После этого игроки меняются местами (в случае трех игроков происходит циклический сдвиг). Игра длится по договоренности, допустим, один час, или 10 подач каждого. Побеждает игрок с большим количеством очков.

Вариант 2

Для игры нужно прямоугольное поле, размер выбирается игроками. Нужна грунтовая площадка, обычно подходила площадка для игры в мини-футбол. Сейчас очень много дворов с такими простыми площадками. Также нужны бита и "чиж". Бита - палка длиной 80-100 см. (все зависит от удобства для игроков). "Чиж" - маленькая палка, диаметром 2-3 см и длиной около 25 см.

С одного края игрового поля посередине выкапывается лунка, чтобы на её краях спокойно помещался "чиж" (диаметр получается порядка 20 см.). Глубина лунки небольшая, чтобы можно было битой подцепить чижа и отправить в игровое поле.

Лунка находится в центре "базы". База - начерченный на земле квадрат вокруг лунки, со стороной равной длине биты.

Игроки делятся на две команды по 3-4 человека в каждой. Цель игры - набрать 1000 очков.

Команды по очереди "рулят" на базе. Та команда, которая не "рулит", выходит на поле и занимает произвольные места. Игрок на базе берет битку и "чижа". Игроки команды на "базе" чередуются между собой при каждом новом розыгрыше.

Один розыгрыш проходит в 3 этапа.

1-й этап. Игрок с биткой кладет "чиж" на лунку. Далее он должен биткой из лунки отправить его в любое место игрового поля. Нельзя выкидывать чижа за пределы поля - это ошибка. 3 ошибки - команды меняются местами. Ошибки считаются суммарно за все этапы одного розыгрыша. Если чиж после удара не вылетел за пределы базы - розыгрыш заканчивается, и команды меняются местами. Также при выполнении удара (на всех трех этапах) игрок не должен выходить за пределы базы. Выход считается за ошибку.

Игроки противоположной команды должны постараться поймать запущенный из базы чиж. Если ловят - то они получают право выбить команду из дальнейших этапов и сразу перейти к смене мест на поле. Для этого нужно с места, где поймали чижа постараться его кинуть обратно так, чтобы он попал в "базу". Игрок на "базе" с битой имеет право попытаться выбить "чижа". При этом он должен стоять в пределах "базы". Если не получилось отбить, и чиж оказался в базе (включая пересечение с границей базы) - команды меняются местами. Если чиж при этом оказался в лунке - команда в поле дополнительно получает 50 очков.

Если команда не смогла поймать чижа (он просто упал на поле), чиж после броска не оказался в границах базы - переходим ко второму этапу.

2-й этап. Игрок с битой должен взять чижа в одну руку, подкинуть вверх и ударом биты отправить в поле. Удар должен быть сделан в воздухе, чиж не должен упасть на землю до удара битой. Могут быть такие ситуации: игрок не попал по чижу и он упал в базе, то команды меняются местами, это конец розыгрыша. Если не попал по чижу, и он упал за пределами базы - это ошибка. Если после удара упал в базу - конец розыгрыша.

Далее всё аналогично 1-му этапу. Игроки могут поймать в поле, если ловят - могут опять попробовать выбить команду.

3-й этап. Игрок должен взять чижа в руку, и, держа его на уровне пояса, первым ударом биты подбить его вверх из руки, а вторым отправить в поле. Второй удар производится по чижу в полете (аналогично удару на втором этапе).

Так как этот удар самый сложный - то от него зависит количество очков, которое получает команда за розыгрыш. После 3-го удачного удара, когда чиж оказался на земле в пределах игрового поля, игрок с битой подсчитывает, сколько очков он принес команде. Для этого он битой отмеривает количество расстояние до чижа от границы базы. За одну длину биты - получает 10 очков. Неполное расстояние биты не учитывается.

Розыгрыш окончен. Команды меняются местами.

Выигрывает команда, которая первой наберет 1000 очков.

Вариант 3

Деревянная палочка толщиной с палец и длиной около 20 сантиметров затачивается с двух концов иногда именно «накось», а иногда наподобие карандаша; бывает, что затачивают палочку лишь с одного конца. В любом случае — не очень остро. Ведь в игре по чижу будут бить, и, заточенный остро, он обломается. А чем бить? Другой деревяшкой, которая должна быть немного потолще и раза в три-четыре длиннее.

Играют на ровном, открытом месте. На земле чертят круг диаметром от 70 сантиметров до 1,5 метра. Это город, кон. Затем уговариваются, где будет поле, то есть в какую сторону выбивать чижа битой.

Играют вдвоем. Посчитались. Кому-то из двух досталось бить первому. Да, еще не забыть — условиться, до какого счета игра идет: всякий удачный удар по чижу дает очко; играют до 20, 50, 100 очков и даже более.

Теперь прочитаем описание игры, сделанное еще сто лет назад: «Бьющий берет чижа, кладет его посредине круга, притом иногда так, чтобы один конец его был приподнят, для чего кладут под передний конец его маленькую подкладочку, состоящую из щепочки, плоского камешка, небольшого черепка и т. п., или же иногда передним концом кладут чиж над маленькою лункою. После этого игрок слегка ударяет по переднему концу чижа, обращенному в поле, и говорит: «раз». От этого удара чиж подскакивает вверх, перевортывается несколько раз вокруг себя, а бьющий в это время старается, если можно, еще раз или два ударить по нему, приговаривая при каждом из следующих ударов: «два», «три» и т. д. Кроме того, бьющий старается о том, чтобы чиж как можно далее отлетел от города в поле. Водящий в поле прежде всего старается поймать летящего чижа руками. (Соблюдать осторожность! Чиж может «клюнуть», он же острый!) Если это ему удастся, то он идет к городу и начинает бить сам по чижу, между тем как бивший прежде идет ловить чижа. Но если после удара по чижу водящему не удалось словить его руками, тогда он поднимает его с земли с того места, где он упал, старается забросить его прямо в город. Бывает, что чиж отлетает очень далеко, и черты круга с этого места не видно хорошо, тогда водящий просит бьющего указать ему круг. Если при этом бросании чиж так или иначе попадает в город, то прежде бивший идет водить, а водивший идет в город бить по чижу...»

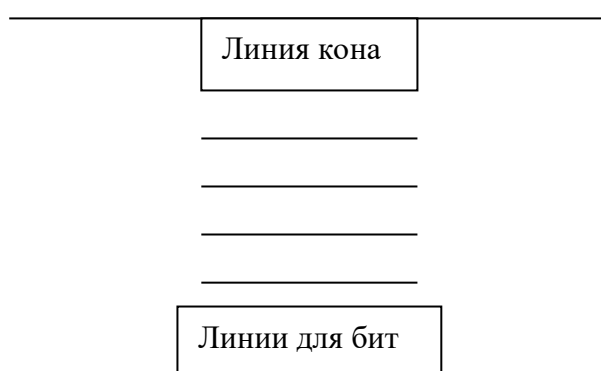
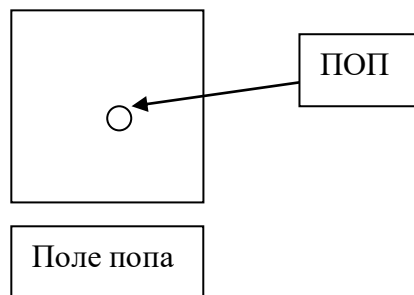
Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберет условленное число очков.

ИГРА ПОГОНЯЛО

Достаточно популярная игра в сельской местности, как среди детей, так и среди взрослых в 60-х годах XX века. Очень часто играли вместе и взрослые и дети, что способствовало передаче определенных традиций от одного поколения другому. Название игры к служителям культа не имеет никакого отношения. Всем известно выражение – «поставить на попа», то есть поставить вертикально, а вертикально поставленный городок в данной игре называли ПОПОМ.

Оборудование для игры изготавливается игроками самостоятельно. Для игры необходимы биты (деревянные палки диаметром от 30 до 55мм и длиной до 1 метра) каждому из участников и один городок (ПОП - чурка диаметром 45-50мм и длиной 180-200мм). Минимальный возраст игроков определялся способностью изготовить биты для себя – если смог, значит, начинай играть.

Кроме того, необходимо разметить площадку:



Поле ПОПА – квадрат 1х1м. На расстоянии 6-7метров от поля располагается линия кона, от которой участники бросают свои биты, стремясь сбить ПОПА.

Кроме того, рисуются линии для бит, количество которых на 1 меньше количества играющих.

Задача играющих – сбивать ПОПА так, чтобы он улетал дальше бит участников, бросивших их ранее. Водящий ставит ПОПА в том месте, где он остановился. Играющие не имеют права подходить к битам далее ПОПА.

В случае, когда все биты оказались за ПОПОМ, играющие должны добежать до своих бит, взять их и быстро бежать к месту начала игры до линий для бит чтобы положить свою биту на одну из линий. Водящий берет ПОПА бежит до поля ПОПА, ставит его на поле и занимает одну из линий для бит. Кому не досталось линии, поскольку их на одну меньше, чем играющих, тот становится водящим.

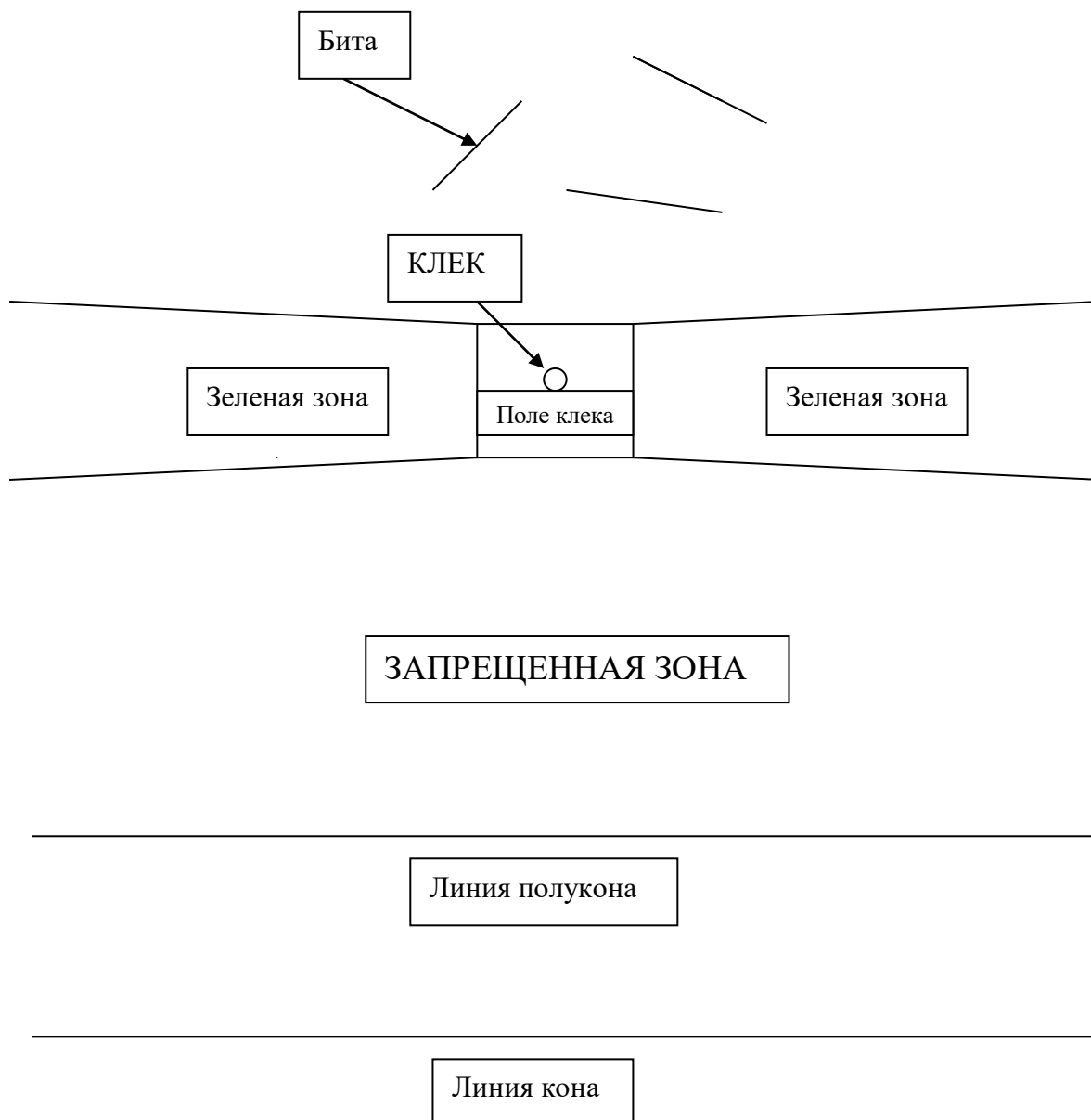
Бывает так, что все игроки промахиваются в самом начале игры при бросках с кона. В этом случае водящий берет ПОПА в руки и из поля попа бросает по битам. В чью биту попадет ПОП, тот и становится водящим.

