

Утверждено
приказом директора Шурышкарского
музейного комплекса им. Г. С. Пузырёва
№129а от 30 мая 2018 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ
О МУНИЦИПАЛЬНОМ ТУРНИРЕ
«МУЗЕЙНЫЙ КВИДДИЧ»**

1. Основные положения:

- 1.1. Турнир проводится в рамках музейного проекта «Лето в Музее».
- 1.2. Турнир проводится в целях популяризации активных видов отдыха на примере игры в Квиддич.

Задачи Турнира:

- вовлечение жителей Шурышкарского района в активные виды отдыха;
 - знакомство с игрой из популярного во всем мире детского произведения о Гарри Поттере.
- 1.3. Учредитель Турнира:
Муниципальное бюджетное учреждение «Шурышкарский районный музейный комплекс имени Г. С. Пузырёва».
Администрация муниципального образования Мужевское.
 - 1.4. Организатор Турнира – Шурышкарский районный музей.

2. Сроки и место проведения:

- 2.1. Турнир проводится с 1 июня по 15 сентября 2018 года на территории с. Мужы на площади Шурышкарского районного музея.
- 2.2. Заявки на участие в финале Турнира принимаются до 31 августа 2018 года любым из следующих способов:
 - На бумажном носителе: по адресу с. Мужы, ул. Архангельского, 14а, Шурышкарский районный музей;
 - По телефонам: 8(34994)21168, 21257.
- 2.3. Тренировочные игры Турнира проводятся согласно графику (Приложение 2) с 8 июня по 07 сентября 2018 года.
- 2.4. Дата проведения Финала будет определена до 24 августа 2018 года.

3. Участники Турнира:

- 3.1. К участию приглашаются команды численностью 6 человек, сформированные из семейных или дружеских коллективов.

- 3.2. Для участия в Турнире команды должны пройти предварительную регистрацию, заполнив анкету участника (Приложение 1).
- 3.3. Команды-участники обеспечиваются инвентарем: метлы, специальная одежда, специальные мячи.
- 3.4. Команды-участники самостоятельно обеспечивают себя средствами индивидуальной защиты (шлемы, наколенники, налокотники и проч.). Организаторы их не предоставляют.

4. Условия Турнира:

- 4.1. Турнир проводится для зарегистрированных команд.
 - 4.1.1. Тренировочные игры проводятся согласно графику тренировок (Приложение 2).
- 4.2. В основной Турнирной программе определяются команды, занявшие 1-е, 2-е и 3-е места.

5. Жюри:

- 5.1. Для оценки команд-участниц формируется жюри Турнира.
- 5.2. Жюри Турнира комплектуется из представителей Шурышкарского музейного комплекса, представителей Управления по физической культуре, спорту и туризму администрации муниципального объединения Шурышкарский район и главы муниципального образования Мужевское М.В. Михеева.
- 5.3. Жюри Турнира в праве объявлять дополнительные игры и (или) начислять бонусные баллы за особые отличия команд-участниц, не предусмотренных в основной Турнирной программе общим весом не более 20 баллов.
- 5.4. Жюри Турнира вправе начислять штрафные баллы, влияющего на результаты игр.
- 5.5. Решения жюри являются окончательными и обсуждению не подлежат.

6. Финансовое обеспечение промысловых сборов:

- 6.1. Турнир проводится на средства бюджета муниципального бюджетного учреждения «Шурышкарский районный музейный комплекс имени Г. С. Пузырёва» и Администрация муниципального образования Мужевское.
- 6.2. Для предпринимателей Шурышкарского района, желающих принять участие в спонсировании проекта, справки по тел. 8(34994) 21-168.

7. Призовой фонд:

- 7.1. Кубок главы муниципального образования Мужевское М.В. Михеева.

8. Контакты:

- 8.1. Шурышкарский районный музейный комплекс им. Г. С. Пузырёва: с. Мужы, ул. Архангельского, 14а; тел. 8(34994)21-168; 21-257; e-mail: muzhy_museum@mail.ru.
- 8.2. Контактные лица: Брусницына Анна Геннадьевна (+79003968107), Филиппова Людмила Александровна (+79088601837), Литвиненко Мария Николаевна (+79084985256).
- 8.3. Официальный сайт музея: <http://www.muji-museum.ru>.

к ПОЛОЖЕНИЮ О МУНИЦИПАЛЬНОМ ТУРНИРЕ
«МУЗЕЙНЫЙ КВИДДИЧ»,
утвержденного приказом директора Шурышкарского
музейного комплекса им. Г. С. Пузырёва
№64-о от __.05.2018 г.

