

Регламент

проведення фізкультурно-оздоровчого заходу «Kids athletics FEST»

Цей Регламент визначає порядок проведення фізкультурно-оздоровчого заходу: «Kids athletics FEST: Фестиваль дитячої легкої атлетики » (далі – Захід).

Основною метою Заходу є популяризація оздоровчої рухової активності як основного чинника формування сталої звички ведення здорового способу життя серед учнів молодшого шкільного та дітей дошкільного віку через підготовку та проведення Заходів з легкої атлетики.

Основні завдання Заходу:

- ✓ розвиток та популяризація дитячої легкої атлетики в Дніпропетровській області;
- ✓ залучення максимальної кількості дітей до регулярних занять фізичною культурою та спортом, зокрема легкою атлетикою;
- ✓ формування у молоді сталих традицій і мотивації щодо фізичного виховання і спорту як важливого чинника у забезпеченні здорового способу життя;
- ✓ залучення талановитих дітей та підлітків для занять легкою атлетикою у закладах спеціалізованої позашкільної освіти спортивного профілю та інших закладів фізичної культури та спорту;
- ✓ покращення спортивного іміджу Дніпропетровської області та м. Дніпро.

2. Строки і місце проведення Заходу

Захід проводиться 25 травня 2025 року у місцях визначених Федерацією легкої атлетики Дніпропетровської області (ФЛАДНО).

3. Організація та керівництво проведенням Заходу

Загальне керівництво, організація та проведення Заходу в м. Дніпро здійснюється Федерацією легкої атлетики Дніпропетровської області, Громадської організації Kids athletics Dnipro та Управлінням спорту департаменту гуманітарної політики Дніпровської міської ради.

Контактні данні kids.athletics.dn@gmail.com. 0937942393, 0973670219.

Для участі у заході необхідно до **20 травня 2025 року** заповнити реєстраційну форму та здійснити оплату **стартових внесків, які становлять 150 гривень з кожної дитини**. Реєстрація може завершитись раніше, якщо загальна кількість зареєстрованих учасників становитиме 150 чоловік.

Реєструючись на участь у фестивалі учасники і їх представники автоматично і добровільно (без примусу) надають свою згоду:

1. На фото, відео зйомку учасників і гостей фестивалю;
2. На публікацію зображень, що були створені внаслідок такої зйомки, у соціальних мережах (Facebook, Instagram, TikTok, YouTube тощо) та інших медіа-платформах;.

3. Згода надається безстроково.

4. Учасники Заходу

Учасниками заходу є тренери, вихованці спортивних клубів та громадських організацій, а також усі охочі діти 2014-2023 року народження у супроводі відповідальної особи.

Програма змагань охоплює дві секції: командні та виставкові (особисті) виступи.

Вікові категорії

Командна першість:

Склад команди 6 учасників віком:

- 2 дітей 2014-2015 року народження (без урахування статті);
- 2 дітей 2016-2017 року народження (без урахування статті);
- 2 дітей 2018-2019 року народження (без урахування статті).

Виставкові забіги: організовуються з метою створення спортивної події відкритої і доступної для всіх дітей відповідної вікової категорії (2014-2023 року народження), які не змогли прийняти участь у командній першості.

5. Програма проведення Заходів

Програма заходів складається з таких видів програми

Командна першість:

1. Естафета (Спринт/ бар'єри);
2. Стрибок у довжину з місця;
3. Естафета Формула 1;
4. Метання в ціль через перешкоду;
5. Метання вортексу (вага 120гр).
6. Гонка «Витривалість» 3хв.

В загальному заліку перемагає команда, яка набрала меншу кількість балів, за всі види програм. При рівній кількості балів, перевага надається тій команді, яка найбільше зайняла перших місць.

Виставкові забіги:

- 2022 -2023 біг по прямій 20 м;
- 2020 – 2021 біг 50 м з подоланням перешкод;
- 2018-2019 човниковий біг 3х20м + біг з подоланням перешкод (бар'єрів 15 см) загальна дистанція 40 м;
- 2016-2017 - човниковий біг 3х20м + біг з подоланням перешкод (вертикальних стовпів, бар'єрів 30 см) загальна дистанція 50 м;

2014-2015 - човниковий біг 3х20м + біг з подоланням перешкод (вертикальних стовпів, бар'єрів 50 см) загальна дистанція 60 м.

