



RC GROUP / RCSG LLC

8309 NE 161st PL, Kenmore, WA 98028 · (206) 450-3837 ·

anastasiapodlazova@gmail.com , www.DroWA.org

Расписание и Программа слёта.

Внимание, полная программа слёта будет опубликована 14 июня, после окончания регистрации.

Тема слёта: Царство зверей!

Пятница. 23 июня

3pm – 5pm – заезд.

6:30pm – 7:00pm - Регистрация детских команд. Размещение. Знакомство с участниками команды.

7pm – Юниоры. Программа открытия «О, Саванна!»

9pm – 10pm - Дружественная встреча взрослых команд. Конкурс- сюрприз.

Суббота. 24 июня

Юниорская лига	Дружеские игры классической лиги
8 am – 9am – завтрак	9:00 am – Лучные бои
9:30 am – Эстафета	10:00 am – Женский пионербол
11am – Выбивалы	12:00 pm – Мужские выбивалы
12 pm – День Нептуна	1-3 pm – Обед
1-3 pm – Обед	3 pm – Квест
3 pm – Силовое многоборье	5 pm – Силовое многоборье
5 pm – Арт-класс	7-9 pm - Ужин
6 pm – парад «Алле»	9 pm – Творческий конкурс-Сюрприз
7-8 pm – ужин	11 pm – конкурс коктейлей
8 pm - конкурс- сюрприз	

Воскресенье. 25 июня

Юниорская лига	Дружеские игры классической лиги
8 am – 9am – завтрак	9 am – Лучные бои. Финал
9 am – Сокровища Нации	10 am – Пионербол. Финал
12 pm - Комическая эстафета	11 am – Сокровища нации
1-3 pm – Обед	1-3 pm – Обед
3 pm - Награждение	3 pm - Награждение



Описание конкурсов и мероприятий

Классическая и юниорская лига. Выбивалы

Состав команды – 6 участников.

Размер поля для юниоров 30 футов x 30 футов, классическая лига - 55 футов x 30 футов.

Команда вышибает другую команду 2-мя специальными параллоновыми мячами на скорость.

Игры из 2-х партий.

Попадание в игрока не засчитывается, если:

- выбивающая сторона сделала заступ при броске за линию;
- Если касание мячом игрока было от земли или рикошет от другого игрока.

Выход за пределы поля игроков -это учитывается, как наказание, убираем -10 секунд от общего времени.

Классическая лига. Женский Пионербол

Состав команды – 6 игроков.

Пионербол — игровой вид спорта с мячом, схожий по правилам с волейболом. Игра ведётся с волейбольным мячом на волейбольной площадке.

Первый игрок делает бросок, стоя за линией своей половины поля в правом углу, через сетку на половину поля команды противника. Игрок должен поймать мяч и перебросить мяч в зону противника и попытаться забить гол. Разрешается (правило 3х продвижений):

- Поймав мяч, игрок может сделать три шага к сетке и перебросить мяч; или
- Сделать 1 передачу командному игроку, тот может сделать 2 шага и перебросить мяч; или
- Сделать 2 шага и передать мяч командному игроку и тот с места перебрасывает мяч; или
- Сделать один шаг, передать мяч командному игроку, тот может сделать 1 шаг и перебросить мяч.

Мяч перебрасывается до тех пор, пока не упадёт на землю, тогда бросившей мяч команде засчитывается одно очко. На решение продвижения игроку дается не более 3х секунд. В этой игре, как в волейболе, игроки перемещаются по площадке в следующую зону по часовой стрелке перед каждой подачей.

Игра идет до 15 очков (при минимальной разнице в 2 очка), без потери подач. Смена поля происходит после 15 суммарных очков.

Мяч считается проигранным, если:

- мяч коснулся пола;
- игрок сделал более трёх продвижений мяча в атаке;
- заступ за линию зоны противника
- игрок прикоснулся к сетке;
- при подаче мяч угодил в сетку;
- пас себе - игрок прикоснулся к мячу два раза подряд;
- мяч перелетел над сеткой, но приземлился за линиями, ограничивающими площадку;
- мяч перелетел под сеткой или коснулся предметов, находящихся вне пределов площадки;
- Игрок не поймал, но коснулся мяча за пределами поля;
- Игрок отбил мяч блоком над сеткой;
- намеренный удар; удар одной рукой;
- задержка мяча более 3х секунд



- если подача произведена до свистка судьи.

Допускается:

- касание мячом нижней части тела;
- неоднократные касания при захвате мяча в области торса
- касание мячом сетки
- неумышленные удары

ловля мяча за пределами поля

Классическая лига. Лучшие бои – 50 баллов.

