**«УТВЕРЖДАЮ»**

Директор центра спортивно-массовой и оздоровительной работы

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.В. Коробова

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2019 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ**

#### О СПОРТИВНОМ СТУДЕНЧЕСКОМ ПРАЗДНИКЕ

####  «НЕДЕЛЯ ПЕРВОКУРСНИКА»

**1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

1.1.Основной целью Спортивного студенческого праздника «Неделя первокурсника» (далее праздник) является сохранение и приумножение нравственных и спортивных достижений студенческой молодежи и формирование активной гражданской позиции студенчества.

 1.2. Задачи праздника:

* популяризация различных видов спорта и мотивация студентов на здоровый образ жизни;
* формирование у студентов физической культуры, навыков здорового образа жизни воспитание осознанной потребности в физическом совершенствовании;
* совершенствование организации и расширение содержания спортивно-массовых мероприятий на уровне институтов университета;
* поддержка и развитие физкультурно-массового и спортивного молодежного движения;
* реализация возможностей и дальнейшее развитие студенческого самоуправления.

**2. ПРОГРАММА, СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ**

2.1. Праздник проводится ежегодно на спортивных площадках университета в соответствии с программой.

2.2. В программу праздника входят следующие виды спорта:

* легкая атлетика (муж, жен.);
* мини-футбол (муж);
* волейбол(смеш);
* армспорт (муж., жен.);
* стритбол (муж.)

**3. РУКОВОДСТВО**

3.1. Общее руководство, подготовка и проведение праздника возлагается на оргкомитет и главную судейскую коллегию, утвержденную директором ЦСМиОР.

3.2. Непосредственное проведение соревнований по видам спорта возлагается на специальные кафедры ИФКСиМП совместно с отделом по физкультурно-массовой и спортивной работе.

 **4. УЧАСТНИКИ**

4.1. К участию в соревнованиях допускаются команды институтов, состоящие из студентов 1 курса очной формы обучения.

4.2. К соревнованиям допускаются студенты с основной медицинской группой.

5. ЗАЯВКИ

5.1. Заявки в соответствии с установленной формой, заверенные директором, куратором института по спортивно-массовой работе и председателем спортивной комиссией института, подаются на заседание судейской коллегии представителями команд институтов.

5.2. Заседания судейских коллегий по видам спорта совместно с представителями команд проводятся в ИФКСиМП в соответствии программой

6. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

6.1. Места победителей в комплексном общекомандном зачете определяются по наименьшей сумме мест, набранных сборными командами институтов по зачетным видам спорта. В общекомандном комплексном зачете участвуют все институты УрФУ.

6.2. В случае равенства очков у двух и более команд институтов преимущество отдается институту, имеющему больше первых, вторых, третьих и т.д. мест.

6.3. За не выставленную команду в каком-либо из видов спорта программы соревнований, институт получает 12 штрафных очков.

7. НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

7.1. Сборные команды институтов, занявшие I, II, III место, награждаются медалями и грамотами.

7.2. Студенты, занявшие призовые места в личных и командных первенствах праздника по видам спорта, награждаются медалями и грамотами.

**8. ТРЕБОВАНИЯ ГЛАВНОЙ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ**

К ГЛАВНЫМ СУДЬЯМ ПО ВИДАМ СПОРТА

8.1. Ответственность за организацию и проведение соревнований на высоком организационном и профессиональном уровне возлагается на главных судей по видам спорта.

8.2. Главные судьи по видам спорта не позже, чем за два дня до начала соревнований извещают ответственных за спортивно-массовую работу в институте о дате, месте, сроках подачи заявок, проведении совместного заседания судейской коллегии и представителей команд институт.

8.3. Главные судьи по видам спорта не позднее, чем через 3 дня после окончания соревнований представляют в главную судейскую коллегию универсиады для утверждения отчет и все материалы согласно действующим правилам.

9. ПОЛОЖЕНИЯ ПО ВИДАМ СПОРТА

**9.1 Легкая атлетика**

Программа – мужчины: 60 м, 300 м, 600 м, 1000 м, длина, высота, толкание ядра; женщины: 60 м, 300 м, 600 м, длина, высота, толкание ядра.