Умови виконання усіх видів програми дивись у додатку.

6. Умови заохочення учасників Заходу

Учасники Заходів виставкових забігів отримують медалі за участь, сертифікат з фіксованим часом подолання дистанції та призи, від спонсорів і стартових внесків за участю, допомогою та у співпраці з Федерацією легкої атлетики Дніпропетровської області, Громадської організації Kids athletics Dnipro та Управлінням спорту департаменту гуманітарної політики Дніпровської міської ради.

Призери командної першості 1-3 місце отримують дипломи, кубок визначеного місця, а також разом з іншими учасниками командної першості отримують медалі за участь, та призи, від спонсорів і стартових внесків.

7. Умови фінансування та матеріального забезпечення Заходу

Фінансові витрати покриваються організаторами, спонсорами та за рахунок стартових внесків, які становлять 150 гривень з кожної дитини.

Матеріально – технічне забезпечення здійснюється організаторами заходу, Федерацією легкої атлетики Дніпропетровської області, Громадської організації Kids athletics Dnipro та Управлінням спорту Дніпра.

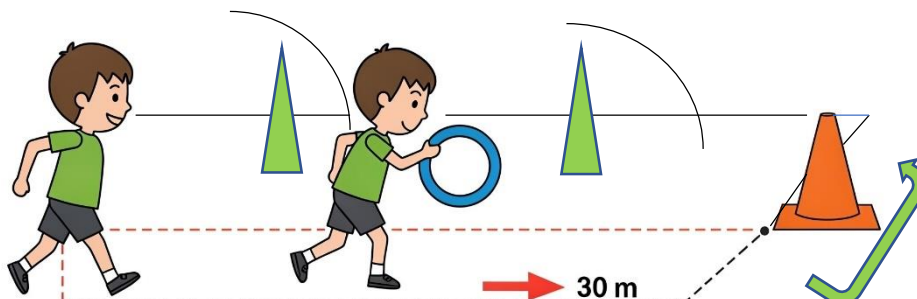
8. Безпека та підготовка місць проведення Заходу

Підготовка місць проведення Заходів здійснюється відповідно до постанови Кабінету Міністрів України від 18 грудня 1998 року № 2025 "Про порядок підготовки спортивних споруд та інших спеціально відведених місць для проведення масових спортивних та культурно-видовищних заходів" та з дотриманням вимог безпеки, які передбачені законодавством про воєнний стан: Указ Президента України від 24 лютого 2022 року № 64/2022 "Про введення воєнного стану в Україні" (зі змінами).

Під час організації та проведення Заходів відповідальний за його проведення забезпечує учасників Заходів інформацією про найближче укриття, до якого необхідно слідувати під час повітряної тривоги. У разі оголошення повітряної тривоги в регіоні, в якому проводиться Заходи, відповідальний за безпеку проведення Заходів приймає рішення щодо евакуації всіх учасників в укриття або споруду, яка може використовуватися як укриття та знаходитися на відстані не більше ніж 500 м від спортивної споруди, де проводяться Заходи.

1. Човникова естафета (Спринт/Біг з бар'єрами)

Короткий опис: Човникова естафета комбінованої спринтерської та бар'єрної дистанцій.



Процедура.

Обладнання встановлюється, як показано на малюнку вище. Кожній команді видають по 6 маленьких кілець (або інших предметів) відповідно до правил. Для кожної команди необхідні дві доріжки: одна доріжка без перешкод, інша доріжка з перешкодами. Дитина тримаючи в руках кільце долає першу дистанцію 30 м, вдягаючи кільце на конус (або інший предмет) в кінці відрізка, виконують розворот і долає дистанцію з перешкодами (3 бар'єри на відстані 6м одне від одного висота якого 30-50 см.) і передає естафету наступному гравцю. Подія вважається завершеною, коли кожен член команди пробігає спринтерську та бар'єрну дистанції.

Помилки виконання, за які передбачено штраф:

- неподолання перешкоди;
- неправильна передача/прийом естафетного кільця.

За кожен помилку додається 2 секунди до загального часу команди.

Підрахунок очок.

Рейтинг оцінюється за часом: пермагає команда з найкращим часом. Наступні команди розташовуються в рейтингу відповідно до свого фінішного часу.

Помічники.

Для ефективної організації потрібен один помічник на команду та хронометристи.