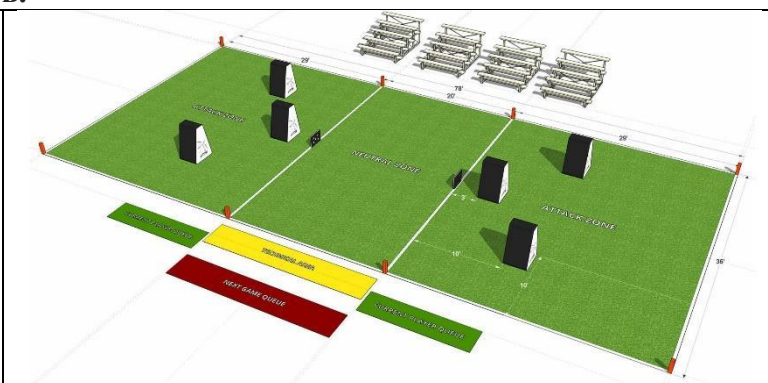
Состав команды – 5 человек.

Экипировка игроков: маска, лук, стрелы (предоставляется организаторами).

Время игры: 3 тайма по 5 минут. Игра до 2х побед

Размер поля:

Общий размер поля 80x36 футов. Зона безопасности - 20 футов, зона каждой команды - 30x36.



Цель игры: за отведенное время ликвидировать всех противников путем попадания в игрока или его лук стрелой с мягким наконечником.

ПОВЕДЕНИЕ НА ПОЛЕ

5 игроков команд находятся в своей зоне, откуда они могут вести огонь по противнику. За пределами собственной зоны стрелять запрещено.

Игроки могут покидать границы своей зоны только для того, чтобы подобрать вылетевшие стрелы в зоне безопасности или в своей тыловой зоне. За намеренный выход из собственной зоны игрок будет

дисквалифицирован и может возвращён только попаданием в мишень противоположной команды.

Во все остальное время игроки должны оставаться в пределах своей зоны.

При нахождении игрока одной ногой за пределами зоны (в любом направлении) игрок продолжает находится

в зоне и может быть выбит. В случае, когда игрок собирается подобрать стрелу он должен выйти из зоны.

Не возбраняется забирать стрелы из зоны команды соперника.

Также в зоне каждой из команд находятся укрытия для игроков и мишени.

ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

Маски должны быть надеты на протяжении всей игры. Луки и стрелы должны использоваться только по назначению. Ни при каких обстоятельствах луки или стрелы не должны использоваться в качестве дубинок, чтобы выбивать стрелы из воздуха или нападать на других игроков. Игроки должны всегда уважать и принимать решения судей. Насильственное или неуважительное поведение недопустимо. Нецензурный язык и / или жесты недопустимы.



НАЧАЛО ИГРЫ

Игроки занимают позицию на своей тыловой линии вооруженные луками. Стрелы разделены поровну и лежат на линии между игровой зоной команды и зоной безопасности. После сигнала рефери игроки собирают стрелы и начинают стрельбу.

СТРЕЛЬБА

Игроки могут стрелять только из своей зоны и только в игроков зоне противника (или мишени). Игроки в зоне безопасности (в середине поля) не могут стрелять и в них тоже нельзя стрелять. Игрокам в зоне безопасности разрешено забирать находящиеся в ней стрелы и немедленно возвращаться в свою зону. В спорных случаях, вызванных быстрым перемещением игрока в зону безопасности и обратно (тролингом), преимущество у стреляющих.

Игроки могут подбирать стрелы согласно правилам, описанным выше. Стрелы, вылетевшие за пределы досягаемости игроков подбираются помощниками судей и возвращаются в зону безопасности.

ВЫБИВАНИЕ ИГРОКОВ

Когда в игрока либо в его лук попадает стрела, игрок должен покинуть поле, за исключением случаев, когда стрела была словлена за древко или оперение до попадания. Команда может вернуть выбитого игрока на поле, попав стрелой в мишень в зоне противника.

Победителем будет объявлена первая команда, которая сможет выбить всех игроков противника или у кого осталось большее количество игроков.

В случаи ничьей, по результатам игры, проводятся пенальти - стрельба по мишеням с дальней кромки поля.

Классическая и юниорская лига. Конкурс «Сокровища Нации»

Командная эстафета, направленная на выявление следующих качеств команды: смекалка, логическое мышление, ловкость, решимость и командный дух.

Состав участников – 8 -10 человек

Один или несколько участников проходят определенный этап, который ограничен по времени, и пытаются добыть мешочек с сокровищами.

Задача команды собрать как можно больше мешочков.

Юниорская лига. Комическая эстафета

Состав команды – 8-10 человек.

Классическая лига. Конкурс коктейлей

Команды готовят коктейль. 5 порций.

Жюри оценивает а) оформление, сервировку и б)сбалансированность вкуса.

Под балансировкой вкуса подразумевается, что вкусовые критерии сбалансированы, ни что не выпирает и не выбивается из общего вкуса. Во вкусовые критерии входит: сладость, сухость, крепость, кислотность, вязкость, плотность.



RC GROUP

RC GROUP / RCSG LLC

8309 NE 161st PL, Kenmore, WA 98028 · (206) 450-3837 ·

anastasiapodlazova@gmail.com , www.DroWA.org

Силовое многоборье

Юниорская лига. Бои подушками

Состав команды - 1 человек.

