



RCSG
RC GROUP

RC GROUP (Russian-speaking Community Group), RCSG LLC

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

anastasiapodlazova@gmail.com

www.DroWA.org

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ СЛЁТ «DroWA – 2026»

Цели:

1. Создание пространства для общения и обмена опытом между участниками.
Слёт должен способствовать налаживанию связей между иммигрантами, как внутри их общины, так и извне, создавая возможности для совместных активностей.
2. Содействие интеграции иммигрантов первого поколения в местное общество.
Организация слёта направлена на помощь иммигрантам в освоении культурных, социальных и экономических особенностей новой страны.
3. Развитие творческой и спортивной активности населения.
4. Организация досуга населения.

Место и время проведения

Место проведения: Owl and Olive Farm, 4680 State Route 6, Chehalis, WA 98532

Время проведения: с 19 по 21 июня 2026 года.

Фестиваль DroWA-2026 состоится при любых погодных условиях, за исключением форс-мажорных (ураганы, пожары, наводнения и т.д.)

Организатор:

RC GROUP (Russian-speaking Community Group RCSG LLC),

Контактные данные: Руководитель слета – Анастасия Подлазова. тел: 206-450-3837,

anastasiapodlazova@gmail.com , www.DroWA.org

Финансирование

Финансирование слета осуществляется за счет средств:

- RCSG, LLC

- спонсорских средств (Все рекламные акции проводятся по согласованию с оргкомитетом Слета);

- продажи билетов (Билеты поступят в продажу 1 апреля)

* **билеты возврату не подлежат.**

Организаторы обеспечивают команды:

- развлекательной и спортивной программой;

- туалетами, рукомойниками;

- контейнером для мусора;

- спортивным инвентарем для конкурсов и отдыха;

- детской площадкой.

- доврачебной помощью (средства от ссадин и ушибов, ожогов; остановка кровотечения)

Внимание! Если у вас аллергия на цветущие растения, траву и т.д. – не забудьте взять медикаменты, которые Вам подходят. Штаб медикаменты не предоставляет.



RC GROUP (Russian-speaking Community Group), RCSG LLC

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

anastasiapodlazova@gmail.com

www.DroWA.org

Штаб

Штаб является органом управления слета и осуществляет судейство соревнований. Штаб формируется организаторами.

Требования к участникам слёта:

К участию в слете допускаются команды в составе:

Лига Light - не менее 10 человек,

Классическая лига - не менее 35 человек.

Участники должны подать заявку и оплатить стартовые взносы организаторам не позднее 15 мая 2026 г. Возраст участников от 14 лет.

Каждый участник команды имеет право выступать только за одну команду. Каждый член команды должен иметь униформу, или символику своей команды и носить её во время соревнований.

Для детей младшего возраста организована спортивно-развлекательная программа.

Требования к регистрации:

Для регистрации все команды во время подачи заявки на участие в слёте предоставляют списки участников, а также образец отличительного знака или символики команды в цифровом формате. В целях безопасности жизни и здоровья, все участники слёта должны зарегистрироваться перед въездом на территорию проведения слёта, подписать отказ от претензий (Waiver) и ознакомиться с правилами поведения.

За несоблюдение правил поведения и дисциплины команда будет штрафоваться 10 баллами от общего результата. За грубейшие нарушения – команда может быть дисквалифицирована.

Распределение мест для установки лагерь на территории проведения слёта производится организаторами согласно регистрации.

Начисление баллов:

Формула начисления баллов составлена на коэффициенте сложности и занятом месте

	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
I	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5
II	46	42	38	34	29	25	21	17	13	8	4
III	40	36	32	29	25	22	18	14	11	7	4
IV	35	32	29	26	22	19	16	13	10	6	3
V	33	30	27	24	21	18	15	12	9	6	3
VI	31	28	25	22	20	17	14	11	8	6	3
VII	29	26	23	21	18	16	13	10	8	5	3
VIII	26	24	22	19	17	14	12	10	7	5	2

Судейство:

Правила проведения конкурсов и соревнований сообщаются на собрании капитанов команд, участвующих в слёте. Обсуждение изменений в положении о слете и соревнованиях происходит до 1 июня 2026 г.