Помічник має такі обов'язки:

- контролювати регулярний хід заходу;
- оцінювати та записувати бали в картку події.

Хронометристи:

- фіксують час подолання команди.

2. Стрибок у довжину з місця.

Короткий опис: стрибок вперед двома ногами.



Процедура.

З лінії старту учасники один за одним виконують стрибок з положення присівши на дві ноги вперед. Перший учасник команди стоїть кінчиками пальців ніг біля лінії старту. Потім він/вона присідає і стрибає вперед, наскільки це можливо, приземляючись на обидві ноги. Помічник відзначає точку приземлення, яка є найближчою до стартової лінії (п'яти). Наприклад, якщо учасник падає назад, точкою приземлення є його/її руки. Точка приземлення, у свою чергу, стає лінією старту для другого стрибуна команди, який звідти здійснює свій стрибок. Третій напарник стрибає з точки приземлення другого і так далі. Подія завершена, коли останній член команди стрибнув і ця точка приземлення позначена.

Вся процедура повторюється вдруге (дається 2і спроби для кожної команди).

Підрахунок очок.

Змагається кожен учасник команди. Загальна дистанція всіх стрибків є командним результатом. Командний залік базується на найкращому результаті з двох спроб.

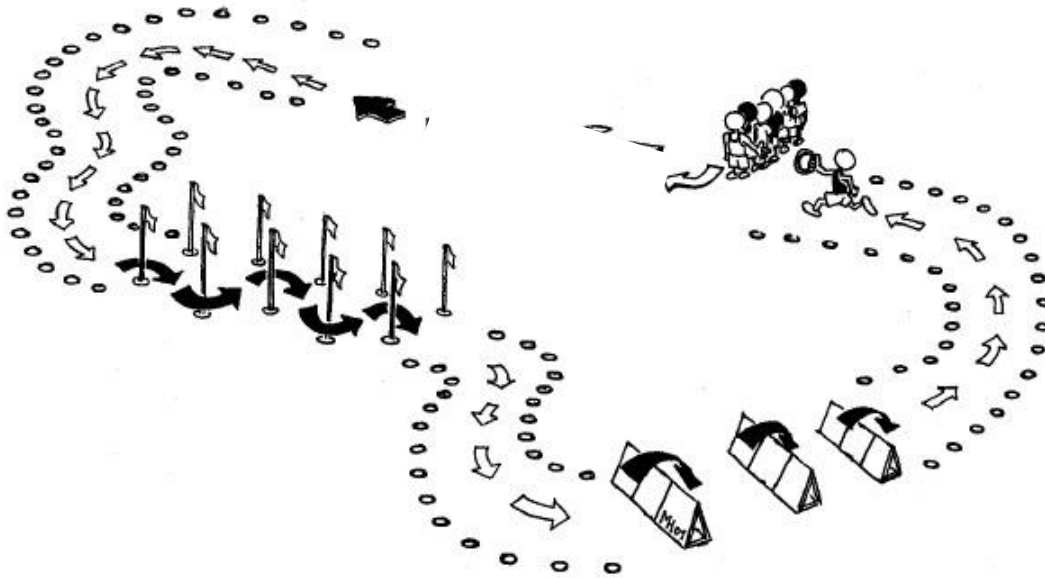
Помічники.

Для цієї події потрібен один помічник на команду, і він/вона має:

- контролювати та регулювати процедуру (стартова лінія, приземлення);
- вимірювати загальну відстань кожного випробування;
- записувати бали у картку події.

3. Естафета Формула-1.

Короткий опис: естафета як поєднання спринту по прямій, бар'єрного та слаломного спринту.



Процедура.

Дистанція має довжину приблизно 40-50 метрів і поділена на одну зону для бігу на рівній площині, для бігу через бар'єри та для бігу навколо слаломних палиць (див. малюнок). В якості естафетної палички використовується м'яке кільце.

«Формула-1» - це командна гонка, в якій кожен учасник команди повинен пройти повне коло перешкод.

Помилки виконання, за які передбачено штраф:

- неподолання перешкоди;
- неправильна передача/прийом естафетного кільця.

За кожен помилку додається 2 секунди до загального часу команди.

Підрахунок очок.

Рейтинг оцінюється за часом: перемагає команда з найкращим часом. Наступні команди розташовуються в рейтингу відповідно до свого фінішного часу.