Задача сбить противника подушкой с бревна и устоять на бревне самому игроку.

Высота бревна от земли 15 см. Подушку необходимо держать одной рукой за угол. Запрещается брать подушку двумя руками или по центру.

Запрещается наносить удары по голове, только в центральную часть корпуса. После того, как противник сбит игроку необходимо устоять на бревне 3 секунды. Если игрок упал раньше времени, то победа не засчитывается и игра начинается сначала.

Классическая и юниорская лига. Скакалка

Состав: – 1 участница или 1 участник.

В течении 30 секунд участник прыгает на скакалке. Выигрывает тот, кто сделает максимальное количество прыжков. Разрешается приносить свою скакалку.

Классическая и юниорская лига. Керлинг.

Состав команды 3 человека: чайник и два дворника.

Инвентарь: полоса длиной 10м и шириной 2м, по 3 камня-чайника на команду, 2 щетки, жидкость для скольжения.

Согласно жеребьевке определяется начинающая команда которая запускает камни-чайники на мишень. Команды запускают чайники поочередно. Баллы за раунд считаются по международной системе кёрлинга. Игра состоит из 3х раундов. Задача команды противника набрать большее количество очков путем расположения своих камней-чайников либо выбиванием/смещением камней-чайников соперника к/от центра мишени. В случае ничьей проводится четвертый раунд, начинающий определяется путем жеребьевки.

Классическая и юниорская лига. Двойное пенальти

Состав команды- 2 игрока.

Задача как можно дальше забить 2 футбольных мяча, которэ связаны вместе.

Два игрока одновременно бьют по мячам. Зачёт производится по дальнему мячу, относительно линии броска, после того как они займут статичное положение.

Классическая лига. Снукбол

Снукбол – бильярд футбольными мячами, где вместо кия мяч забивается в лунку ногой.

Состав: 1 игрок.

Размер мяча: 4 (20см диаметр). Размер поля: 8' x 15'.

Упрощенный вид бильярдной игры «Американка». Играют 5 полосатых и 5 сплошных шаров, 1 белый – разбивающий. С закатанными штанинами или в шортах.

Классическая лига. Городки

Состав: 1 человек. Игра проходит на асфальте.

Суть игры — бросками бит (палок) выбить из «города» поочередно определённое количество фигур, составленных из 5 городков — деревянных столбиков. Главная задача — затратить на выбивание



RCSGROUP.BIZ
RC GROUP

RC GROUP / RCSG LLC

8309 NE 161st PL, Kenmore, WA 98028 · (206) 450-3837 ·

anastasiapodlazova@gmail.com , www.DroWA.org

фигур как можно меньше бросков. Если фигуры полностью не выбиты по окончании времени, то распределение мест считается по количеству оставшихся городков в квадрате/ городе.

Бросать биты разрешается только одной рукой, держа за конец палки. Разрешается смена рук.

Партия из 2 фигур: колодец, пулеметное гнездо.

Размеры площадки («город») — 2×2 м; расстояние от места бросков — 6,5 м; длина биты- 1м, городка – 20см.

Городок считается выбитым, если он полностью вышел за линии квадрата. Если игрок сделал заступ во время броска, то выбитый городок не засчитывается и возвращается на место. Время между бросками не более 45 сек.

Игроку предоставляется 4 биты. Устанавливающий фигурки и подающий биты - люди из штаба.

Игра длится не более 10 мин на 2 фигуры, далее идет счет от последнего места по количеству оставшихся городков в зоне.

Классическая лига. Броски по кольцу

Участники – 1 игрок.

Время игры: 90 секунд.

Пять точек для броска. Броски ведутся с 3х очковой линии: напротив штрафной точки, два с диагоналей, два с каждого угла. 3 броска с каждой точки. Итого 15 бросков. На каждой точке для броска стоит корзина, в которой лежит по 3 мяча. (Пример: NBA 3pt contest)

Каждое попадание это одно очко. Победитель выявляется наибольшим количеством попаданий.

Прыгать во время выполнения броска разрешается. Игрок может использовать свои мячи. На разминку дается пять бросков в сумме.

Классическая лига. Подтягивания на низкой перекладине из вися лежа.

Состав – 3 участницы.

Цель: сделать максимальное количество подтягиваний каждой участнице. Считается общая сумма подтягиваний.

Подтягивание на низкой перекладине выполняется из исходного положения: вис лежа лицом вверх хватом сверху, руки на ширине плеч, голова, туловище и ноги составляют прямую линию, пятки могут упираться в опору.

Высота грифа перекладины для участников - 90 см.

Для того чтобы занять исходное положение, участник подходит к перекладине, берется за гриф прямым хватом сверху, приседает под гриф и, держа голову прямо, ставит подбородок на гриф перекладины. После чего, не разгибая рук и не отрывая подбородка от перекладины, шагая вперед, выпрямляется так, чтобы голова, туловище и ноги составляли прямую линию. Помощник судьи подставляет опору под ноги участника. После этого участник выпрямляет руки и занимает исходное положение.