

УТВЕРЖДАЮ
Директор муниципального
бюджетного учреждения «Центр
физкультурно-массовой работы»
муниципального образования город
Краснодар



С.В.Богатырева
2018 г.

ПОЛОЖЕНИЕ о проведении соревнований по гордошному спорту

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Соревнования проводятся с целью:

- привлечения населения к регулярным занятиям физической культурой и спортом;
- укрепления здоровья и создание условий для активных занятий физической культурой и спортом;
- духового и физического оздоровления населения;
- профилактики правонарушений и незаконного потребления наркотических средств среди молодежи;
- пропаганды и популяризации здорового образа жизни, активного отдыха.

2. РУКОВОДСТВО

Общее руководство организацией и проведением соревнований осуществляется муниципальное бюджетное учреждение «Центр физкультурно-массовой работы» муниципального образования город Краснодар.

Непосредственное проведение соревнований возлагается на муниципальное бюджетное учреждение «Центр физкультурно-массовой работы» муниципального образования город Краснодар.

3. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Турнир проводится

Дата: _____

Место: _____

Время: _____

4. УЧАСТНИКИ

К соревнованиям допускаются участники _____ лет

К турниру допускаются участники (цы), имеющие допуск врача, страховой медицинский полис и прошедшие инструктаж по технике безопасности.

5. ЗАЯВКИ

Предварительные заявки присыпать на электронную почту cfrmrfk@mail.ru до _____.20__ года.

Заявки на участие в турнире будут приниматься главной судейской коллегией на месте проведения соревнований.

Мандатная комиссия начинает работу за 1 час до начала проведения соревнований.

Для участия в турнире участники предоставляют в главную судейскую коллегию:

- а) именную заявку, заверенную врачом (Приложение №1);
- б) на каждого игрока копию документа, удостоверяющего личность.
- в) полис обязательного медицинского страхования (копия).
- г) полис страхования от несчастных случаев на время проведения соревнований.

Предоставление заявок на участие в соревнованиях является подтверждением согласия на обработку персональных данных.

6. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

Соревнования проводятся в соответствии с действующими правилами по городошному спорту (Приложение №2).

Продолжительность игры зависит от исходы сыгранных партий.

Личный зачет играют в 2 партии со сменой площадок. Одна партия содержит 10 фигур для детей и подростков и 15 фигур для категорий: юноши, юниоры, взрослые, ветераны.

7. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ

Спортивные мероприятия проводятся на спортивных сооружениях муниципального образования город Краснодар, отвечающих требованиям соответствующих нормативно - правовых актов, действующих на территории Российской Федерации и направленных на обеспечение общественного порядка, безопасности участников и зрителей.

8. ФИНАНСИРОВАНИЕ

Финансовые расходы, связанные с приобретением наградного материала, несет муниципальное бюджетное учреждение «ЦФМР» муниципального образования город Краснодар.

9. НАГРАЖДЕНИЕ

Команды призёры фестиваля награждаются грамотами муниципального бюджетного учреждения «ЦФМР» муниципального образования город Краснодар.

ЗАЯВКА

от команды _____

для участия в соревновании по городошному спорту

№	Ф.И.О.	Год и дата рождения	Виза врача, печать
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			

Представитель команды _____

Правила и порядок

1. Разминка

1. Перед началом игры участникам (командам) предоставляется десяти (тридцати) минутная разминка.
2. Во время разминки судья информатор сообщает сведения о командах (спортсменах), их турнирном положении, достижениях в прошлых соревнованиях и рекордах.
3. Перед началом игры (до окончания разминки) тренеры или капитаны команд должны заполнить протокол и поставить свои подписи.
4. Перед началом игры (до окончания разминки) тренеры или капитаны команд должны заполнить протокол и поставить свои подписи.
5. При выходе на построение, во время разминки и игры участники должны нести биты в одной руке.