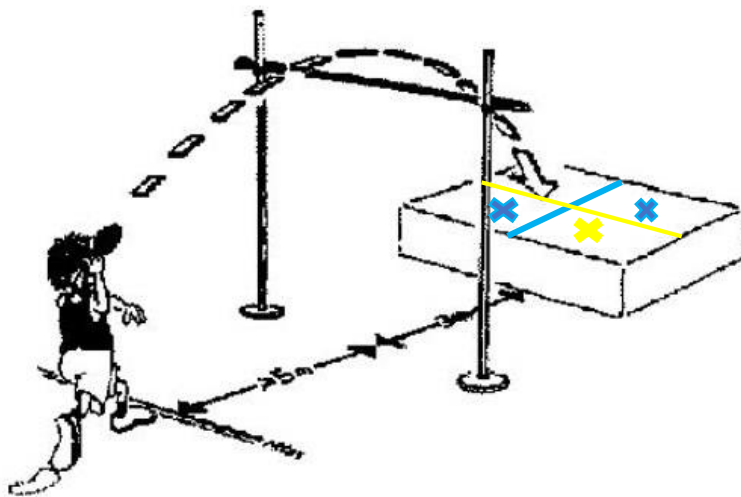
Помічники.

Не менше двох асистентів для правильного налаштування обладнання.

Окрім обслуговуючого персоналу команди, потрібні ще два помічники, які будуть виконувати функції суддів зон передачі. Одна людина повинна бути стартером.

4. Метання в ціль через перешкоду.

Короткий опис: метання однією рукою



Процедура

Метання в ціль виконується з місця, з 5 метрової зони від перешкоди. Бар'єр встановлюється висотою 140 -160 см. Позаду бар'єра відведена зона для влучання, яка має різний колір. Кожному учаснику надається 3 спроби для виконання кидка мішечка вагою 150-200 грам в ціль.

Залік: вдала спроба зараховується попадання в ціль мішечка в відведену зону, або на її лінію. Кількість балів збільшується, якщо попасти в зону відповідного кольору.

Жовтий – 3 бали;

Синій – 2 бали;

Зелений – 1 бали.

Якщо предмет впав між двома кольорами перевага надається тому кольору на якому знаходиться більша частина мішечка.

5. Метання вортексу.

Короткий опис: Кидки однією рукою на дальність вортексом. Вортекс (Wortex) – спеціальний снаряд для метань, вироблений із резини, пластику та інших синтетичний матеріалів, з абсолютною довжиною близько 30 см і вагою до 160 грамів, з оперенням на хвості. Зовнішній вигляд снаряду вортекс (Wortex).