Когда все игроки хорошо сбивают ПОПА, игра длится достаточно долго и удаляется от места начала иногда на несколько километров, которые необходимо преодолевать чтобы добежать до линии для бит.

ИГРА КЛЕК

Игра достаточно популярная в 60-е - 70-е годы XX столетия. В нее играли дети от 6-7 лет и взрослые до 50-60 лет.

Оборудование для игры изготавливается игроками самостоятельно. Для игры необходимы биты (туловики – палки диаметром от 30 до 55мм и длиной до 1 метра) каждому из участников и один городок (КЛЕК - чурка диаметром 45-50мм и длиной 180-200мм). Кроме того необходимо разметить площадку:



Поле клека – квадрат 1х1м, от него отходят так называемые «усы», которые образуют «зеленую зону», где участники находятся в безопасности. На расстоянии 6-7 метров от поля клека располагается линия полукона, а на 2 метра дальше линия кона.

Ход игры: участники выбирают водящего, который должен устанавливать КЛЕК на поле и определяют порядок бросания биты (туловики).

Когда кто-то из участников попадает по КЛЕКУ и сбивает его, то, пока водящий не поставил КЛЕК в пределы поля, те участники, которые уже бросили свои биты ранее, могут бежать через запрещенную зону либо до «зеленой зоны», либо до своей биты (туловика) и, если есть возможность, вернуться обратно. Зона от упавшего после броска туловика и далее считается «зеленой» для владельца данного туловика.

Задача водящего - как можно быстрее поставить КЛЕК на поле и, если кто-то находится в запрещенной зоне, или не добежал до своей биты (туловика) после зеленой зоны, громко крикнуть ему «КЛЕК», после чего водящий меняется.

Если водящий оказался нерасторопным, то участники могут добежать до своих бит (туловиков) и вернуться с ними на линию кона и опять повторять броски по КЛЕКУ. Игра в этом случае может длиться достаточно долго без смены водящего. Перемещаться от линии полукона до своей биты (туловика) и обратно участники могут и поэтапно: сначала до «зеленой зоны», где дождаться очередного сбития КЛЕКА, затем до своей биты (туловика), после с битой (туловиком) вернуться в «зеленую зону» и, наконец, добраться до линии полукона.

В случае, когда все участники кроме одного промазали по КЛЕКУ, последний бросает биту (туловику) с полукона. Если и он промахивается, то водящий берет КЛЕК в руки и бросает его, не выходя из поля, по битам (туловикам) участников, Чьей биты коснется КЛЕК тот и становится новым водящим, если КЛЕК прокатился мимо, то водящий остается прежним и продолжает «маяться».

Часть 2. Игры с элементами ориентирования на местности.

ИГРА ПОГОНЯ ЗА «ЛИСИЦЕЙ»

Проводится для детей младшего школьного возраста на местности, где есть естественные препятствия и нет вариантов заблудиться. На 8-10 играющих - «охотников» назначают одну «лису», которая, убегая, выбрасывает бумажки через 15-25 шагов, таким образом, «лиса» оставляет следы. Через 4-5 минут за ней в погоню отправляются «охотники». Игру ведут до тех пор, пока не поймут «лису». Среди «охотников» можно определить победителя по количеству собранных бумажек, тогда в лесу или парке будет чище. Данная игра развивает у юных ориентировщиков умение преодолевать препятствия на высокой скорости.



ИГРА ЭСТАФЕТА В ЛЕСУ

Для эстафеты руководитель выбирает два пункта на расстоянии 1 км. Чтобы из одного пункта добраться до другого, нужно миновать небольшой лес, перебраться через овраг, пройти через кустарник, ельник и т.д. Все участники эстафеты делятся на две-четыре команды.

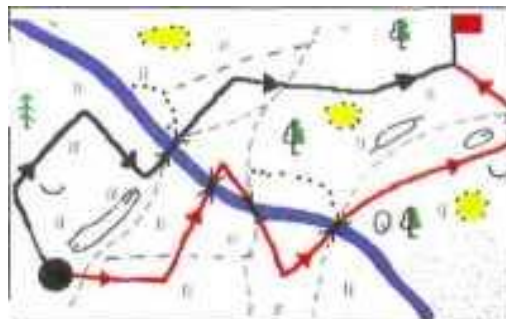
Капитаны расставляют игроков между стартом и финишем с таким расчетом, чтобы каждый из них во время эстафеты пробежал не более 100-150 метров. Трудные отрезки сокращают, ровные отрезки увеличиваются. Дается старт, и первые номера команд устремляются вперед. Каждый старается быстрее пробежать свой участок пути и передать эстафетную палочку товарищу по команде. Выигрывает команда, которая быстрее пройдет всю дистанцию.



ИГРА КТО ПЕРВЫЙ

В данной игре могут участвовать дети среднего школьного возраста.

Для игры выбирают пересеченную, но хорошо проходимую местность. В игре участвуют 2-4 команды. Каждой команде вручают конверты со схемами маршрута. Длина пути 1,5-2 км. Характер пути для всех команд одинаковый. Их задача - совершить марш по намеченному маршруту и водрузить флаг на высоту.



Путь разбивают на этапы с указанием азимута, легенд и расстояний. Каждой команде выдают схему с техническими данными этапов. Игру можно усложнить другими заданиями.

Кто первый установит флаг, тот и победил.

ИГРА ОПРЕДЕЛИ НАПРАВЛЕНИЕ

Игра предназначена для ребят с самыми незначительными навыками ориентирования на местности.



Руководитель на любой площадке устанавливает 5-7 КП. Расстояние между КП до 30 метров. Участник держит компас в руках, горизонтально по отношению к земле. На плате компаса стрелка должна показывать направление движения на очередное КП. Далее участник должен повернуть колбу так, чтобы Север магнитной стрелки показывал на «О» (между рисками в колбе). Встав лицом, куда показывает стрелка на плате, участник начинает движение по направлению КП. На КП участник делает отметку и повторяет действия движения на следующий КП.

Часть 3. Игры юных туристов на полигонах

Как бы интересно не проходили игры в помещении, результат, в конечном итоге, будет незначительным, если руководитель игры, учитель, не воспользуется возможностью выйти с ребятами из стен школы. И не просто подышать воздухом, а в саду или в парке (еще лучше — в лесу или в поле) живо и занимательно организовать со школьниками игры на наблюдательность, умение ориентироваться, на силу и ловкость.

Самых разнообразных игр на местности великое множество. Здесь приводятся лишь некоторые из них, которые, как показал опыт, имеют практическое значение для подготовки и проведения походов. Кроме того, почти каждая игра является составной частью туристских соревнований.

«Готовьтесь в поход!» — говорим мы юным туристам. Тренируйте свой глаз и свою память, научитесь ориентироваться и чувствовать себя в лесу как дома, закаляйтесь, развивайте силу и ловкость.

ИГРА "ЧТО ТЫ ВИДЕЛ В ПУТИ"

Эта игра-соревнование проводится в движении, на марше. Руководитель игры заранее выбирает маршрут протяженностью не более одного километра. По сторонам пути на местности должно быть возможно больше разнообразных предметов.

Руководитель тщательно изучает выбранный маршрут, запоминая не только все встречающиеся предметы, но и отдельные их признаки (очертания, цвет и т.д.). В некоторых случаях, если, например, местных предметов много, нелишне заранее подготовить «памятку».

Перед началом игры ребятам напоминают о том, чтобы они внимательно смотрели и запоминали местные предметы по обеим сторонам пути движения и их характерные особенности. В зависимости от количества местных предметов и характера местности наблюдения в стороны следует ограничить определенным расстоянием.

В конечной точке маршрута руководитель останавливает группу и просит написать каждого участника, что он видел в пути. Получив ответы, руководитель делает краткий разбор, дополняя сообщения ребят результатами своего наблюдения или данными из «памятки», указывая на сделанные упущения. По окончании разбора дается оценка каждому наблюдателю.

Возвращаясь по пройденному только что маршруту, надо обратить внимание ребят на упущенные ими предметы или характерные детали. Игру можно провести за 45-55 минут.

ИГРА "ЗАПОМНИ ОРИЕНТИРЫ"

Руководитель подыскивает для проведения игры место, с которого открывается наиболее интересная панорама. До начала игры он рассказывает участникам, какие местные предметы могут служить ориентирами и их назначение. Ребята во время объяснения стоят спиной к выбранному для обозрения участку.

Подается команда «кругом!», после чего ребята 15-20 секунд рассматривают расположенную перед ними местность. Затем снова подается команда «кругом!», и руководитель поочередно выслушивает сообщения ребят о панораме местности.

В первую очередь они должны назвать те местные предметы, которые своим внешним видом отличаются от других подобных предметов (мосты, овраги, возвышенности). За каждый наиболее полный ответ играющему записывается три очка.

ИГРА "ЧЕМПИОН ПО ГЛАЗОМЕРУ"

Определение расстояния на глаз, без применения каких-либо приборов, обычно называют глазомером. Сразу определить расстояние с достаточной точностью никто не сможет. Только путем постоянных упражнений, систематической тренировки можно достичь безусловного успеха.

Все играющие делятся на группы по три человека. У каждой группы должны быть три флажка и метровая палка с сантиметровыми отметками.

Игра может проходить в парке, на лугу или в редком лесу. Играющие распределяют между собой обязанности. Один из участников определяет расстояние на глаз, второй является подвижным ориентиром, которым руководит третий из ребят, контролирующий игру и записывающий результаты.

По команде контролера «марш» или сигналу свистка второй участник — «подвижной ориентир» — бежит вперед, захватив с собой флажки. Следующий сигнал контролера — «стой!». Бегущий останавливается и втыкает рядом с собой флажок. Участник определяет на глаз расстояние до флажка, а контролер записывает результаты.

Снова команда, и «ориентир» бежит дальше, оставляя новый флаг. И так три раза.

Результаты, сообщенные контролеру, проверяются, в каждом случае фиксируются ошибки. Ребята меняются обязанностями и снова начинают игру. Из победителей каждой группы комплектуются новые тройки, игра проходит по олимпийской системе до тех пор, пока не выявится «чемпион по глазомеру».

Часть 4. Соревнования юных ориентировщиков и туристов

СОРЕВНОВАНИЯ НАЧИНАЮЩИХ ОРИЕНТИРОВЩИКОВ

Возможны различные варианты проведения соревнований с детьми.

