



Утверждаю:
Директор МДО ДЮСШ №4

В.В. Белоусов

2025 года.

ПОЛОЖЕНИЕ

О проведении «Веселых стартов на коньках» среди детских команд, 18 января 2025

1. Цели и задачи

- пропаганда здорового образа жизни;
- выявление сильнейших команд;
- привлечение молодежи к систематическим занятиям физической культурой и спортом;
- развитие дружественных связей между командами.

2. Время и место проведения

Соревнования проводятся на хоккейном корте п. Константиновский 18 января 2025 года. Начало соревнований в 13.00 часов.

В зависимости от погодных условий, дата проведения соревнований может быть изменена организаторами. Информацию обо всех изменениях можно узнать у главного судьи или по телефону 2-24-14.

3. Участники соревнований

К участию в соревнованиях допускаются все желающие сборные команды Тутаевского района. Возраст участников – 2009 г.р. и младше. Состав команды 5 человек, 1 представитель.

4. Руководство проведением соревнований

Общее руководство проведением соревнований осуществляет ДЮСШ №4. Главный судья – зам. директора ДЮСШ №4 Павел Дмитриевич Лебедев.

5. Условия проведения и определение зачета

Соревнования проводятся в виде эстафет (приложение 1) на время на коньках, команды стартуют одновременно.

6. Финансовые расходы

Расходы, связанные с проведением соревнований за счет средств ДЮСШ №4.

7. Награждение

Команды, занявшие 1, 2, 3 места награждаются грамотами и медалями. Все участники награждаются сладкими призами.

8. Необходимая документация

Участники команды должны быть оформлены в заявочном листе. Участникам обязательно иметь справку от врача для занятия физической культурой и спортом, а также оригинал о страховании жизни и здоровья от несчастных случаев.

Предварительные заявки направляются главному судье по электронной почте stadion.dush4@mail.ru или в сети ВК <https://vk.com/stadion.dush4> до 17 января 2025 г.

Оргкомитет,

связи по телефону 2-24-14

Эстафеты:

1) Хоккеисты

Игроки выстраиваются за стартовой линией в колонну. В 20 метрах от исходной линии стоит елка. На расстоянии 5 метров друг от друга стоят 3 маленьких конуса. Первые и вторые игроки команд держат в руках по хоккейной клюшке, а первый номер еще и шайбу. По сигналу судьи первые игроки с места ведут шайбу, огибая маленькие конусы змейкой, далее огибают елку и гонят шайбу обратно к стартовой линии по прямой. **Необходимо, чтобы участник вел шайбу, а не посылал ее ударом клюшки вперед.** Когда шайба коснется стартовой линии, эстафету принимает второй номер. А в это время первый номер передает клюшку третьему номеру. Так, ведя шайбу и передавая клюшки, вся команда пробегает маршрут эстафеты.

Штрафное время по 5 сек. добавляется за каждое неогибание конусов и пробрасывание шайбы.

2) Незнайка на воздушном шаре

Игроки выстраиваются за стартовой линией в колонну. В 20 метрах от исходной линии стоит елка в обруче. На расстоянии 5 метров друг от друга стоят 3 маленьких конуса. Перед стартовой линией лежит обруч, в котором находятся пластмассовые кубки (по количеству человек в команде). Первые игроки держат в руках корзину с воздушным шариком. По сигналу судьи они берут в руки один кубик, кладут его в корзину и огибая маленькие конусы змейкой скользят до елки, стоящей в обруче, выкладывают кубик в обруч, далее огибают елку и устремляясь вперед по прямой бегут в команду для передачи корзины второму игроку. Таким образом вся команда проходит эстафету, а все кубики будут перенесены из одного обруча в другой.

Штрафное время по 5 сек. добавляется за каждое неогибание конусов; если участник кубик взял раньше, чем ему передали корзину; если кубик выложили за пределы обруча и не поправили.

3) Наряди клюшку

Игроки выстраиваются за стартовой линией в колонну. На расстоянии 5 метров друг от друга стоят 3 маленьких конуса. Капитан с клюшкой в руках стоит напротив своей команды на расстоянии 20 метров – около елки. Каждому из оставшихся членов команды представители команд выдают по «елочной игрушке» на веревочке. По команде судьи первые игроки команд устремляются вперед. Они должны обежать змейкой маленькие конусы, надеть, выданную игрушку, на клюшку и по прямой вернуться в команду, где касанием любой части тела они передают эстафету следующим игрокам. Следующие игроки повторяют действия и так далее, пока вся команда не пройдет эстафету и капитан команды не вернется с наряженной клюшкой на линию старта.

Штрафное время по 5 сек. добавляется за каждое неогибание конуса, а также если участник команды не повесил игрушку (она упала). **Капитан команды поднимать игрушки со льда не может.**

4) Рыбалка

Игроки выстраиваются за стартовой линией в колонну. В 20 метрах от исходной линии находится обруч с рыбой/лягушкой/цветком внутри. По свистку судьи первые участники команд бегут к «водоему» с рыбой и начинают наматывать рыбу на «удочку» (веревка с палкой) до конца. Затем оставляют рыбу в «водоеме» (обруче) и бегом возвращаются к команде, передают эстафету следующему. Представители команд на линии помогают распутать рыбу из «сетей».

Штрафное время по 5 сек. добавляется, если участник недоматывает рыбу/лягушку/цветок до конца.

5) Бег цепей

Игроки выстраиваются за стартовой линией в колонну. В 20 метрах от стартовой линии стоит елка. По сигналу судьи первый игрок устремляется к елке, огибает его и возвращается к команде, где за него хватается следующий игрок, и они бегут к елке вместе (держась за руки). Затем возвращаются и берут третьего и т.д., пока вся команда не обогнет елку. Если поезд ломается (руки размыкаются), то команде присуждается штрафное время.

Штрафное время по 5 сек. добавляется, если участники расцепляют руки во время движения, а также не огибают елку.

Во всех эстафетах победа присуждается той команде, которая достигла финиша раньше всех. Очки распределяются по возрастанию: минимальный бал получает команда, пришедшая первой, максимальный бал – команда, пришедшая последней.

Подведение общих итогов: общекомандные баллы по всем эстафетам суммируются. Победа присуждается команде, набравшей минимальное количество очков. При равенстве очков у двух и более команд, победитель определяется по наилучшему результату в последней эстафете и т.д., по убыванию.