 Каждый спортсмен может выступать в двух видах программы.

 Условия зачета: победитель в мужском и женском зачетах определяется по сумме десяти лучших результатов в мужском и шести результатов в женском зачетах (по таблице очков 1986 года).

Состав команды не ограничен.

**9.2 Мини-футбол**

Соревнования проводятся в 2 этапа: предварительный и финальный.

На предварительном этапе, согласно жеребьевке, участники распределяются на 3 подгруппы А, В, С, по 4 команды в группах A, B и 3 команды в группе С по круговой системе определяют команды в каждой подгруппе, которые выходят в 1/4 финала.

Финальный этап играется по олимпийской системе. За 3 место проводится дополнительная игра.

Состав команды 10 человек. Продолжительность одной игры – 2 тайма по 10 минут каждый. Игры проводятся по упрощенным правилам игры в мини-футбол (4+1), утвержденным городской Федерацией футбола.

В случае равенства очков у двух и более команд на предварительном этапе победитель определяется:

а) по большему количеству побед;

б) по результату личных встреч;

в) по лучшей разнице забитых и пропущенных мячей;

г) по большому количеству забитых мячей;

д) по жребию.

В финальном этапе в случае ничейного исхода в основное время победитель определяется по серии 6 – метровых штрафных ударов (по 3 удара от команды).

**9.3 Волейбол**

Состав команды: мужчины – 4 чел., женщины – 2 чел.

Турнир проводится в два этапа.

Первый (групповой) этап проводится по нескольким подгруппам в зависимости от количества поданных заявок. Смешанные и мужские команды на групповом этапе играют в разных подгруппах. В финальном этапе команды играют «на вылет» до одного поражения за исключением матчей полуфиналов (возможность сыграть за третье место).

**9.3.1 Общие правила**

Площадка. Игра проходит на волейбольной площадке. Размер площадки в длину 18 метров и 9 метров в ширину. Площадка разделена на две части размером 9×9 метров с помощью сетки метровой ширины.

Команда. Максимальное количество человек в команде восемь (8): шесть (6) игроков на площадке и два (2) запасных.

Начало игры:

• Обе команды разминаются одновременно перед игрой, на разминку отводится не более 5-10 минут (команды могут начать разминку во время предыдущей игры).

• Подбрасыванием монеты определяется, какая команда начинает игру.

Начисление очков. Каждый мяч, забитый по правилам, оценивается одним (1) очком.

Определение победителя

Игра ведется до победы в одной партии до 25 очков (с разрывом в 2 очка).

Примечание:

1. Победа с любым счетом – 3 очка;

2. Поражение с любым счетом – 0 очков;

3. Техническое поражение (неявка на игру или менее 6 игроков к началу матча) – -1 очко.

**Предварительный этап**

* На предварительном этапе команды делятся на подгруппы посредством «слепого» жребия. При количестве команд от 11 и более, формируется три подгруппы. При количестве команд от 6 до 8, формируется две подгруппы. При количестве команд менее 6, команды играют «каждый с каждым», подгруппы не формируются;
* Матчи предварительного этапа проводятся в подгруппах в системе «каждый с каждым»;
* Игра состоит из одной партии до 25 очков, с необходимой разницей в два очка;
* При количестве команд от 11 и более в финальный этап выходят все команды из трех подгрупп, кроме тех, кто занял последние места в своих подгруппах (то есть выходит 8 команд). При количестве команд от 6 до 8 в финальный этап выходят команды, занявшие 1 и 2 места в подгруппах;
* Для определения победителей в подгруппе между командами применяются последовательно следующие критерии: 1. Количество очков, набранных во всех матчах; 2. Соотношение выигранных и проигранных мячей во всех матчах.