Мы предлагаем два варианта соревнований по ориентированию в школе, на слете, в лагере в зависимости от имеющихся условий:

1. Район ограничен со всех сторон, есть карта.
2. Есть лесной участок, но нет карты.

Вариант 1. Район ограничен со всех сторон, есть карта

Каждая школа, лагерь имеет территорию для занятий на улице (школьный двор). План застройки территории микрорайона находится у администрации этого микрорайона или лагеря. Для проведения соревнований этот план не годится, хотя и служит неплохой основой, содержащей много опорных ориентиров: дома, ограды, основные дороги. Остается вычертить по нему план-схему. Для рисовки карты рекомендуется пользоваться знаками спортивных карт (УЗ-ИОФ-2000).

Если Вы не специалист, не обязательно строго выдерживать международные требования (размеры объекта, расстояния, азимут и т.д.). Главное, карта должна отображать объекты, которые видны на местности, также детали, используемые для ориентирования. Отпечатать план-схему можно в любом масштабе, который вам удобен.

Итак, карту Вы нарисовали - полигон для занятий готов.

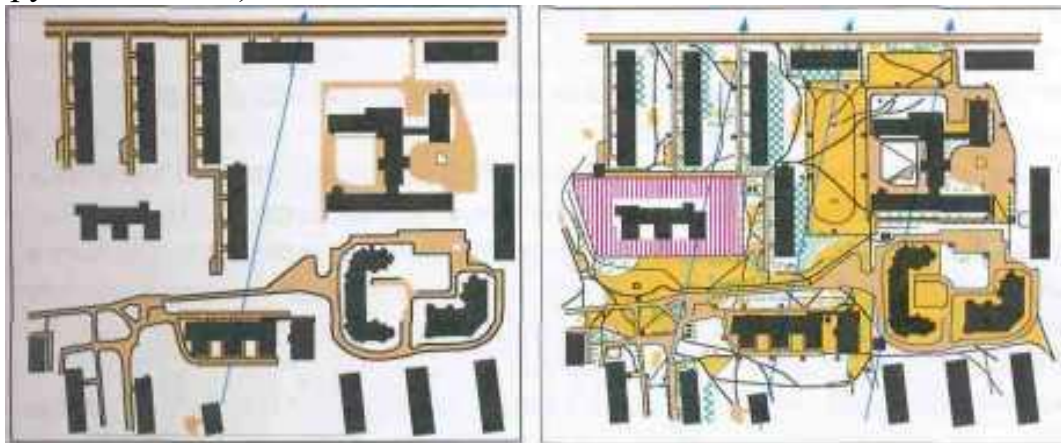
Для лучшего объяснения карту надо увеличить в несколько раз, чтобы всем участникам было видно, что объясняет преподаватель. На полигоне контрольные пункты можно сделать постоянными. КП рисуются краской на ориентирах. Это

могут быть отдельные деревья, угол ограды, полянка и т. д. Оптимальная видимость КП в районе контрольного пункта - 20-50 м.

Отряд или группа выходят во главе с руководителем на старт.

Руководитель или тренер объясняет условия и правила соревнований:

1.Что такое карта: карта - это местность, нарисованная знаками спортивных карт (дома, ограды, дороги, открытые места, лес, тропы, искусственные сооружения и т.д.).



2.Границы полигона - местности, где старт и финиш.

3.Как выглядит КП, заполнение карточки и отметка на КП.

4.Какой вид соревнования (если «по выбору» - сколько КП надо найти).

5.Какой старт - общий или раздельный.

6.Виды штрафов, когда результат аннулируется.

Вариант 2. Есть лесной участок, но нет карты

Если нет карты для проведения соревнований, но есть лесной участок, то можно организовать соревнования, в основе которых лежит проверка знаний учащихся по двум темам:

а) условные знаки спортивных карт,

б) определение направления движения при помощи компаса.

Тема А. Условные знаки спортивных карт

Маркированную трассу можно разметить в любом лесу, парке. Длина дистанции зависит от размера полигона и от возраста участников. Трасса прокладывается там, где удобно проехать на лыжах или пробежать бегом (хорошо проходимый чистый лес, нет опасных мест). КП ставятся на местности, где есть четкие ориентиры (3-5 условных знаков).

На веревке, растянутой поперек линии движения, размещена таблица, на которой изображены три фрагмента карты. Фрагменты представляют собой изображения ситуаций с использованием условных знаков для спортивного ориентирования. На одном фрагменте изображение ситуации имеет сходство с местностью, где находится КП. Два других фрагмента носят условный характер и не имеют сходства с данной местностью (фантазия руководителя).

Участник, прибывший на КП, выбирает фрагмент с правильной ситуацией, который имеет сходство с местностью, где находится КП. Карандашом или компостером, который висит на веревке, участник пишет или отмечает в карточке номер фрагмента (1, 2, 3 - любой, который считает правильным). Далее участник по маркировке двигается к следующему КП и т. д.

За каждый неправильный ответ назначается штраф. Общий результат состоит из суммы бегового времени и штрафов.

Штраф за неправильный ответ - 2 мин.

Результат: беговое время (20 мин. 24 сек.) + штраф (2 мин.) = 22 мин. 24 сек.

Тема Б. Определение направления движения при помощи компаса

Маркированную трассу можно проложить в любом лесу, парке. Желательно проводить эти соревнования по трассе, где проводились соревнования на знание условных знаков спортивных карт.

На веревке, растянутой поперек линии движения в месте с четкими ориентирами (2-3 ориентира), размещена табличка, где указан азимут и расстояния до контрольного пункта (КП). Контрольный пункт ставится на четком ориентире.

Участник движется по маркированной трассе до точки размещения таблички с указанием азимута и расстояния до КП. Далее при помощи компаса определяет направления и находит данный пункт. На КП делает отметку в карточке, вновь возвращается на маркированную трассу и двигается по маркировке до следующей таблички.

Результат определяется по беговому времени. За отсутствие отметки, неправильную отметку и за потерю карточки результат не засчитывается.

Отметка КП в карточке компостером или карандашом.

СОРЕВНОВАНИЯ НАЧИНАЮЩИХ ТУРИСТОВ

Юному туристу, нужно много знать и уметь, чтобы стать настоящим путешественником.

«Умеешь правильно определить расстояние — хорошо, ориентироваться по компасу и без него — отлично», — говорим мы юному туристу.

Умеешь ли ты ловко двигаться по узкой лесной тропинке, не задевая носками ботинок камни и корни, забираться по крутому сыпучему склону, переходить по узкому бревну, развести одной спичкой костер, быстро и умело поставить палатку?

Все это не так просто, как кажется на первый взгляд. Для этого нужно много тренироваться, а иначе неумелый турист станет обузой для всего походного отряда, он будет тянуться в хвосте и портить настроение себе и другим. Кто захочет взять с собой в поход слабого, неумелого и трусливого?

Как же тренироваться, чтобы стать сильным, ловким и умелым?

Здесь помогут игры-соревнования по прикладным туристским навыкам. Лучше всего эти игры проводить на открытом воздухе, однако они могут быть организованы и в физкультурном зале или классе, как, например, «Переправа».

Несмотря на кажущуюся простоту, они требуют от организаторов подготовки и строгого соблюдения ряда специфических условий и требований.

Соревнования могут быть проведены по каждому отдельному этапу. Например, кто лучше и быстрее поставит палатку? Кто перепрыгнет с шестом канаву при наименьшем количестве попыток? Кто быстрее разведет костер? Здесь оценивается каждый вид в отдельности, а команды награждаются за каждый элемент: лучший прыгун, лучший костровой и т.д. Это самая простая форма соревнований. Она может быть рекомендована начинающим туристам и туристам младших классов в качестве тренировки к более сложным видам соревнований.

Хотя эти соревнования — отнюдь не развлечение, однако элементы наглядности и занимательности для зрителей и болельщиков должны быть обязательно. Соревнования такого вида должны активно пропагандировать туризм.

Главное требование к организаторам соревнований — обеспечить полную безопасность, исключить всякую возможность получения травм.

УЗКАЯ ТРОПИНКА

Эта игра проводится как соревнование между командами. На поляне, беговой дорожке или в физкультурном зале условно обозначаются две узкие «тропинки» длиной 30-50 м и шириной 25 см. Границы тропинок обозначаются двумя шнурками или веревками, натянутыми между кольшками. Тропинки заканчиваются круглыми площадками радиусом в 1 м.

В каждой команде равное и четное количество участников. По команде «Марш!» один из участников в каждой из команд берет себе на спину «живой груз», то есть члена своей же команды, и старается как можно скорее добраться до конечной площадки, чтобы оставить там груз», а сам возвращается к месту старта. Только после его возвращения начинает движение следующая пара.

Команды стремятся как можно скорее доставить «груз» на площадку, не задевая и не преступая при движении веревку. За каждую ошибку — штрафное очко. Побеждает команда, которая быстро и без ошибок доставила груз».

ПЕРЕПРАВА

Очень важно будущим туристам развивать и тренировать у себя чувство равновесия. Предлагаем несколько вариантов игр-упражнений на равновесие.

Для организации игры на равновесие надо, прежде всего, найти подходящее бревно, брус или поваленное дерево. Лучше всего, если есть возможность, использовать два одинаковых бревна, тогда игра будет проходить как соревнование между командами. В противном случае ребята будут бороться за личное первенство. Какие же возможны варианты игр на равновесие?

Прежде всего, это обычная переправа по бревну каждого участника команды в отдельности. За срыв с переправы начисляется штрафное очко.

Следует также провести переправу со страховкой, как это обычно бывает в походах. В этом случае вся команда по сигналу «Марш!» подбегает к бревну, и капитан, держа в руках конец веревки, переправляется первым. Веревка натягивается, образуя перила.

Практика показывает, что наибольшее количество падений с бревна бывает в случае применения веревочных перил, особенно если натягиваются они самими участниками. При неумении пользоваться страховкой команда натягивает веревку над бревном, а не сбоку, и участники вынуждены двигаться по бревну боком, держась за веревку перед грудью. В конечном счете, сами страхующие «сбрасывают» своих товарищей с переправы.

Последним идет самый ловкий из ребят, он сматывает веревку. При подведении итогов учитывается правильная организация страховки. Падение с бревна на переправе штрафуются.

БЕГ ПО КОЧКАМ

Игра проходит как соревнование между командами. По команде «Марш!» ребята бегут наперегонки по «кочкам», которые обозначены кружками, изготовленными из веревки или просто начертанными на земле.

Можно сделать площадку из дерна, фанеры, досок. Участник должен обязательно пройти все «кочки», причем движение его не должно быть прямолинейным: неожиданные повороты, остановки, прыжки.

Между стартом и финишем по прямой для каждой команды должно быть 10-12 кругов радиусом 15-20 см, круги располагаются друг от друга на расстоянии 80-100 см.

Участники штрафуются, если наступят на границу кружка или за него. В таком случае игрок возвращается на старт и начинает бег сначала; время старта при этом остается первоначальным. Побеждает команда, члены которой первыми закончат бег.

ВВЕРХ ПО ОТКОСУ

Эту игру можно проводить на крутом берегу реки, озера. Цель игры — научить быстро и ловко подниматься по крутому склону. Играют две команды. Предварительно следует подготовить два ведра или две кастрюли и несколько одинаковых кружек для каждой команды, в зависимости от количества участников.

На гребне склона или откоса, берега озера или реки ставятся два пустых ведра. По команде «Марш!» игроки быстро спускаются вниз, черпают кружками воду и быстро поднимаются вверх, чтобы вылить воду в ведро.

Задача команд — как можно скорее наполнить ведра водой до определенного уровня. Передавать по цепочке кружки не разрешается.