Судейство всех конкурсов и соревнований проводится организаторами.



RCSG
RC GROUP

RC GROUP (Russian-speaking Community Group), RCSG LLC

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

anastasiapodlazova@gmail.com

www.DroWA.org

Судейство творческих конкурсов:

Судейство творческих конкурсов осуществляет творческое жюри. Творческое жюри формируется из представителей штаба. При подсчете очков, отбрасывается самая высокая и самая низкая оценки.

Апелляция:

Апелляция может подаваться только в том случае, если судейство не соответствовало правилам, прописанным в положении. Все разногласия по поводу судейства подаются в письменном виде и только после того, как данный конкурс будет закончен всеми командами. Командные игры не переигрываются. Все решения по рассмотрению апелляции индивидуальны и выносятся главным организатором - Анастасией Подлазовой.

Бланк апелляции находится у руководителя слёта.

Награждение победителей:

Команды, занявшие призовые места в отдельных видах, награждаются грамотами и памятными призами. За первое место на слете команда Классической лиги получает денежный приз - \$1500, команда Лиги Light - \$500.

Зрители:

На территории слета присутствуют два зрительских сектора: молодежь и семейный. Зрители распределяются в данные сектора по собственному желанию. Зрители, приехавшие большой компанией (от 10 человек), могут поселиться отдельным лагерем. Для этого они должны сообщить организаторам название лагеря и количество человек до 7 июня 2026 г.

Организатор слета оставляет за собой право внести изменения в программу Слета.



RCSG
RC GROUP

RC GROUP (Russian-speaking Community Group), RCSG LLC

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

anastasiapodlazova@gmail.com

www.DroWA.org

ПОЛОЖЕНИЕ

о конкурсах и соревнованиях приключенческого слета «ДроWA 2026!»

Тема слёта “Фифа FIFАчила да невыFIFАчила”

КЛАССИЧЕСКАЯ ЛИГА

19 июня. Пятница

15:00 – заезд

20:00 - открытие.

20:30 – Конкурс – сюрприз «Нефифовая разминка»

22:00 – Дискотека, выступление артистов

24:00 - Отбой

20 июня. Суббота

9:00 – 14:00 Лучные бои

10:00 – 14:00 ДискCatch

12:00 – 14:00 Полоса препятствий

14:00 - 15:00 – обед

16:00 – «Охота за Сокровищами»

17:30 – Фузбол

18:00 – Выбивалы.

18:30 - Керлинг

19:30 – Финал ДискCatch

20:00 - 21:00 – ужин

21:30 - Творческий конкурс «Клип на сцене» (13+)

23:00 - Конкурс на лучшую подсветку лагеря “Ярче звёзд”

21 июня. Воскресенье

9:00 - Финал «Лучные бои», «Фузбол», Кёрлинг

10:00 – Силовое многоборье:

Распил бревна

Скакалка

Метание бревна

Бои подушками

Двойное пенальти

Чемпионат по переноске фиф

Держание кружки на вытянутой руке

13:30 – Комическая эстафета «Последний рывок»

15:00 – Награждение

18:00 - Отъезд



ЛИГА LIGHT

19 июня. Пятница

15:00 – заезд

20:00 - открытие.

20:30 – Конкурс – сюрприз «Нефифовая разминка»

22:00 – Дискотека, выступление артистов

20 июня. Суббота

9:00 – 12:00 Футбол

12:00 – 14:00 «Охота за Сокровищами»

14:00 - 15:00 – обед

16:00 – Тривия

18:00 – Паутина

19:00 - Двойное Пенальти

20:00 - 21:00 – ужин

21:30 – Развлекательная программа

23:00 - Конкурс на лучшую подсветку лагеря
“Ярче звёзд”

24:00 - Отбой

21 июня. Воскресенье

10:00 - Мега-Скакалка

11:00 - Держание кружки на вытянутой руке

12:00 - Выбивалы

15:00 – Награждение

18:00 - Отъезд

РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ

19 июня. Пятница.