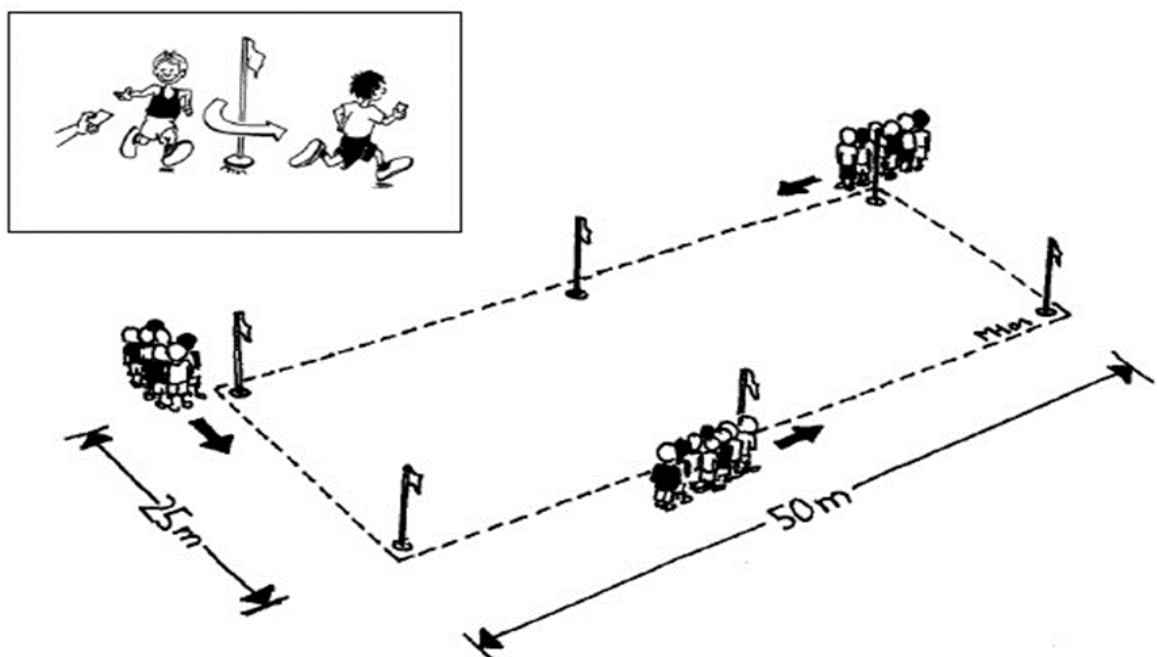


Процедура. Процедура метання вортексу проводиться на спеціальному майданчику (секторі) для метань, який представляє собою зону для розбігу шириною 1,5-2 метри і довжиною 3-4 метри, яка обмежена лінією фолу, та зону для метання (приземлення) шириною до 8 метрів і довжиною до 20 метрів. Відстань від лінії фолу в зоні для приземлення має бути розмічена з інтервалом у 20 см. Після короткого розбігу в межах зони для розбігу учасник кидає снаряд від лінії фолу у зону для метання (приземлення). Спроба вважається невдалою, якщо під час її виконання учасник перетнув лінію фолу до моменту приземлення снаряду в зоні для приземлення або якщо снаряд приземлився по за боковими межами зони приземлення. Кожен учасник отримує дві спроби. Кидок виконується однією рукою, утримуючи снаряд у хваті пальцями та долонею, з короткого розбігу, з кроку або з місця. Примітка щодо безпеки. Оскільки під час змагань з метання вортексу безпека для дітей має вирішальне значення, лише помічникам (суддям) дозволяється перебувати в зоні для метання (приземлення). Суворо заборонено кидати вортекс назад до лінії фолу.

Підрахунок очок. Кожен кидок оцінюється у балах відповідно до сектору у розміченій зоні приземлення, куди приземлився снаряд, та записується з інтервалом 20 см (беручи меншу цифру, де приземлення відбувається між лініями). Кращий результат з поміж двох виконаних спроб учасника вноситься до заліку команди. Результат команди у події (виді програми) дорівнює сумі балів всіх залікових результатів учасників з її складу (по одному кращому результату від кожного учасника). Якщо під час виконання спроби снаряд приземлився попереду за межами зони приземлення але в межах проєкцій її бокових обмежувальних ліній, спроба вважається вдалою і учасник, який виконував кидок, отримує за цю спробу максимальний бал (за умови що всі інші правила виконання кидка були дотримані).

6. Гонка «3' Витривалість».

Короткий опис: п'ятихвилинний забіг на трасі довжиною 150 метрів.



Процедура.

Кожна команда має пробігти якомога більше кіл довжиною 100-150 м (див. малюнок вище) протягом 3 хвилин 2014-2015, 2016-2017, 2 хвилин 2018-2019. Декілька команд може стартувати одночасно, від окремих стартових точок. Також всі учасники команди стартують разом. Команда старту подається всім командам одночасно звуковим сигналом. Для кожної команди будуть відведені спеціальні зони, де розташовані предмети та кошики, які необхідно переносити і збирати у пункті призначення пробігаючи кожне послідує коло.

Кожен член команди починає змагання тримаючи предмет в руці (м'яча, аркуша паперу, пробки чи подібного), яку він/вона має повернути своїй команді після кожного завершення кола на дистанції, і перед тим, як почати наступне коло, він/вона бере наступний предмет і продовжує біг. Через 2 хвилини для 2016-2017 рр і через 1хв30сек для дітей 2018-2019 рр подається сигнал остання хвилина (30 сек). Через 3 (2) хвилини завершення бігу позначається фінальним сигналом.

Підрахунок очок.

Після закінчення бігу всі зібрані предмет передаються асистенту, який перераховує їх для фіксації результату. Враховуються лише завершені кола; ті, які не завершені, не підраховуються.

Помічники.

Для ефективної організації заходу необхідні не менше трьох помічників на команду. Вони відповідають за визначення стартової лінії, а також за роздачу, збір і підрахунок предметів. Вони також повинні записати бали в картку події. Крім того, стартер потрібен для відліку часу та подачі інших сигналів (остання хвилина та фінальний сигнал).