ВОЗДУШНАЯ ПЕРЕПРАВА

Через речку, обрыв или через ровную площадку натягиваются две параллельные веревки, одна над другой. По нижней участник идет, а за верхнюю — держится руками. Длина проходимой части — 15-20 м, причем нижняя веревка находится на такой высоте, чтобы залезть на нее было достаточно сложно, требовало бы затраты времени, ловкости и помощи товарищей по команде. Верхняя веревка натягивается на уровне примерно 1,5 м от нижней. Если веревки натянуты туго, участники свободно проходят этот этап, кто-то быстрее, кто-то

медленнее. Но стоит ослабить веревки, сделать переправу «жидкой», как все значительно усложняется. Судья должен следить, чтобы на переправе одновременно находился только один человек. Все участники должны быть предупреждены, что спрыгивать с веревки нельзя, перед соскоком надо сесть на нее. Нельзя ходить по веревке босиком, в обуви с каблуками переправа преодолевается легче.

Если переправа располагается высоко или над рекой, каждый участник обязательно проходит ее с индивидуальной страховкой (грудная обвязка через карабин). Карабин закрепляется на репшнуре на расстоянии вытянутых рук от грудной обвязки. При организации этапа особое внимание нужно уделить вязке узлов при закреплении веревки на дереве.

Обучение, тренировка. Движение по веревкам с разным натяжением. Движение по веревке приставным шагом или движение прямо. Движение в обуви без каблуков и с каблуками. Влезание на веревку и спезание с нее.

Веревки можно натянуть с небольшим наклоном в какую-то одну сторону, тогда степень трудности резко возрастает, особенно при движении вниз.

ПРЫЖОК С ШЕСТОМ

По условиям соревнований участники должны, опираясь на шест, перепрыгнуть ров, канаву, яму или определенный участок с условной отметкой. Шесты, заранее подготовленные судьями, должны быть высокими, прочными, удобно лежать в руках и не иметь задиров или сучков, способных при срывах вызвать травмы. Необходимо иметь несколько запасных шестов. Этот этап желательно проводить в первой половине трассы: тогда есть возможность лидировать сильнейшей команде.

Прыжок с шестом — довольно сложный этап. Участники должны знать, когда он считается пройденным. На прыжок дается три попытки. Штрафов нет. Прохождение идет на «чистое» время. Нельзя устраивать прыжки с шестом на скользкой и каменистой почве.

Расстояние прыжка определяется судейской коллегией. Обычно шесты лежат на трассе около этапа. Но команде разрешается иметь шест со старта и пользоваться им на других этапах (помогать подсаживать товарищей, прыгать с ним и т.д.).

На данном этапе команда пользуется только своим шестом. Исполнивший прыжок передает шест товарищу. Для прыжков должно быть достаточно места, чтобы участники не мешали друг другу.

ПОДЪЕМ НА ДЕРЕВО

Для этого этапа выбираются гладкие, без сучков (они обрубаются), деревья. На высоте 3-5 м, в зависимости от возраста участников, делаются отметки, до которых участник должен достать рукой. Можно привязать к этому месту коробку, в которую вложить бирку или жетон. Обычно на этом этапе «работает» один участник по выбору команды или судьи. Деревья подбираются такие, чтобы все соперники были в одинаковых условиях. Под деревьями не должно быть острых торчащих пеньков и веток.

Обучение, тренировка. Объяснить принцип лазания с использованием трех точек опоры. Нельзя отрываться от ствола. За ветки надо браться только у самого ствола. Если дерево не имеет веток, надо залезать «в обхват». Уметь быстро подсаживать на дерево товарища. Для этого один приседает у дерева на корточки, обхватив ствол коленями, другой становится ему на плечи и поднимается на дерево, перебирая руками ствол. Не помешает верхняя страховка.

УКЛАДКА РЮКЗАКА

Перед началом игры участники раскладывают аккуратно на траве или на полу пустой рюкзак и необходимые вещи: одеяло, туристский костюм (брюки, куртка, тапочки), предметы туалета, миску, ложку, кружку, нож, записную книжку или тетрадь. Можно каждому из участников дать консервную банку и мешочек с «крупой». По команде «Марш!» ребята начинают укладывать вещи в рюкзак. Условия игры: быстро и правильно уложить рюкзак, застегнуть ремешки, подогнать заплечные ремни. Каждый из участников, уложив рюкзак, докладывает: «Готов!»

Первый, кто справился с заданием, получает число баллов, равное числу участников; второй — на один меньше и т.д.

Но скорость — это еще не все; важно правильно уложить рюкзак.

Укладка каждого рюкзака проверяется руководителем, он штрафует за ошибки. Так, например, штрафуются участник игры, если он уложил вместе тапочки и миску или одеяло запихал комом, а не разложил вдоль спинки рюкзака.

Юные туристы могут забыть, что мыло, кружка и туалетные принадлежности должны лежать в боковых карманах, чтобы их можно было легко достать. Тяжелые вещи, если они есть, должны быть уложены на дне рюкзака, а легкие — наверху.

За каждую ошибку начисляется штрафное очко.

ЛУЧШИЙ КОСТРОВОЙ

Игроки соревнуются в умении разжигать костер. Объясняется задача, по команде «Марш!» участники разбегаются по лесу и собирают хворост на растопку. Подготовив дрова, они поджигают костер одной спичкой.

Пользоваться легковоспламеняющимися предметами — бумагой, оргстеклом, горючими жидкостями и др. — не разрешается.

Оговаривается количество воды, которую надо вскипятить (обычно одна кружка). Котелок, подвес для него — судейские.

Участникам разрешается передвигать котелок, поднимать и опускать его.

Игра может проходить как между отдельными участниками, так и между группами по 2-3 человека. Главное условие — время, потраченное на поиски дров, разжигание костра и кипячение воды. За каждую лишнюю спичку прибавляется одна минута штрафа.

Соревнование на лучшего кострового возможно и без кипячения воды. В таком случае на двух колышках натягивается металлическая проволока, которая ограничивает уровень выкладки топлива-хвороста, а сантиметров на 25-30 выше — шпагат или нитка, которая пережигается пламенем разожженного костра.

Побеждает команда, которая первой пережмет нитку. Естественно, что организаторы устанавливают для всех одинаковые уровни натяжения проволоки и нитки.

СТРОИМ ДОМ

Эта игра-упражнение помогает юным туристам быстро и правильно установить палатку.

До начала соревнования палатки тщательно проверяются. Они должны быть совершенно одинаковыми, однотипными. Например, если у двух палаток различной длины оттяжки, команды попадают в неравные условия. Наиболее распространенный тип палаток — 2-х местная «пионерка».

Заранее укрепляются места крепления петель и оттяжек. Команда должна знать, как ставятся палатки: кто их застегивает — она или судьи; сколько можно использовать колышков (как правило, десять; боковые оттяжки не растягиваются). Обязательно указывается, где ставятся коньковые кольца — снаружи или внутри палатки.

Нельзя допускать на соревновании установку палаток разных типов и палаток, имеющих разные приспособления (петли, амортизаторы и др.). Судьи должны проверить грунт на месте установки палаток, чтобы исключить места, куда нельзя вбить колышек или где он не будет держаться.

Играют и соревнуются две группы ребят по 4-5 человек. Перед началом игры палатки уже поставлены, а обе команды находятся внутри палаток, полог которых застегнут на все клеванты.

По команде «Марш!» ребята быстро расстегивают полог, выбегают из палатки и сворачивают ее по всем правилам, аккуратно складывая металлические колышки или шпильки в одно место. Затем сразу по разрешению судьи ставят палатку вновь на 10 колышках.

Установив палатку, команда опять забирается внутрь и застегивается. Капитан докладывает: «Готово!»

Палатка устанавливается на 10 маленьких колышках или шпильках и двух больших стойках, которые ставятся внутри. Руководитель засекает время и проверяет, правильно ли установлена палатка. Штрафуется: общий перекос — 5 очков, перекос ската — 3 очка, перекос стенки — 2 очка, ослабленная веревка, неверно забитый или выдернутый колышек — 3 очка.

Каждое штрафное очко равняется 15 секундам.

Возможен вариант судейства, когда команда устанавливает палатку «до нормы», реагируя на замечания судьи. Тогда учитывается только чистое время без штрафных очков.

Примерная программа школьных соревнований по элементам туризма

1. СОРЕВНОВАНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

1.1 Укладка рюкзака (на правильность и время).

1.2 Разжигание костра и кипячение воды (на время)

1.3 Переход по бревну через канаву или ручей (с оценкой точности движения по очкам).

1.4 Туристская эстафета на легкодоступном, слабопересеченном участке из 4-5 этапов по 30-40 м, с введением на этапах различных препятствий (с оценкой скорости и точности выполнения).

1.5 Определение полезных и ядовитых грибов по натуральным образцам, рисункам или макетам (оценка по очкам за правильность ответа)

1.6 По окончании соревнований проводятся игры, комплексные эстафеты.

1.7 Сбор завершается торжественным построением, награждением победителей.

2. СОРЕВНОВАНИЯ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА

2.1 Туристская эстафета из 4-5 этапов по 100-150 м в каждом с несложными препятствиями на этапах: подъемом на склон, переправой при помощи рук и ног по горизонтально натянутому канату, преодолением стенки-забора и т.п. (на скорость и правильность преодоления препятствий).

2.2 Соревнования по ориентированию. Дистанция 1,5-2 км для девочек и 2-3 км для мальчиков с 3-4 контрольными пунктами (зачет по времени прохождения маршрута). Рекомендуются и постановка маркированной трассы.

2.3 Установка палаток на скорость и правильность.

2.4 Викторина на проверку знания своего города, района, области

2.5 Определение нескольких культурных растений и сорняков по имеющимся образцам, пород деревьев по листьям и коре, видов лекарственных трав, полевых цветов (зачет по очковой системе).

2.6 Оказание первой помощи — выбрать нужные лекарства, наложить жгут, сделать перевязку, наложить шину и т.п. (зачет по очковой системе за качество ответа).

По окончании соревнований — награждение победителей.

3. СОРЕВНОВАНИЯ ШКОЛЬНИКОВ СТАРШЕГО ВОЗРАСТА

3.1 Туристская полоса препятствий длиной 500—800 м. Движение команды одновременное, с организацией взаимопомощи.

Можно использовать следующие этапы:

- установка палатки;
- прохождение по бревну;
- навесная воздушная переправа;
- воздушная переправа по параллельным веревкам (одна над другой);
- прыжки с шестом;
- прыжки по «кочкам»;
- перепрыгивания через различные препятствия: рвы, канавы и пр.;
- преодоление завалов из кустов, бревен, деревьев;
- подлезание («мышеловка»);
- перелезания через высокие препятствия (стены, заборы);
- крутые подъемы;
- крутые спуски;
- залезания на деревья, шесты;

- переправа вброд;
- разведение костра и кипячение воды;
- переноска «пострадавшего»;
- этапы с использованием велосипеда, плота, лодки;
- этапы с использованием умения плавать.

3.2 Соревнование по определению расстояний и высоты предметов (на точность).

3.3 Ориентирование. Дистанция для мальчиков 4-5 км, для девочек 2-3 км, с количеством контрольных пунктов от 4 до 6 по всей дистанции (зачет лично-командный на скорость и точность).

3.4 Викторина по вопросам краеведения (на правильность).

По окончании соревнований проводится костер дружбы с выступлением участников художественной самодеятельности.

Условия проведения праздника «Посвящение в туристы».

Участвуют команды, состоящие из посвящаемых новичков, возможно участие команд ветеранов вне зачета.

Состав команды-5 человек. Если в команде нехватка участников (до 2-х человек) то на этапе к ней присоединяются участники из поставившей этап команды.

Контрольное время на этапе определяется главным судьей после постановки этапа.

