



В.В. Белоусов

2021 года.

## ПОЛОЖЕНИЕ

### О проведении «Веселых стартов» на коньках среди детских команд 23 января 2021

#### 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. Фоминское 23 января 2021 года. Начало соревнований в 11.00 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

Возраст участников – 2005 г.р. и младше г.р. Состав команды 6 человек не зависимо от пола, 1 представитель.

#### 4. Руководство проведением соревнований

Общее руководство проведением соревнований осуществляют ДЮСШ №4. Главный судья – Ирина Анатольевна Карташова.

#### 5. Условия проведения и определение зачета

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

#### 6. Финансовые расходы

Расходы, связанные с проведением соревнований (награждение) 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 установленной формы.  
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 22 января до 12.00.**

**Оргкомитет,  
справки по телефону: 2-24-14**

**Эстафеты:****1) Хоккеисты**

Игроки выстраиваются за стартовой линией в колонну. В 20 метрах от исходной линии стоит конус. На расстоянии 3 метров друг от друга стоят 5 маленьких конусов. 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, далеегибают большой конус и гонят шайбу обратно к стартовой линии по прямой. 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.

**2) Не проскочи мимо**

Игроки выстраиваются за стартовой линией в колонну. В 10 метрах от стартовой линии на определенном месте (на специально обозначенной линии) стоит первый конус со «шляпкой», в 20 метрах от стартовой линии стоит второй конус. По команде судьи первые игроки команд устремляются вперед. Они должны (либо на ходу, либо с остановкой) взять «шляпку» с первого конуса, вместе с ним обогнуть второй конус и, возвращаясь на старт, вернуть взятую «шляпку» обратно на конус. На старте первый участник касанием любой части тела передает эстафету второму игроку. Второй игрок повторяет действия первого и так далее, пока вся команда не пройдет эстафету.

Штрафное время по 5 сек. добавляется за каждое неогибание конуса, а также если участник команды не возвращает «шляпку» конуса.

**3) Рыбалка**

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

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

**4) Верхом на клюшке**

Игроки выстраиваются за стартовой линией в колонну. В 20 метрах от исходной линии стоит конус. Игроки бегут парами: один держит хоккейную клюшку, а другой «садится» на нее верхом, держась за рукоятку. Они должны добраться до конуса, обогнуть его, поменяться местами (кто ехал верхом, будет бежать, а тот, кто его вез, прокатится сам) и вернуться на старт. На старте касанием любой части тела игроки передают эстафету другим членам команды. Так, верхом на клюшке, вся команда проходит маршрут эстафеты.

Штрафное время по 5 сек. добавляется, если участники негибают конус, а также если не меняются местами.

**5) Быстрый поезд**

Игроки выстраиваются за стартовой линией в колонну. В 20 метрах от стартовой линии стоит конус. По сигналу судьи первый игрок устремляется к конусу, огибает его и возвращается на место, где за него хватается следующий игрок, и они бегут к конусу вместе (держась за руки). Затем возвращаются и берут третьего и т.д., пока вся команда не обогнет конус. 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 негибают конус.

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.