|  |  |
| --- | --- |
|  | «Утверждаю» Директор МБУ города Костромы "Молодежный комплекс «Пале»"  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_В. В. Бахарев  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2015 года |

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении игр в снежки по правилам Yukigassena**

**«SHOWar»**

1. **Цель**

Игра в снежки по правилам Yukigassena «SHOWar» (далее – Игра) проводится с целью организации досуга и пропаганды здорового образа жизни среди молодежи города Костромы.

1. **Организаторы игры**

Организаторами Игры являются муниципальное бюджетное учреждение города Костромы "Молодежный комплекс «Пале»", городское волонтерское движение «Будь онлайн».

1. **Участники игры**

Участниками Игры могут быть жители города Костромы в возрасте от 14 до 30 лет включительно.

Участники формируются в команды по 8 человек. Состав команды: 1 капитан, 4 нападающих и 3 защитника, в числе которых должно быть не менее 3-х лиц одного пола.

Участники в возрасте младше 18 лет допускаются только с капитаном, которому на момент начала игры исполнилось 18 лет. Так же всем несовершеннолетним участникам необходимо приложить к заявке письменное разрешение от родителей.

1. **Сроки и место проведения Игры**

Игра проводится на территории сквера Бочкова по адресу: город Кострома, улица 1 Мая (беседка им. А. Н. Островского).

Игра проходит 3 этапа:

1 этап – 2 января с 13 часов – обустройство площадки, пробная игра.

2 этап – 3-7 января с 13 до 15 часов – отборочный этап.

3 этап – 8 января с 13 часов – финал.

1. **Условия проведения Игры**

К участию допускаются команды, подавшие заявку не позднее 25 декабря, согласно прилагаемой форме.

Заявки предоставляются в Молодежный комплекс «Пале» города Костромы (улица Советская, 2/1), кабинет 20В или по электронной почте: [mcpale@mail.ru](mailto:mcpale@mail.ru)

Каждая команда должна иметь название и флаг. Приветствуется единая форма одежды ил отличительный знак у всех членов команды.

1. **Правила игры**

Игра проводится по правилам международной игры в Yukigassen.

Одна игра состоит из трех боев, продолжительностью 7 минут каждый. В случае победы одной из команды 2 раза подряд, Игра, считается выигранной этой командой.

Во время Игры капитан стоит за боковой линией поля (перемещение вдоль боковой линии поля разрешается) и руководит процессом Игры своей команды.

Нападающие могут играть только перед линией обороны. В случае заступа за свою линию обороны игрок выбывает из боя.

Защитники могут перемещаться по всей площадке. Они передают нападающим снежки.

Не более чем 3 игрока одной команды могут одновременно пересекать центральную линию или стоять на чужой половине поля. В случае нарушения данного условия команде, игроки которой переступили центральную линию поля (находящиеся в поле противника в количестве более 3 человек) засчитывается поражение в текущем бое.

Задачами команды могут быть захват флага противника или сохранение численного преимущества перед другой командой к концу боя, уменьшение численности игроков команды-противника.

В отборочном этапе команды при помощи жеребьевки делятся на группы. Каждая команда проходит отбор внутри своей группы. В финал выходят не более 16 команд, с наибольшим количеством набранных баллов. Полуфинал проводится по олимпийской системе, т.е. на выбывание команд.

**Система выставления баллов:**

- команда, захватившая флаг – 10 баллов, команда, у которой захватили флаг, получает 0 баллов.

- в случае если все игроки одной из команд удалены – то команде оставшейся на поле (независимо от количества игроков, оставшихся на поле) начисляется 7 баллов, а удаленной команде – 0.

- в случае если ни одна из команд не захватила флаг на момент истечения времени боя – обеим командам начисляются баллы по количеству оставшихся игроков.

**Оборудование:**

Каждая команда должна подготовить 90 снежков для каждого боя, то есть 270 снежком на Игру.

Одежда участников должна соответствовать температуре воздуха на время проведения игры, быть теплой, удобной и непромокаемой, иметь при себе головной убор, варежки или перчатки.

Каждый участник игр обеспечивается номером.

Каждый игрок во время игры должен иметь нагрудный знак: № 1, 2, 3 и 4 – нападающие, № 5, 6 и 7 – защитники, № 0 – капитан.

Каждая команда должна иметь флаг, который изготавливается самостоятельно. Флаг должен быть выполнен из текстиля шириной 50 см и длинной 70 см и иметь заявки для крепления на флагштоке. Флагшток предоставляется организаторами.

**Игровая площадка:**

Игра проводится на площадке 36 м длинной и 10 м шириной. На каждой половине поля находится 1 замок и 2 крепости, а так же дополнительная крепость на середине центральной линии.

1. **Ответственность участников, судей**

Игроки обязаны выполнять все требования настоящего положения.

Каждый участник несет ответственность за свою жизнь и здоровье.

Капитан команды несет ответственность за соблюдение техники безопасности участниками команды.

Главный судья игры несет персональную ответственность за допуск участников Игры к участию.

Члены команд не имеют право вмешиваться в действия судейской бригады во время игры.

Игрок, дисквалифицированный судьей во время Игры, к дальнейшим соревнованиям не допускается.

Судейская бригада состоит из 4-5 судей на одном поле: 1 –главный судья, 4 – боковые судьи.

Протесты по решениям главного судьи не принимаются.

1. **Определение победителей**

Команда считается победившей в бою, если она захватит флаг противника или будет иметь численное преимущество над командой-противником.

Команда считается победившей в Игре, если она выиграла 2 боя.

Если в установленное для боя время ни одна команда не захватила флаг, то выигравшей считается команда, сохранившая большее количество игроков на поле, а если количество игроков, оставшихся на поле ровно, то объявляется ничья. В этом случае командам предлагается дополнительное состязание.

Команда признается проигравшей, если все игроки удалены с поля.

1. **Награждение**

Команда, занявшая 1 место, награждается кубком и дипломом. Члены команды – медалями.

Участники награждаются сертификатами участника.