Оборудование и судейство этапов осуществляется силами команд участников.

Прохождение этапов командами осуществляется одновременно, по мере освобождения этапов.

Призовые очки начисляются командам на этапе в соответствии с условиями судейства.

ЭТАПЫ:

1.КАЧЕЛИ

Команда, встав на верхнее бревно качелей, должна уравновесить их над землей. По количеству секунд от отрыва от земли до касания начисляются призовые баллы.

2.ВЕРТИКАЛЬНАЯ ПАУТИНА

Команда перемещается на другую сторону паутины, каждый участник в свой треугольник. Касание веревки не допускается—треугольник «сгорает». Призовые баллы начисляются за пройденные без касания треугольники.

3.БОЛОТО

Команде необходимо, используя две судейские жерди, переправиться на «другой берег».

Переправа осуществляется по судейским кочкам. Падение штрафуеться дополнительным прохождением этапа.

4.ЛАБИРИНТ

Внутри куба находится мяч. Команде, при помощи 5-и судейских жердей, необходимо достать мяч из куба сквозь отверстие вверху куба.

5.ПЛОТ

Команда должна устоять на плоту до окончания КВ. Каждый следующий раз плот уменьшается вдвое. За каждую удачную попытку начисляется призовой балл.

6. ЗЕМЛЕМЕР

Команда должна, используя только привязанные к аршину веревки, перевести аршин пятью шагами, наступая только на судейские кочки, к финишу. В аршине находится 5-й участник, при его падении или касании руками аршина остальными членами команды, команда начинает прохождение заново. За каждую успешно пройденную кочку начисляется призовой балл.

7.СИГНАЛИЗАЦИЯ

Команда должна, взявшись за руки, преодолеть судейскую трассу в КВ. Каждая порванная нить или превышение КВ штрафуеться

8.ХОДУЛИ

Команда должна преодолеть трассу на ходулях. Каждое падение штрафуеться 1-м баллом.

9.МИННОЕ ПОЛЕ

Команде необходимо преодолеть судейский коридор в КВ в котором находятся котелки с водой. Касание находящихся на трассе предметов штрафуеться повторным прохождением.

После прохождения всех этапов капитан команды сдает полученные призовые баллы секретарю дистанции. В случае равенства призовых баллов победитель определяется прохождением этапов, определенных главным судьей, на время.

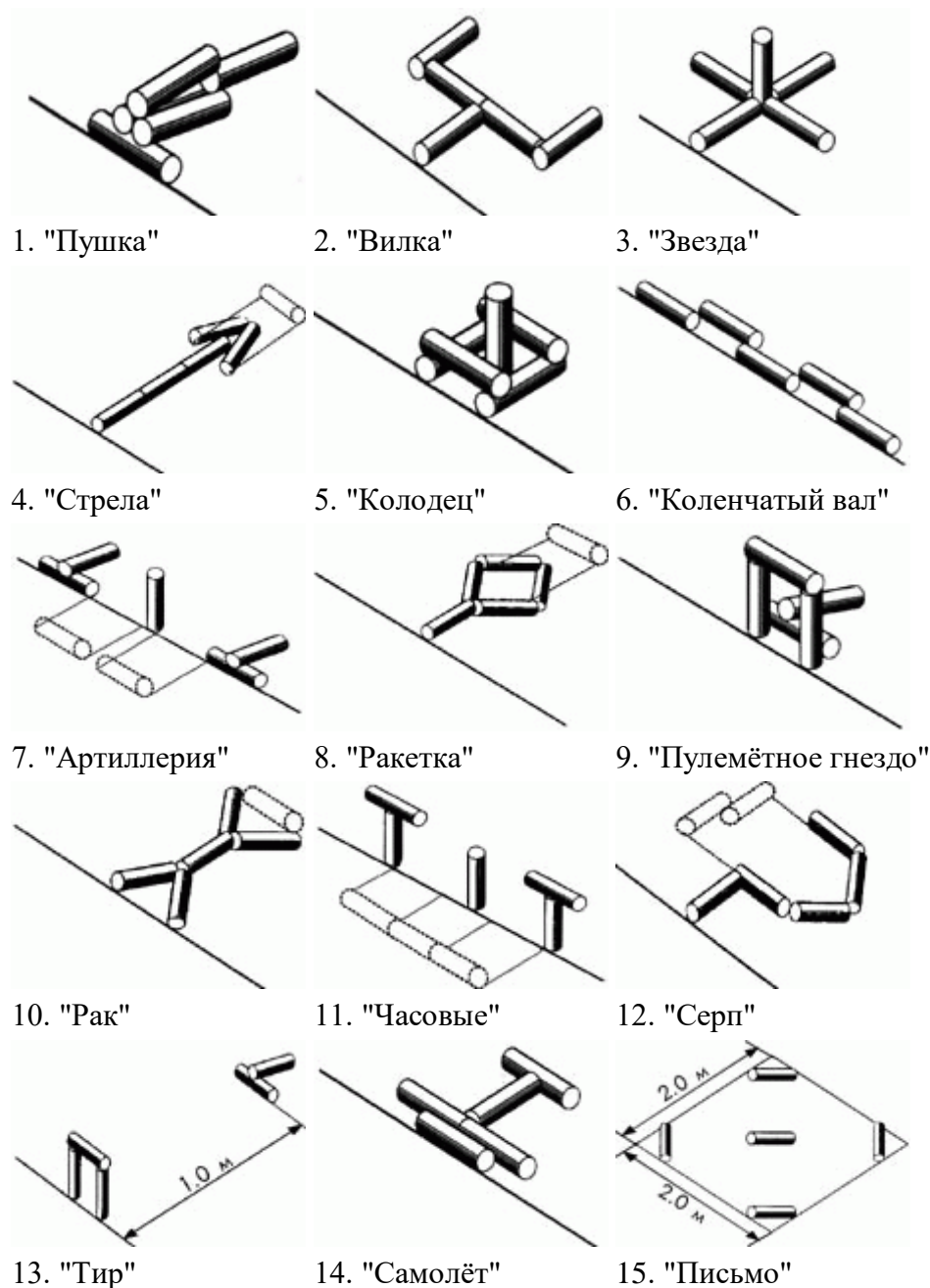
Часть 5. Правила вида спорта "Игра в городки"

Игра в городки

Игра в городки заключается в выбивании фигур, построенных из пяти городков, с ограниченной площадки, называемой "городом", битами с определенного расстояния.

Городошные фигуры

1. Для игры в городки используются 15 фигур. Последовательность и правильная их постановка в партии из 15 фигур показана на рисунке:



2. В партии из 10 фигур для младших юношей, фигуры ставят и выбивают в следующей последовательности:

1. Пушка
2. Вилка
3. Колодец
4. Стрела
5. Артиллерия

6. Серп
7. Пулеметное гнездо
8. Самолет
9. Тир
10. Письмо

3. Все фигуры, кроме "Письма", ставят на середине лицевой линии, не выходя за пределы "города", в соответствии с требованиями "Регламента постановки фигур" (приложение № 2).

4. Угловые городки фигуры "Письмо" ставят по внешней линии "города", не выходя за его пределы, так, чтобы в углах образовывались равнобедренные треугольники. Городок, обозначающий марку, устанавливают в центре диагонали, идущей от заднего правого угла "города" до переднего левого (для играющих правой рукой) или в центре диагонали, идущей от заднего левого до переднего правого угла "города" (для играющих левой рукой).

5. Фигура "Серп" для играющих левой рукой устанавливается в левой половине "города" в зеркальном отражении.

6. Последовательность и количество выбиваемых фигур могут быть изменены в зависимости от системы проведения соревнований. Все изменения должны быть отражены в Положении.

Оборудование, инвентарь

2.1. Городок

Городок (рис. 1) может иметь форму цилиндра диаметром 48-50 мм или правильной восьмиугольной призмы со стороной восьмиугольника 20 мм, длиной 200 ± 1 мм. Городок изготавливается из древесины, может быть окрашен и не должен иметь каких-либо полостей. Торцы городков должны иметь фаску 2-3 мм и быть ровными. Торцевые грани городков, имеющих в сечении восьмиугольник, должны иметь фаску 2 - 3 мм.

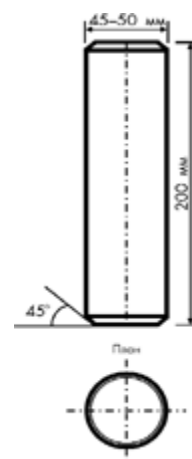


рис. 1

Бита

Бита может быть составной или полимерной. Участник соревнований в каждом выходе должен иметь две биты.

2.2.1. Составная бита (рис. 2) представляет собой круглый стержень длиной не

более метра, произвольного веса и диаметра. Бита собирается из вставок, втулок, концевой стакана и ручки. Вставки наиболее целесообразно изготавливать из древесно-слоистого пластика или из кизила. Ручки - из текстолитовых стержней или из кизила, втулки из стальной цельнотянутой трубы. Концевой стакан целесообразно изготавливать из стали. Втулки и стакан могут иметь утолщения (венчики) и резьбовые соединения, обеспечивающие необходимую прочность биты. Длина втулки должна быть не менее двух диаметров вставки. Вставки должны плотно соединяться с втулками и закрепляться кернением или другим способом крепления. Расстояние от края втулки до места крепления - 10-15 мм (за исключением крепления ручки). Составные части не должны иметь взаимных перемещений.

2.2.2. Полимерная бита (рис. 3) изготавливается из одного куска полимерной трубы или полимерного стержня. Длина биты не должна превышать 1 метр, а вес – не более 2,0 кг. Центр тяжести может быть смещён за счёт внутреннего заполнения.

Биты рекомендуется изготавливать из полипропиленовой трубы, предназначенной для холодного и горячего водоснабжения, марки PN 20. Рекомендуемый диаметр – 40 мм. Толщина стенки при этом диаметре – 6,7 мм. Внутри трубы засыпается наполнитель – песок, дробь или другие сыпучие материалы. На концах трубы устанавливаются деревянные или полимерные заглушки. Деревянные крепятся шурупом, полимерные – шурупом или сваркой. Битами из трубы марки PN 20 рекомендуется играть при температуре выше +15о С. В качестве биты можно применять стержень из полиоксиметилена (ПОМ) или полиамида-6 (капролон). Такие биты обладают высокой прочностью при любой температуре, но менее эластичны.

2.2.3. Для массовых соревнований допускаются биты любой конструкции, обеспечивающей безопасность. Рекомендуются полимерные биты или биты из твёрдых пород древесины.

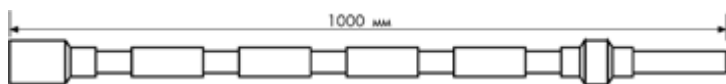


рис. 2

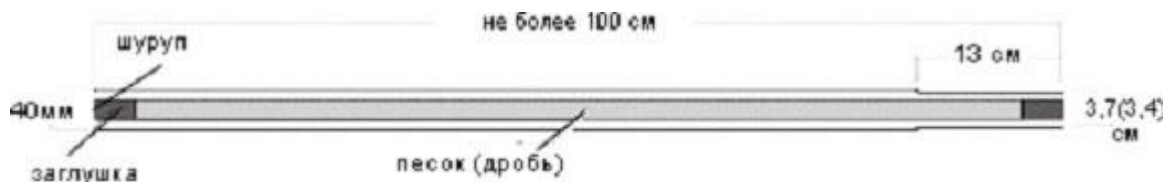


рис. 3

2.3. Городошная площадка и ее оборудование.

2.3.1. Городошная площадка оборудуется на ровном горизонтальном участке размером 26(22) x 15(12) метров (рис.5).