2. Построение и порядок проведения игры

1. После окончания разминки судья и участники выстраиваются за территорией площадок, после чего организованно выходят на площадку и становятся на задней линии "города" лицом к зрителям, Место между командами занимает судья.
2. Судья - информатор (судья) представляет участников игры и судей. Участники приветствуют друг друга.
3. При выходе на построение и во время игры участники должны нести биты в одной руке.
4. Игру начинает команда (участник) правого «города», далее соперники выполняют броски поочередно, используя в каждом выходе по две биты.
5. Состав команды и количество участников, играющих в одном заходе, определяется Положением. Очередность выхода игроков устанавливается капитаном или тренером команды. В одном заходе каждый игрок может выходить один раз.
6. Все фигуры начинают выбивать с кона. Если выбит хотя бы один городок, то остальные выбивают с полукона. Фигура «Письмо» выбивается только с кона.
7. После окончания партии команды (участники) выстраиваются вдоль боковых линий «городов» лицом друг к другу и после объявления результата, по сигналу судьи, меняются «городами».
8. Если перед началом игры в составе команды на два человека меньше, чем необходимо в одном заходе по Положению, команда не допускается к игре.
9. Игроки обязаны выходить на кон или полукон и возвращаться через боковые линии.

10. Опоздавший игрок может вступить в игру, уведомив судью, если его фамилия внесена в протокол. Игрок, фамилия которого записана в протокол, не имеет права покидать площадку без разрешения судьи.
11. Участники обеих команд во время выполнения бросков должны находиться сбоку от своих «городов».
12. 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.
13. 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, невыбитые 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.
14. Команда, играющая неполным составом, выполняет в каждом заходе на два броска меньше. Невыполненные броски считаются «потерянными».
15. 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.
16. 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.
17. 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.
18. Если городки сдвинутся в результате сотрясения площадки (или от ветра) после броска, когда бита не коснулась городков, то их восстанавливают в прежнем положении, но биту не возвращают.

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.
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.
21. Если у команды, играющей в левом «городе», теоретически не хватает бит для окончания партии, то игра в этой партии прекращается.
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.
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.
24. 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. 6.2.25. За нарушение Правил участник получает предупреждение судьи. В случае повторного нарушения он (команда) наказывается лишением броска (непроизведенный бросок считается «потерянным»).
25. За неспортивное поведение участник удаляется 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.

3. Выбитый и невыбитый городок

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

2. Городки (городок), выкатившиеся за пределы «города» и «пригорода» и вкатившиеся обратно, считаются выбитыми.
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.
4. Положение городка, задевающего при вращении линии «города» или «пригорода», определяется после полной его остановки.
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.
6. 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.
7. Городки, выкатившиеся в «пригород», но не дошедшие до штрафной отметки, остаются в занятом положении.
8. 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.
9. Если выбитый городок, вернувшись в пределы «города» или «пригорода», помешал движению других городков, то положение городков до броска восстанавливается, при этом игроку возвращается бита.
10. Если городок, изменивший направление движения на противоположное внутри "города" или "пригорода", помешал движению других городков, то положение городков до броска восстанавливается, при этом игроку возвращается бита.
11. Если два городка сталкиваются в «городе» или «пригороде» и после этого расходятся, то фиксируется их окончательное положение.
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.
 - Положение городка, катившегося по другому городку, определяется после полной его остановки.

13. 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.

4. "Потерянный" бросок

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.
 - «Потерянным» считается также бросок, если 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.

5. Выигрыш партии и конечный результат игры

1. Партия считается выигранной той командой, которая выбила 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:
 - если пропуск фигуры обнаружен до постановки фигуры «Письмо», то пропущенная фигура ставится сразу же после освобождения «города» от городков;

- если пропуск фигуры обнаружен во время выбивания фигуры «Письмо», то ставится пропущенная фигура; броски, произведенные по фигуре «Письмо», считаются «потерянными» и фигура «Письмо» выбивается заново;
- если пропуск фигуры в личных соревнованиях обнаружен после окончания партии, то к результату партии прибавляется четыре биты за каждую пропущенную фигуру;
- 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;
- 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.

2. Игра выиграна одной из команд, 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 соответственно результат игры - ничья.

Определение результатов

1. В 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:
 - третьего тура;
 - второго тура;
 - последней партии третьего тура;
 - «Пулеметное гнездо», «Часовые», «Тир», «Письмо» во всех партиях соревнования.
2. В 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 среднему техническому результату в выигранных и ничейных партиях во всех играх соревнования.

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).

Упрощенные правила

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.