**ЗАЯВКА-АНКЕТА
НА УЧАСТИЕ В МУНИЦИПАЛЬНОМ ТУРНИРЕ
«МУЗЕЙНЫЙ КВИДДИЧ»**

Название команды (обязательно) _____

Ф.И.О. капитана команды (обязательно) _____

Ф. И. О. остальных представителей команды (по желанию) _____

Контактные данные /
сотовые телефоны участников: _____

Дата заполнения заявки: _____

Приложение 2
к ПОЛОЖЕНИЮ
О МУНИЦИПАЛЬНОМ ТУРНИРЕ
«МУЗЕЙНЫЙ КВИДДИЧ»,
утвержденного приказом директора Шурышкарского
музейного комплекса им. Г. С. Пузырёва
№64-о от __.05.2018 г.

**КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ МУНИЦИПАЛЬНОГО ТУРНИРА
«МУЗЕЙНЫЙ КВИДДИЧ» И ГРАФИК ТРЕНИРОВОК**

Дата	Время	Тип мероприятия	Место проведения
1 июня	18.30	«Музейный квиддич» показательная игра	Площадь Районного музея
8 июня	18.30	Тренировочная игра	Площадь Районного музея
15 июня	18.30	Тренировочная игра	Площадь Районного музея
29 июня	18.30	Тренировочная игра	Площадь Районного музея
6 июля	18.30	Тренировочная игра	<i>Будет объявлено дополнительно</i>
13 июля	18.30	Тренировочная игра	<i>Будет объявлено дополнительно</i>
20 июля	18.30	Тренировочная игра	<i>Будет объявлено дополнительно</i>
27 июля	18.30	Тренировочная игра	<i>Будет объявлено дополнительно</i>
3 августа	18.30	Тренировочная игра	<i>Будет объявлено дополнительно</i>
10 августа	18.30	Тренировочная игра	<i>Будет объявлено дополнительно</i>
17 августа	18.30	Тренировочная игра	<i>Будет объявлено дополнительно</i>
24 августа	18.30	Тренировочная игра	<i>Будет объявлено дополнительно</i>
31 августа	17.00	Тренировочная игра	<i>Будет объявлено дополнительно</i>
7 сентября	17.00	Тренировочная игра	<i>Будет объявлено дополнительно</i>
		Финал	<i>Будет объявлено дополнительно</i>

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ
«МУЗЕЙНЫЙ КВИДДИЧ»

Мячи:

1. Квофл – основной мяч, который забивают в ворота противника;
2. Бланджер – небольшой мяч для вышибания игроков, летает над полем произвольно, выбивает игроков из игры, попадание считается, если мяч касается человека;
3. Золотой снитч – маленький мяч, летает над полем произвольно, прикасаться к нему может только ловец, при поимке, игра заканчивается.

Ворота:

У каждой команды трое ворот – в центре большой обруч, справа и слева от него по маленькому обручу. Все они подвешены на высоте 50 см от земли по нижней точке.

Участники: 2 команды по 6 человек.

В каждой команде есть 1 вратарь, 1 ловец, 2 загонщика, 2 защитника.

Обязанности вратаря: защищать ворота, не имеет права пересекать границу красной зоны.

Обязанности ловца: отследить и поймать пролетающий мимо «Золотой снитч».

Обязанности загонщиков: довести «Квофл» до ворот противника и забить его в них.

Обязанности защитников: мешать загонщикам довести «Квофл» до своих ворот, передать его своим загонщикам, не имеют права пересекать границу синей зоны.

Начальное построение (Приложение 4):

Судья – в центре поля с квофлом в руках;

Вратарь – у ворот;

Ловец – справа от ворот на 2 шага впереди;

Загонщики – по обе стороны от ворот на 3 шага впереди;

Защитники – по обе стороны от ворот на 1 шаг впереди.

Все игроки держат метлы.

Цель игры:

Забить в ворота противника мяч квофл столько раз, сколько требуется для получения 100 баллов (каждый гол – 10 баллов), либо по ходу игры дополнительно поймать золотой снитч и сразу получить 80 баллов.

Содержание игры:

Игра начинается по свистку судьи. Игроки, удерживая метлы, руками, ногами, головой и другими частями тела пытаются забить квофл в ворота противника. Каждый гол фиксируется судьей – игра останавливается по свистку, судья отмечает баллы, после повторного свистка игра продолжается. Соблюдение корректного поведения обязательно, наличие метлы у каждого из игроков обязательно. Во время игры создается дополнительная помеха в виде летающего бланджера (его перекидывают друг другу помощники судьи, которые стоят справа и слева от поля). Попадание бланджера в игрока означает его удаление с поля, как раненного. Через несколько минут после начала игры на поле появляется золотой снитч (его перекидывают друг другу помощники судьи, которые стоят справа и слева от поля). Задача ловцов – увидеть его и поймать. После чего громко прокричать: «Поймал».

Игра заканчивается, когда одна из команд набирает 100 очков или по прошествии 10 мин.