Разметка «городов» и «пригородов» (рис. 4) выполняется на металлических листах или листах из литьевого поликарбоната – для игры составными битами. Для игры полимерными или деревянными битами разметка выполняется на любом твёрдом (неабразивном) покрытии.

2.3.2. Металлические или поликарбонатные листы должны покрывать площадь не менее 8,0 x 3,2 м. Поверхность «городов» и «пригородов» должна быть строго горизонтальной (круглый городок, спокойно положенный в любом месте «города» или «пригорода», не должен самопроизвольно катиться в каком-либо направлении при условии отсутствия каких-либо воздействий на него - ветра, сотрясения площадки).

2.3.3. Оборудование городошной площадки:

– металлические или поликарбонатные листы, на которых краской наносятся линии «городов» и «пригородов». Толщина металлического листа – 10 мм, материал - сталь 3 СП. Оптимальная ширина листов 1.3 1.5 м. Листы укладываются таким образом, чтобы их стык строго совпадал с осевой линией города и пригорода. Стык листов кладется на меньшую полку угловой стали 75x50x8. Оптимальная толщина поликарбонатных листов – 4 мм. Стандартные размеры – 3,05 x 2,05 м.

– отбойная стенка (сетка и резиновый занавес);

– ограждение;

– осветительные приборы для игры вечером;

– фиксированные планки высотой 50 мм на лицевых линиях конов и полуконов;

– навесы для укрытия игроков и секретаря от атмосферных осадков; желательно оборудование общего навеса над «городами», «пригородами» и отбойной стенкой.

Поликарбонатные листы укладываются на любую твёрдую ровную поверхность. Рекомендуется использование поликарбонатных листов в спортивных залах, и наносить разметку на поверхность, на которую укладываются листы. Разметку можно нанести на капроновую ткань черного цвета, расстилаемой под листами. Листы поликарбоната, используемые на улице, должны иметь защитный слой от ультрафиолетовых лучей. На металлических листах зоны «городов» и «пригородов» рекомендуется покрасить грунтовкой по металлу красно-коричневого цвета.

Оборудование площадки для игры полимерными битами отличается только покрытием «городов» и «пригородов».

2.3.4. «Город» - зона, имеющая форму квадрата со стороной 2 м, в пределах которой устанавливаются фигуры (рис.5). «Пригород» – зона, находящаяся между лицевой и штрафной линиями, ограниченная с боков продолжениями диагоналей

«города». По центру «пригорода» на расстоянии 20 и 40 см от штрафной линии наносят две отметки длиной 20 см для установки на них штрафных городков.

2.3.5. Штрафная линия и площадь, находящаяся перед ней, называются штрафной зоной. Ее засыпают песком или покрывают мелом из водной суспензии.

2.3.6. Площадь, ограниченная двумя боковыми линиями и передней планкой, из пределов которой производятся броски по фигурам, называется коном. Расстояние от планки кона до лицевой линии - 13 м (для взрослых) и 6.5 м (для детей и подростков до 15 лет).

Площадь, ограниченная боковыми линиями, передней планкой и планкой кона сзади, из пределов которой производятся броски после выбивания хотя бы одного городка (кроме фигуры «Письмо»), называется полуконом. Расстояние от передней планки полукона до лицевой линии - 6.5 м.

Поверхность конов и полуконов должна быть достаточно твердой, исключающей скольжение обуви. Наиболее предпочтительными покрытиями являются асфальт или специальные синтетические покрытия. Асфальт на конах и полуконах рекомендуется покрасить в красно-коричневый цвет.

При проведении соревнований в непригодных для городошного спорта спортзалах или на неспециализированных спортивных площадках ограничительные планки на передних линиях разметки кона и полукона могут не фиксироваться.

2.3.7. Боковые линии кона и полукона должны находиться строго напротив боковых линий «города» с учетом того, что ширина ограничительных линий «города» и боковых линий «пригорода» входит в размеры «города», «пригорода», а ширина ограничительных линий кона и полукона в размеры этих зон не входит.

2.3.8. Линии разметки шириной 2 см окрашивают краской, контрастирующей с покрытием.

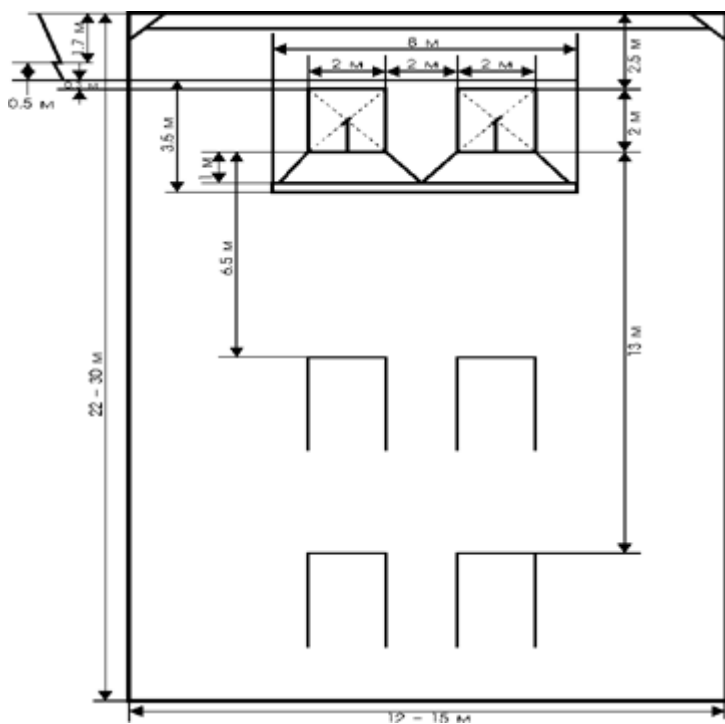


рис. 4

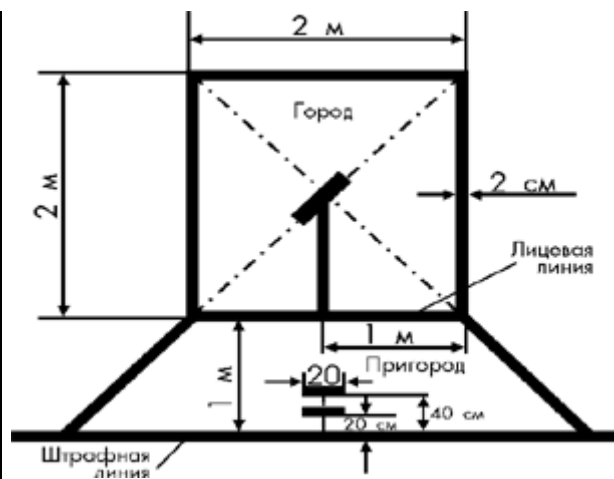


рис. 5

3.1. Виды соревнований.

3.1.1. Соревнования подразделяются на:

- личные;
- командные;
- лично-командные.

Вид соревнования в каждом конкретном случае определяется Положением о соревнованиях.

3.1.2. В личных соревнованиях участники выступают индивидуально.

3.1.3. В командных соревнованиях участники выступают командами. Состав команды и порядок проведения игр определяется Положением.

3.1.4. В лично-командных соревнованиях участники могут выступать и в личном, и в командном первенствах. Победитель соревнований определяется по сумме очков, набранных участниками команд в личном первенстве, или по сумме очков, набранных и в личном, и в командном первенствах.

3.2. Способы проведения соревнований.

3.2.1. Личные и командные соревнования могут проводиться:

- из определенного количества партий;
- на выбивание установленного количества фигур;
- по круговому способу;
- по способу с выбыванием;
- по смешанному способу.

3.2.2. Количество партий, выбиваемых фигур, а также порядок постановки фигур и форма городков определяется Положением.

4.1. Возраст участников.

4.1.1. В зависимости от возраста участники соревнований делятся на группы:

- дети – 12 лет и младше;
- подростки – 13-14 лет;
- юноши – 15-18 лет;
- юниоры – 19-25 лет;
- взрослые – 26-59 лет;
- ветераны – 60 лет и старше.

4.1.2. Дети и подростки играют с расстояния 6.5 м – кон и полукон.

4.1.3. Юноши, юниоры и взрослые играют с расстояния 6.5 м – полукон и 13 м – кон. Расстояние для игры ветеранов определяется Положением.

4.1.4. Для участия в соревнованиях городского уровня и выше каждый игрок должен иметь справку о допуске к соревнованиям, подписанную врачом, заверенную личной печатью врача или печатью медицинского учреждения. Необходимость предоставления справки определяется Положением. Допускается оформление заявления участников о личной ответственности за состояние здоровья во время соревнований.

4.1.5. Участники соревнований из младших возрастных групп могут быть допущены к соревнованиям в старших возрастных группах с разрешения главного судьи при соответствии их технической подготовки уровню соревнований.

4.2. Форма одежды.

4.2.1. Участники должны быть одеты в спортивную форму, соответствующую погоде и условиям проведения соревнований.

4.2.2. Игроки команд должны быть одеты в единую спортивную форму с соответствующей эмблемой. Каждый игрок команды должен иметь на спине порядковый номер, под которым он записан в протоколе. Номер должен быть различим с любого расстояния в пределах площадки.

4.2.3. Капитан команды должен иметь на рукаве повязку, отличающуюся от формы по цвету, или знак «капитан».

4.3. Тренер (представитель).

4.3.1. Организации, участвующие в соревнованиях, назначают тренера (представителя) команды.

4.3.2. Тренер является руководителем команды. Он несет ответственность за соблюдение спортивного режима, дисциплину, четкое выполнение спортсменами Правил и Положения о соревновании.

4.3.3. Тренер участвует в жеребьевке, присутствует на совещаниях судейской коллегии, если они проводятся совместно с представителями.

4.3.4. Во время игры тренер имеет право находиться при команде.

4.3.5. Тренеру запрещается вмешиваться в действия судей на площадке.

4.3.6. Тренер (представитель) или собрание тренеров не могут подменять собой судейскую коллегию и принимать решения, касающиеся проведения соревнований, если эти решения будут противоречить Правилам, Положению или последним решениям исполкома (президиума) федерации.

4.4. Капитан команды.

4.4.1. В каждой команде один из ее игроков избирается капитаном команды.

4.4.2. В отсутствие тренера руководителем команды является ее капитан. Он один имеет право обращаться к судье. Капитан несет ответственность за дисциплину в команде во время игры.

4.4.3. Капитан команды следит за последовательностью установки фигур и очередностью выхода игроков в каждом заходе.

4.4.4. Если капитан команды покидает площадку, то он сообщает судье номер и фамилию игрока, который в его отсутствие будет выполнять функции капитана команды.

4.5. Права и обязанности участников соревнований.

4.5.1. Участники соревнований имеют право:

– на разминку перед началом игры в течение 10 мин в личных соревнованиях. В командных соревнованиях длительность разминки определяется из расчета 5-ти минут на каждого участника команды;

– обращаться к судье в личных соревнованиях. В случае несогласия с решением судьи обращаться к главному судье (в командных соревнованиях таким правом обладает только капитан);

– подать протест на решение судьи в течение суток, о чем сделать соответствующую запись в протоколе после окончания игры;

– опротестовать результат встречи в случае выявления нарушений Правил и Положения о соревновании (все протесты подаются в главную судейскую коллегию или в федерацию в письменной форме);

– на получение медицинской помощи;

– на помощь одного или двух ассистентов в личных соревнованиях.

4.5.2. Участники соревнований обязаны:

- знать и выполнять Правила и Положение о соревнованиях;
- вести себя в духе честного соперничества;
- быть вежливыми и тактичными по отношению к судьям и соперникам;
- избегать действий, направленных на задержку игры и действий, которые могут быть расценены как таковые;
- во время игры не производить никаких действий, мешающих сопернику.

5.1. Состав судейской коллегии.