**Финальный этап**

* При количестве команд от 11 и более в финальный этап выходят все команды из трех подгрупп, кроме тех, кто занял последние места в своих подгруппах (то есть выходит 8 команд). Далее формируется сетка финального этапа.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Группа А | Группа Б | Группа В |
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 |

**Четвертьфинал:**

Игра 1: А1-Б3
Игра 2: Б1-А3

Игра3: А2-В1

Игра4: Б2-В2

**Полуфинал:**

Игра 5: Поб. Игра 1 – Поб. Игра 4

Игра 6: Поб. Игра 2 – Поб. Игра 3

**Матч за третье место:**

Игра 7: Пор. Игра 5 – Пор. Игра 6

**Матч за первое место:**

Игра 8: Поб. Игра 5 – Поб. Игра 6

* При количестве команд от 6 до 8 в финальный этап выходят команды, занявшие 1 и 2 места в подгруппах

**Полуфинал:**

Игра 1: А1 – Б2

Игра 2: Б1 – А2

**Матч за третье место:**

Игра 3: Пор. Игра 1 – Пор. Игра 2

**Матч за первое место:**

Игра 4: Поб. Игра 1 – Поб. Игра 2

* При количестве команд менее 6 финальный этап не проводятся, все команды играют «каждый с каждым», победитель сначала определяется по количеству очков, а затем по соотношению мячей во всех матчах.

Примечание: поб. – победитель, пор. – проигравший.

**9.3.2 Нарушение правил:**

При подаче:

• игрок заступил ногой на пространство площадки;

• игрок подбросил и поймал мяч;

• по истечении 8 секунд после свистка судьи мяч передаётся команде соперников;

• касание антенны мячом;

• совершил подачу до свистка судьи.

При розыгрыше:

• сделано более трёх касаний (не учитывая блок);

• игрок касается сетки или антенны во время его игрового действия мячом или мешает игре;

• заступ игроком задней трёхметровой линии при атаке с задней линии;

• ошибка на приёме: двойное касание;

• разрешено касаться площадки соперника стопой (стопами) или кистью (кистями) при условии, что какая-нибудь часть переносимой стопы (стоп) или кисти (кистей) касается средней линии или находится прямо над ней, иначе касание площадки соперника считается заступом

**9.3.3 Игровые моменты**

Заступ за центральную линию возможен, если это не создает помех для команды соперника.

В ситуациях спорного мяча мяч передается подающей команде.

Линия – часть площадки. При попадании мяча в линию считается как попадание в площадку.

Замены. Любая команда может производить замену с разрешения судьи.

Примечание:

Если замена производится, команда-соперница также получает право на замену.

Тайм-аут. Каждая команда имеет право на один (1) 30-секундный тайм-аут в течение одной партии. Игрок может требовать тайм-аут в ситуациях, когда мяч вне игры.

**9.4 Армспорт**

Юноши: 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 100, +100кг.

Девушки: 50, 55, 60, 65, 70, 80, +80 кг.

Состав команды неограничен, командный зачет по 5 лучшим результатам. Но не более 2 результатов на каждой весовой категории среди мужских и женских команд.

**9.5 Стритбол**

* + 1. **Площадка**

Игра проходит на половине баскетбольной площадки. Площадка представляет собой соответствующую часть площадки для классического баскетбола с линией штрафных бросков (5.80 м), дугой (6.75 м) и местами для подбора.

* + 1. **Команда**

Каждая команда состоит минимум из трёх (3) игроков. На площадке должно находиться минимум 3 игрока.

* + 1. **Начало игры**

Обе команды разминаются одновременно перед игрой.

Подбрасыванием монеты определяется, какая команда начинает игру.

* + 1. **Начисление** **очков**

Мяч, заброшенный изнутри дуги, оценивается одним (1) очком.

Мяч, заброшенный из-за дуги, оценивается двумя (2) очками.

Результативный штрафной бросок оценивается одним (1) очком.

* + 1. **Игровое время**

Основное время игры составляет десять (8) минут «грязного» времени.

Определение «грязного» времени: часы идут без остановки, кроме тайм-аутов и последней одной (1) минуты, когда они останавливаются на время, пока мяч мертвый (кроме случаев, когда мяч заброшен с игры), и запускаются, когда обмен мячом («чек») завершен (как только мяч в руках у нападающего).

* + 1. **Определение победителя**

Однако команда, достигшая счета досрочной победы, побеждает, если это случается до окончания основного времени или в овертайме.