Начисления баллов:

Попадание квофла в большие ворота противника	10 баллов
Попадание квофла в малые ворота противника	20 баллов
Поимка золотого снитча	80 баллов

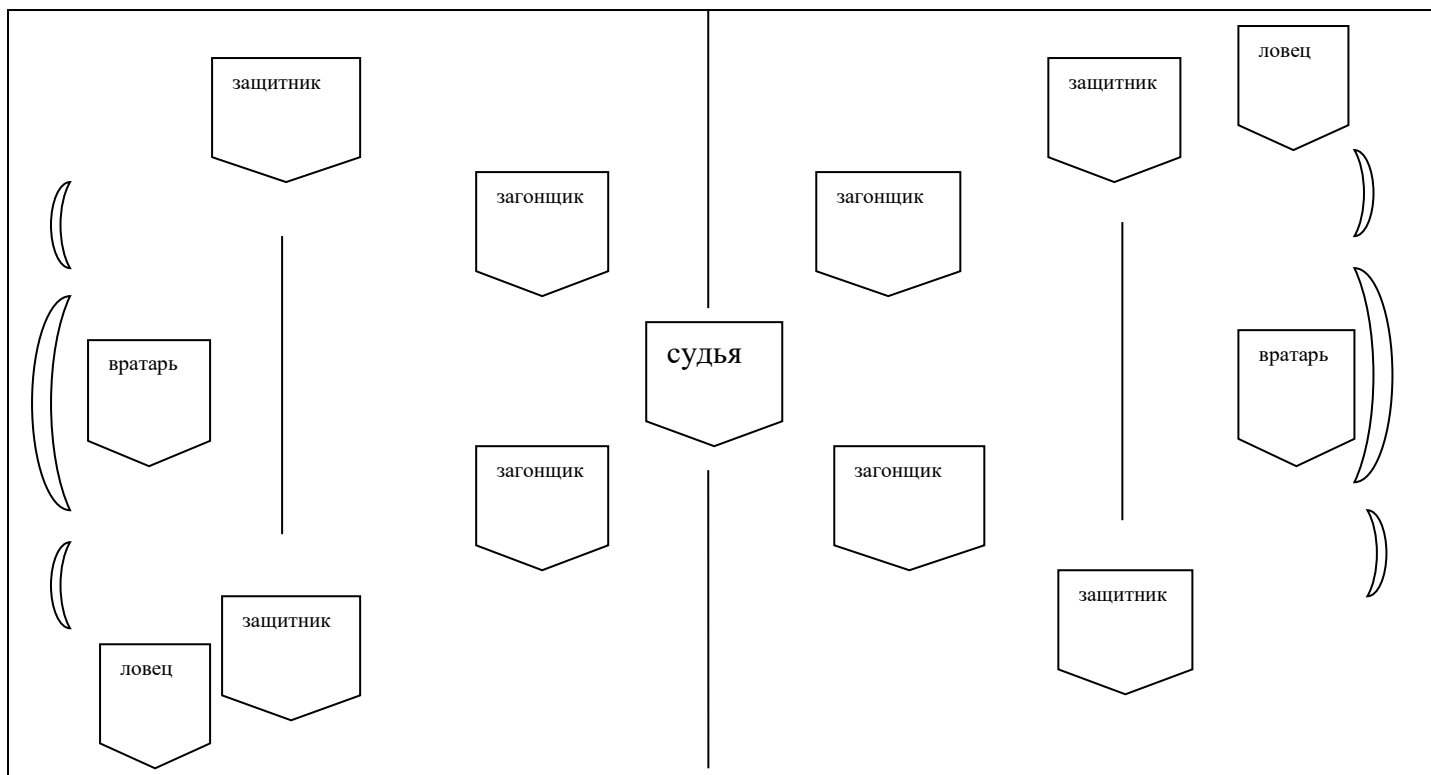
Штрафные баллы:

1. попадание бланджером – игрок, которого касается бланджер – выбывает.
2. неспортивное поведение игрока – вычитается 30 баллов у команды.
 - а. некорректные высказывания;
 - б. физическое воздействие (пинки, удары и проч.);
 - с. плевки.
3. потеря метлы (игрок выпустил ее из рук) – вычитается 40 баллов.
4. пересечение вратарем границ красной зоны – вычитается 10 баллов.
5. пересечение защитником границ синей зоны – вычитается 10 баллов.

Окончание игры:

Общее построение, судья объявляет победителя, результаты записываются в турнирную таблицу (Приложение 5).

**СХЕМА НАЧАЛЬНОГО ПОСТРОЕНИЯ
ИГРЫ
«МУЗЕЙНЫЙ КВИДДИЧ»**



Приложение 5
к ПОЛОЖЕНИЮ О МУНИЦИПАЛЬНОМ ТУРНИРЕ
«МУЗЕЙНЫЙ КВИДДИЧ»,
утвержденного приказом директора Шурышкарского
музейного комплекса им. Г. С. Пузырёва
№64-о от __.05.2018 г.

**ОБРАЗЕЦ ТУРНИРНОЙ ТАБЛИЦЫ
ИГРЫ
«МУЗЕЙНЫЙ КВИДДИЧ»**

Название команды	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
1.	X						
2.		X					
3.			X				
4.				X			
5.					X		
6.						X	
7.							X