5.1.1. Для проведения соревнований назначается судейская коллегия в составе главного судьи, одного или нескольких заместителей, главного секретаря, судей и секретарей.

5.1.2. Для проведения игры между двумя командами или личных соревнований назначаются судья и секретарь.

5.1.3. При проведении соревнований международного и национального масштаба может назначаться главная судейская коллегия. Состав главной судейской коллегии утверждается организацией, проводящей данные соревнования, по представлению федерации или коллегии судей.

5.1.4. В состав главной судейской коллегии входят:

- главный судья;
- заместитель главного судьи;
- главный секретарь;
- судья-информатор
- врач.

5.1.5. Главная судейская коллегия работает под руководством главного судьи. На своих заседаниях она рассматривает вопросы организации и хода проводимых соревнований.

5.2. Главный судья.

5.2.1. Главный судья обеспечивает проведение соревнований в полном соответствии с Правилами и Положением. Он обязан:

- контролировать подготовку мест соревнований и оборудования;
- распределять обязанности между судьями и утверждать расписание игр;
- руководить работой судейской коллегии и решать все вопросы, связанные с ходом соревнований;
- обеспечивать участников, зрителей, представителей прессы информацией о ходе и результатах соревнований;

- утверждать результаты соревнований, которые представляются в виде отчета в организацию, проводящую соревнования;
- оценивать работу судей;
- следить за ходом игры на площадках и отменять явно ошибочные решения судей.

5.2.2. Главный судья имеет право:

- в процессе игры отстранять от судейства судей, не справляющихся со своими обязанностями;
- по решению главной судейской коллегии снимать с соревнований команды и участников, грубо нарушающих Правила;
- отменять или откладывать игру в связи с неблагоприятными метеорологическими условиями или неготовностью мест соревнований;
- подписывать финансовые документы и финансовый отчет о соревнованиях.

5.2.3. Выполнение распоряжений главного судьи обязательно для всех участников соревнований.

5.2.4. Главный судья несет ответственность за проведение соревнований перед проводящей организацией и соответствующей федерацией городского спорта.

5.3. Заместитель главного судьи.

Заместитель главного судьи отвечает за проведение соревнований на порученных ему участках. В отсутствие главного судьи выполняет его обязанности.

5.4. Главный секретарь.

5.4.1. Главный секретарь обязан:

- проверять правильность оформления заявок и достоверность содержащихся в них сведений;
- готовить материалы для проведения жеребьевки и результаты ее оформлять протоколом;
- составлять расписание игр и после утверждения главным судьей доводить его до сведения представителей команд и участников личных соревнований;
- вести протоколы заседаний главной судейской коллегии;
- оформлять распоряжения главного судьи и решения главной судейской коллегии;
- оформлять всю документацию соревнований по установленным формам своевременно, правильно и четко;
- заносить результаты соревнований в личные карточки и классификационные билеты участников;
- руководить работой секретарей и контролировать ее, обеспечивать и контролировать работу судьи-информатора;

– составлять (по установленной форме) отчет о соревнованиях.

5.4.2. Главный секретарь имеет право подписывать финансовые документы и финансовый отчет о соревнованиях.

5.5. Судья-инспектор.

5.5.1. На официальные соревнования по представлению коллегии судей президиум (исполком) федерации назначает судью-инспектора с целью:

- проверки подготовки спортивной базы к соревнованиям, условий проживания участников и условий проведения соревнований;
- проверки состояния развития городошного спорта в регионе;
- обеспечения достоверности сведений о выполнении классификационных нормативов «Мастер спорта», а также общих итогов и сведений, содержащихся в документации, представляемой в президиум (исполком) федерации городошного спорта;
- контроля за соблюдением Положения и Правил, а также решений президиума (исполкома) федерации.

5.5.2. Судья-инспектор в случае неоднократных грубых нарушений при проведении соревнований имеет право отстранить главного судью и выполнять его функции.

5.5.3. Судья-инспектор подотчетен президиуму (исполкому) федерации.

5.5.4. В случае отсутствия на соревнованиях судьи-инспектора, функции контроля за проведением соревнований возлагаются на одного из участвующих в проведении соревнований членов президиума (исполкома) федерации.

5.6. Судья-информатор.

Судья-информатор обязан:

- оповещать участников соревнований и зрителей о ходе соревнований;
- знакомить зрителей с командами, участниками, тренерами и судьями;
- помогать главной судейской коллегии в проведении игр и осуществлять связь со средствами массовой информации;
- объяснять зрителям ситуации, возникающие по ходу игры и решения судей.

5.7. Судья.

5.7.1. Судья непосредственно организует игру и руководит ее проведением на площадке. Он обязан:

- перед началом каждой игры проверять состояние площадок, наличие спортивного и хозяйственного инвентаря (городки, метлы, мел, песок и т.д.), наличие и исправность средств наглядной информации;

- перед каждой игрой и в ходе ее проверять состояние бит и городков на соответствие их требованиям Правил;
- контролировать разминку команд и участников личных соревнований;
- во время игры единолично определять результат броска;
- следить за соблюдением последовательности и правильности постановки фигур; при постановке стоячих фигур судья обязан проверять торцы стоячих и цилиндричность верхних городков при игре городками круглой формы;
- фиксировать нарушения Правил, делать предупреждения игрокам, выносить им наказания за нарушения;
- отмечать положение городков мелом или карандашом во всех случаях, когда существует реальная возможность «потерянного» («штрафного») броска или смещения городков по какой-либо причине.

5.7.2. В каждый момент игры судья выбирает такое место, с которого он может ясно видеть правильность постановки фигуры, приземление биты, а также движение и остановки городков после удара.

5.7.3. После выхода участника на кон или полукон, убедившись в правильности постановки фигуры и в том, что бросок никому не будет угрожать, судья дает свисток на выполнение броска. Судья дает два коротких свистка, если бросок считается «потерянным», и три коротких свистка – при нарушении целостности фигуры до броска.

5.7.4. Судья не должен:

- оказывать игрокам какую-либо помощь, за исключением медицинской;
- ставить и поправлять фигуры и городки - кроме случая, описанного в п. 6.2.18.

5.8. Секретарь.

5.8.1. Секретарь до начала игры записывает в протокол данные о месте и характере соревнований, дату и время начала игры, фамилии участников, наименование команд, фамилии и категории судей, составы команд, количество фигур в партии.

5.8.2. Во время игры секретарь ведет протокол соревнований, фиксирует объявленный судьей результат броска.

5.8.3. Результаты бросков секретарь записывает в протоколе следующим образом: выбитые городки – цифрой, соответствующей их количеству. «Потерянный» бросок – знаком умножения («х»).

5.8.4. В командных соревнованиях секретарь также записывает в протокол номер игрока, совершающего броски, следит за очередностью выхода игроков.

5.9. Комендант соревнований.

Коменданту подчинен технический персонал, обслуживающий соревнования. В обязанности коменданта соревнований входит организация работ по:

- подготовке площадок к играм;
- обеспечению песком, метлами и другим необходимым инвентарем и материалами;
- хранению и выдаче городков, их уборке после игры;
- обеспечению участников соревнований питьевой водой и водой для санитарных нужд;
- обеспечению площадок необходимой наглядной информацией.
- радиофикации площадок.

5.10. Врач соревнований.

Врач соревнований обязан:

- следить за выполнением санитарно-гигиенических норм при проведении соревнований;
- оказывать медицинскую помощь участникам при травмах (заболеваниях);
- давать заключение о возможности участия в соревнованиях;
- представлять в организацию, проводящую соревнование, отчет о медико-санитарном обеспечении соревнований с указанием случаев травм и заболеваний, выводами и предложениями.

6.1. Разминка.

6.1.1. Перед началом игры участникам предоставляется разминка (см. п. 4.5.1.).

6.1.2. Перед началом разминки судья и участники выстраиваются за территорией площадок, после чего организовано, по команде судьи-информатора (судьи) выходят на площадку и становятся вдоль задней линии «города» с битами, лицом к зрителям. В личных соревнованиях участники занимают места у задней линии «городов» напротив боковых линий (правой для участника в правом «городе» и левой - для участника в левом «городе»). Судья занимает место между участниками. Судья-информатор (судья) объявляет о соревновании и предоставляет разминку (см. п. 4.5.1.).

6.1.3. Во время разминки судья-информатор сообщает сведения о командах (спортсменах), их турнирном положении, достижениях в прошлых соревнованиях и рекордах.

6.1.4. Перед началом игры (до окончания разминки) секретарь должен заполнить протокол и капитаны команд должны поставить свои подписи.

6.1.5. Игрок команды, не выступающий на протяжении одной партии, имеет право на разминку на свободной площадке. При этом он не должен мешать проведению

соревнований. Капитан команды должен поставить судью в известность о разминке запасного игрока.

6.1.6. Во время выхода на кон и полукон и возвращения обратно игроки не должны наступать на передние ограничительные планки или перешагивать через них.

6.2. Построение и порядок проведения игры.

6.2.1. После объявления об окончании разминки и подготовки площадок для проведения соревнований, участники становятся вдоль задней линии «города» с битами, лицом к зрителям. Судья занимает место между участниками.

6.2.2. Судья - информатор (судья) объявляет о соревнованиях и представляет участников игры и судей. Участники приветствуют друг друга.

6.2.3. При выходе на построение, во время разминки и игры участники должны нести биты в одной руке.

6.2.4. Игру начинает команда (участник) правого «города», далее соперники выполняют броски поочередно, используя в каждом выходе по две биты.

6.2.5. Состав команды и количество участников, играющих в одном заходе, определяется Положением. Очередность выхода игроков устанавливает капитан или тренер команды. В одном заходе каждый игрок может выходить один раз.

6.2.6. Все фигуры начинают выбивать с кона. Если выбит хотя бы один городок, то остальные выбивают с полукона. Фигура «Письмо» выбивается только с кона.

6.2.7. После окончания партии команды (участники) выстраиваются вдоль боковых линий «городов» лицом друг к другу и после объявления результата, по сигналу судьи, меняются «городами».

6.2.8. Если перед началом игры в составе команды на два человека меньше, чем необходимо в одном заходе по Положению, команда не допускается к игре.

6.2.9. Опоздавший игрок может вступить в игру после уведомления судьи, если его фамилия внесена в протокол. Игрок, фамилия которого записана в протокол, не имеет права покидать площадку, не уведомив судью через капитана.

6.2.10. Участники обеих команд во время выполнения бросков должны находиться сбоку от своих «городов».

6.2.11. Игроку запрещается выполнять в одном заходе два броска одной и той же битой, но если во время соревнований у игрока сломалась бита, то он имеет право продолжить игру одной битой только в данный день соревнований.

6.2.12. В командных играх в решающей партии, после выбивания одной из команд фигуры «Артиллерия», команды меняются «городами». При этом до перехода обе команды должны сделать одинаковое количество бросков. Если перед сменой «городов» в решающей партии у игрока осталась одна бита, то после перехода он выполняет бросок одной битой. После перехода команды ставят в своих «городах» очередные фигуры или городки, не вбитые перед сменой «городов» (в том же положении) и продолжают партию. Если игрок команды левого «города» выбил (добил) фигуру «Артиллерия» первой битой, то после перехода он выполняет второй бросок, затем игру продолжает следующий игрок этой же команды.

6.2.13. Команда, играющая неполным составом, выполняет в каждом заходе на два броска меньше. Невыполненные броски считаются «потерянными».

6.2.14. В первом туре личных соревнований главный секретарь распределяет игроков по площадкам по результатам жеребьевки. Во втором туре осуществляется последовательная смена площадок. На каждой площадке игроки распределяются по парам в строгой зависимости от результатов первого тура. В третьем туре игроки распределяются по парам строго по результатам, показанным за два тура, при этом площадки для каждой пары определяются жеребьевкой. Во втором и третьем турах игроки, показавшие лучшие результаты, выступают последними. Время выступления лидеров должно быть удобно для зрителей.