Счет досрочной победы равен пятнадцати (15) очкам или больше. *Примечание:*

*Если по окончании основного времени счет ничейный, команда, набравшая в овертайме два (2) очка, побеждает в соответствии с правилом овертайма; правило досрочной победы (15 очков) игнорируется.*

Если по окончании основного времени счет равный, играется овертайм (две минуты). Соперники команды, начинавшей игру, начинают овертайм. Перерыв перед овертаймом длится 30 секунд. Команда, набравшая в овертайме два (2) очка, побеждает.

Команда проигрывает «лишением права» (0:8), если ко времени начала игры по расписанию на корте нет трех (3) ее игроков, готовых играть.

*Примечание:*

*Игра, проигранная "лишением права", отмечается в протоколе как -:5.*

* + 1. **Фолы / Штрафные броски**

Лимит командных фолов в игре, не наказываемых штрафными бросками, равен четырем (4).

Лимит персональных фолов отсутствует.

Фолы на игроке в процессе броска изнутри дуги наказываются одним (1) штрафным броском.

Фолы на игроке в процессе броска из-за дуги наказываются двумя (2) штрафными бросками.

Фолы на игроке в процессе броска в случае, если мяч забит, наказываются одним (1) дополнительным штрафным броском.

«Небросковые» фолы команды, исчерпавшей лимит командных фолов, наказываются одним (1) штрафным броском.

* + 1. **«Чек»**
		Любой игрок команды, получившей право на владение мячом в результате фола или нарушения или в результате того, что команда-соперница забросила мяч, должен вывести его в зону дальних бросков и предоставить ближайшему игроку команды-соперницы для «чека» («проверки»). При этом все игроки защищающейся команды должны находиться вне пределов зоны дальних бросков (внутри линии дальних бросков). Получив мяч обратно в зоне дальних бросков и установив над ним контроль, игрок нападения может совершать любые игровые действия, включая атаку корзины.
		2. **Игровые моменты**

Команда должна выполнить атаку корзины за шестнадцать (12) секунд. Счетчик запускается, как только мяч оказывается в руках нападающих (после обмена мячом с защитником («чека») или под кольцом после попадания соперников).

Если корт не оборудован счетчиком, секундометрист или судья поднимает руку и отсчитывает последние пять (5) секунд атаки.

После попадания с игры или результативного последнего штрафного броска:

* Игрок пропустившей команды продолжает игру ведением или передачей мяча с места непосредственно под кольцом (не за лицевой линией) за дугу.
* Отбрасывание мяча забившей командой после попадания с игры или результативного последнего штрафного броска расценивается как задержка игры и наказывается техническим фолом.

*Примечание:*

*После попадания с игры или результативного последнего штрафного броска, пропустившая команда разыгрывает мяч через «чек».*

После неудачного броска с игры или последнего штрафного броска:

* Если нападавшая команда подбирает мяч, она может продолжать атаку, не выводя мяч за дугу.
* Если защищавшаяся команда подбирает мяч, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

После перехвата, потери и т. п.: если это происходит внутри дуги, мяч должен быть выведен за дугу передачей или ведением.

Командное владение мячом после ситуаций, когда мяч мертвый (кроме случаев, когда мяч заброшен), начинается обменом мячом между защитником и нападающим («чеком») за дугой в напротив корзины.

Считается, что мяч «за дугой», когда обе ноги нападающего, владеющего мячом, находятся за дугой.

В ситуациях спорного мяча мяч передается защищающейся команде.

Броски сверху не разрешены, если не используются кольца с амортизаторами.

*Примечание:*

*Броски сверху разрешены, если используются надежные кольца, будь то кольца с амортизатором или другие прочные кольца.*

* + 1. **Замены**

Любая команда может производить замену в ситуациях, когда мяч мертвый, кроме случаев, когда мяч заброшен.

* + 1. **Тайм-аут**

Каждая команда имеет право на один (1) тайм-аут продолжительностью одна (1) минута. Игрок может требовать тайм-аут в ситуациях, когда мяч мертвый, кроме случаев, когда мяч заброшен его командой.

*Примечание:*

*Каждая команда имеет право на один (1) тайм-аут продолжительностью одна (1) минута, в течение игры (включая овертайм).*