6.2.15. Если один из участников личных соревнований закончил свою партию раньше, то он ждет, пока соперник закончит свою. При этом ему разрешается выполнять разминочные броски в порядке своей очереди. Если отставшему сопернику на завершение необходимо теоретически не менее пяти бит или разница в результатах первой партии достигла пяти бит, то игроки меняются «городами» и отставший соперник завершает партию, после чего начинает новую.

6.2.16. Если городки сдвинутся с места по какой-либо причине раньше, чем их коснется бита (или пролетит мимо них), то их устанавливают в прежнем положении, биту возвращают и бросок выполняют повторно. Это также касается случаев, когда бита проходит под городками, подскочившими от сотрясения площадки вследствие удара биты.

6.2.17. Если городки сдвинутся в результате сотрясения площадки (или от ветра) после броска, когда бита не коснулась городков, то их восстанавливают в прежнем положении, но биты не возвращают.

6.2.18. Если от сотрясения площадки после удара биты происходит подскок городка(ов) и бита проходит под городками не задевая их, то расположение городков восстанавливается и бросок выполняется повторно.

6.2.19. Если городок после удара покатился в одну сторону, а потом изменил направление движения на противоположное, то судья откатывает его на то место, с которого он покатился обратно.

6.2.20. Если после удара городок раскололся на две части или потерял цилиндрическую форму (более чем на половине длины) и большая его часть осталась в «городе» или «пригороде», бита возвращается, фигура или положение городков восстанавливаются. Если в «городе» или «пригороде» осталась меньшая половина городка, то городок считается выбитым.

6.2.21. Если команда, играющая в левом городе, теоретически не может закончить партию с тем же результатом, с каким закончила команда в правом городе, то игра в этой партии прекращается.

6.2.22. Если игрок, играющий левой рукой, сделал промах по фигуре «серп» или «письмо» и при этом не задел ни один городок, то для следующего за ним игрока, бросающего правой рукой, эти фигуры переставляются. И наоборот.

6.2.23. Соревнования (игра) могут быть временно прерваны (отменены):

- из-за неудовлетворительной подготовки площадок;
- из-за неблагоприятных метеорологических условий;
- для оказания медицинской помощи травмированным (заболевшим) участникам соревнований. Если перерыв в игре был не более 15 минут, то игра возобновляется сразу, без разминки, а если более 15 минут, то игрокам предоставляется пятиминутная разминка, после чего игра возобновляется с прерванного положения партии. Если перерыв длился более двух часов, то прерванная партия начинается заново, а счет партий, сыгранных до перерыва, сохраняется. Если игра переносится на другой день, то результаты сыгранных партий аннулируются.

6.2.24. Если игрок нарушил правила во время броска, то такой бросок считается потерянным (см. п. 6.4.1.).

6.2.25. За нарушение Правил не связанных с выполнением броска, участник получает предупреждение судьи. В случае повторного нарушения он (команда) наказывается лишением броска (непроизведенный бросок считается «потерянным»).

6.2.26. За неспортивное поведение участник может быть удален судьей до конца игры, а главным судьей – до конца соревнований.

6.2.27. По окончании встречи судья выстраивает игроков вдоль задних линий «городов» лицом к зрителям. После объявления результатов игроки и судья обмениваются рукопожатиями и покидают площадку.

6.3. Выбитый и невыбитый городок.

6.3.1. Городок считается выбитым, если он полностью вышел за пределы «города» или «пригорода» в любом направлении, кроме штрафной зоны.

6.3.2. Городки (городок), выкатившиеся за пределы «города» и «пригорода» и вкатившиеся обратно, считаются выбитыми.

6.3.3. Положение городка, остановившегося рядом с границей «города» и «пригорода» с внешней стороны, судья определяет визуально, глядя сверху по вертикали. Если виден просвет между линией и городком, то городок считается выбитым. В сомнительных случаях рядом с городком на внешней кромке линии ставят вертикально другой городок и, если городки не соприкасаются, городок считается выбитым.

6.3.4. Положение городка, задевающего при вращении линии «города» или «пригорода», определяется после полной его остановки.

6.3.5. Городок, вкатившийся в «пригород» на расстояние менее 20 см от штрафной линии или закатившийся за нее, устанавливается на расстоянии 20 см от штрафной линии параллельно ей против центра «города», если из фигуры выбит хотя бы один городок. Если таких городков несколько, то они устанавливаются встык друг к другу. Городок (городки), коснувшиеся покрытия над штрафной зоной, также ставятся на штрафную отметку. Если из фигуры не выбит ни один городок, то все городки, вкатившиеся в «пригород» на расстояние менее 40 см от штрафной линии, устанавливаются на расстоянии 40 см от штрафной линии. Если какой-либо городок, находящийся в «пригороде», мешает установке другого городка на штрафную отметку, он минимально сдвигается в направлении лицевой линии без изменения ориентации.

6.3.6. Городки, выкатившиеся в «пригород», но не дошедшие до штрафной отметки, остаются в занятом положении.

6.3.7. Городок, подкатившийся к штрафной линии на расстояние менее 40 см при выбивании фигуры «Письмо», ставят на расстоянии 40 см от штрафной линии параллельно ей напротив места, ранее занимаемого этим городком, независимо от количества выбитых городков.

6.3.8. В соревнованиях детей и подростков городки, выкатившиеся к штрафной линии на расстояние менее 40 см, ставят на расстоянии 40 см от штрафной линии по центру «пригорода». В соревнованиях детей такие городки устанавливаются вертикально.

6.3.9. Если выбитый городок, вернувшийся в пределы «города» или «пригорода», помешал движению других городков, то положение городков до броска

восстанавливается, при этом игроку возвращается бита. Если городок, вернувшийся в пределы «города» или «пригорода», помешал движению другого городка, который двигался по направлению к штрафной зоне, то положение городков после удара сохраняется, двигавшийся городок ставится на месте столкновения, при этом бита не возвращается.

6.3.10. Если городок, изменивший направление движения на противоположное (имевший «мертвую точку») внутри «города» или «пригорода», помешал движению других городков, то положение городков до броска восстанавливается, при этом игроку возвращается бита. Если городок, имевший ранее «мертвую точку» покатился и помешал движению городка, двигавшегося в направлении штрафной зоны, то двигавшейся городок ставится в положение, в котором он был в момент столкновения, а городок, имевший ранее «мертвую точку», ставится на месте ее фиксации.

6.3.11. Если два городка сталкиваются в «городе» или «пригороде» и после этого расходятся, то фиксируется их окончательное положение.

6.3.12. До объявления результата броска запрещается:

- убирать или останавливать городки, находящиеся вблизи «города» или «пригорода»;
- подметать «город» или «пригород»;
- становиться на листы покрытия «города» и «пригорода»; Если эти нарушения повлияли на результат броска, команда (участник), допустившая нарушение, наказывается тем, что городок (городки), выкатившиеся в результате нарушения, устанавливается на краю линии в месте его выхода.

6.3.13. Положение городка, катившегося по другому городку, определяется после полной его остановки.

6.3.14. Если возвратившийся в «город» выбитый городок коснулся уже остановившегося городка и при этом изменил его положение, то последний возвращается в прежнее положение. В этом случае бита игроку не возвращается, а возвратившийся в город выбитый городок убирают.

6.4. «Потерянный» бросок.

6.4.1. Бросок считается «потерянным», а расположение городков восстанавливается, если:

- бросок выполнен до свистка судьи;
- бита коснулась штрафной зоны или покрытия над ней;
- игрок в одном заходе командной игры совершил бросок в третий раз или более.
- игрок в период от начала замаха до приземления биты наступил на ограничительную линию (планку) или выскочил за нее и коснулся любой частью тела поверхности вне зоны кона (полукона). В этом случае положение городков до

удара может не восстанавливаться. Решение не должно быть выгодно участнику (команде), нарушившему Правила.

6.5. Выигрыш партии и конечный результат игры.

6.5.1. Партия считается выигранной той командой (участником), которая (который) выбила (выбил) меньшим количеством бит все фигуры данной партии. При равном количестве бит, затраченных на выбивание всех фигур, партия считается ничейной. Если во время игры пропущена фигура или в командной игре нарушена очередность выхода игроков, то:

а) если пропуск фигуры обнаружен до постановки фигуры «Письмо», то пропущенная фигура ставится сразу же после освобождения «города» от городков;

б) если пропуск фигуры обнаружен во время выбивания фигуры «Письмо», то броски, произведенные по фигуре «Письмо», считаются «потерянными», ставится пропущенная фигура, а фигура «Письмо» выбивается заново;

в) если пропуск фигуры в личных соревнованиях обнаружен после окончания партии, то к результату партии прибавляется четыре биты за каждую пропущенную фигуру;

г) если нарушение очередности выхода игроков обнаружено до окончания партии, то все броски выполненные с момента нарушения считаются потерянными и игра продолжается;

д) если нарушение очередности выхода игроков или пропуск фигуры обнаружены после окончания игры, то в партии, сыгранной с нарушением, и во всех несыгранных партиях команде, допустившей нарушение, засчитывается поражение, а результат игры определяется с учетом партий, сыгранных без нарушений;

е) если нарушение очередности выхода игроков или пропуск фигуры обнаружены до объявления судьей результата игры, то в партии, сыгранной с нарушением, команде, допустившей нарушение, засчитывается поражение, и игра продолжается.

6.5.2. Игра выиграна одной из команд (одним из участников), если:

– в игре из трех партий счет 2:0, 2:1, 2.5:0.5;

– в игре из пяти партий счет 3:0, 3:1, 3:2, 3.5:1.5, 3.5:0.5;

При счете 1.5 : 1.5 и 2.5 : 2.5 результат игры – ничья.

6.5.3. В случае если Положением о соревновании предусмотрены другие виды (варианты) проведения соревнований, то возможны другие способы определения победителя в игре.

7. Определение результатов соревнований

7.1. В личных соревнованиях на выбивание установленного количества фигур места участников определяются по наименьшему количеству бит. При равном количестве бит у нескольких участников победитель определяется по наименьшему количеству бит, затраченных на выбивание фигур:

- последнего тура;
- последней партии последнего тура;
- предпоследнего тура;
- «Пулеметное гнездо», «Часовые», «Тир», «Письмо» во всех партиях соревнования.

7.2. В командных соревнованиях, проводимых по круговому способу, места команд определяются по количеству набранных очков. Количество очков, начисляемых по результатам игры, определяется Положением. При равенстве суммы очков у нескольких команд победитель определяется:

- по сумме очков, набранных в играх между ними;
- по разности выигранных и проигранных партий в играх между ними;
- по лучшему среднему техническому результату в выигранных и ничейных партиях в играх между ними;
- по разности выигранных и проигранных партий во всех играх соревнований;
- по лучшему среднему техническому результату в выигранных и ничейных партиях во всех играх соревнования.

7.3. В соревнованиях, проводимых по системе с выбыванием, при ничейном счете победитель определяется в дополнительной партии до первого полученного преимущества одним из участников (одной из команд).

Массовые соревнования в коллективах физкультуры, молодежных и детских лагерях, других местах отдыха могут проводиться по упрощенным правилам. При этом рекомендуется сохранять размеры площадки. Состав команды может быть произвольным. Городки и биты могут не соответствовать требованиям Правил. Особое внимание необходимо обращать на обеспечение безопасности участников и зрителей. Определять победителя можно по количеству выбитых городков ограниченным количеством бит. В командных и личных соревнованиях ведение протоколов не обязательно, достаточно записать в таблицу конечный результат игры.