16:00 – 19:00 – надувные горки

18:00- 19:00 - ростовые куклы, дискотека

20 июня. Суббота

11:00-12:00 – надувные горки

11:00 - Lota's Art Studio - крафт для детей от
4х лет

11:30 – 12:30 – Выбивалы (10-13 лет)

12:45 – 14:00 – ДроWAпарк

14:00 – 15:00 – обед

16:00 – 18:00 – Пионербол (10-13 лет)

19:00 - Кино, мультфильмы

20:30 – 21:30 – детская дискотека

21 июня. Воскресенье

10:00 – Захват флага (10-13 лет)



RC GROUP

RC GROUP (Russian-speaking Community Group), RCSG LLC

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

anastasiapodlazova@gmail.com

www.DroWA.org

Описание конкурсов и мероприятий. КЛАССИЧЕСКАЯ ЛИГА

Конкурс – сюрприз «Нефифовая разминка» - 45 баллов

Состав: 6 участников.

Команда на месте получает задания направленные на смекалку, ловкость, артистичность и импровизацию.

Победитель определяется общим баллом за все задания.

Конкурс на лучшую подсветку лагеря “Ярче звёзд” - 45 баллов.

Задача команды создать самую красивую и креативную подсветку лагеря, которая будет яркой, атмосферной и безопасной.

Команды украшают свой лагерь световыми гирляндами, инсталляциями, фигурами и т.д.

Требования к работе:

1. Использовать только безопасное освещение – электрические гирлянды, LED-лампы, предназначенные для работы на улице, выдерживающие влагу (дождь, туман, роса)
2. Продолжительность работы - подсветка должна демонстрироваться не менее 2–3 часов в вечернее время.

Можно использовать только генераторы. Внимание! С 12 am до 7 am генераторы должны быть отключены.

Оценивается: эмоциональное воздействие, сложность, оригинальность, техническое исполнение и безопасность.

Лучные бои – 50 баллов.

Состав команды – 5 участников.

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

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

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

Игрок, в которого попали стрелой (выбитый игрок), должен немедленно покинуть поле со своим луком. Попадание в мишень позволяет вернуть выбитого игрока.

В тайме побеждает команда у которой на поле осталось большее количество игроков. В случае ничьей проводятся пенальти. Стрельба по мишеням.

Подробное описание игры см. в приложении.

ДискCatch – 45 баллов

Состав команды – 6 участниц.

ДискCatch — это танцевальный пионербол/ catchball. Игра ведётся с волейбольным мячом на волейбольной площадке. Высота сетки как в классическом волейболе.

Игра идет по правилам пионербола до 21 забитых голов, 1 сет. Смена площадок когда одна из команд достигла 15 очков. Игроки должны двигаться в ритме музыки постоянно. Если игрок перестал танцевать — очко сопернику. Если во время атаки все 6 игроков выполняют синхронные танцевальные движения, и атака оказалась результативной, то команда получает дополнительное



RCSG
RC GROUP

RC GROUP (Russian-speaking Community Group), RCSG LLC

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

anastasiapodlazova@gmail.com

www.DroWA.org

очко. Подробное описание игры см. в приложении.

Полоса препятствий. – 50 баллов

Состав команды: 3 участника, 2 юноши и 1 девушка

Команда проходит на время различные этапы полосы препятствий. На каждом этапе оценивается чистота прохождения. За неправильное исполнение этапа команда получает штрафные баллы. Для прохождения этапов требуются физическая выносливость, ловкость, и командная сплоченность.

Время прохождения засекается по последнему участнику.

Описание этапов и штрафные баллы в приложении.

Конкурс «Охота за Сокровищами» - 45 баллов

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

Состав участников – 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.

Живой футбол (Human foosball) – 45 баллов

Состав команды - 5 полевых игроков и вратарь.

Игра ведется по принципу Human Foosball. Размер площадки: 40-45ft x 25-30ft. Время: 2 Тайма по 5 минут. Сбрасывание мяча производится судьей всегда в центр. В случае вылета мяча за площадку время игры останавливается. В случае ничьей каждой командой пробиваются по 3 пенальти (далее до первого гола) от центральной линии.

Ограничение по обуви - мягкие кроссовки, очень рекомендуются shin guards.

См полный список правил в приложении.

Выбивалы Женские – 40 баллов

Состав команды – 6 участниц. Размер поля 40 футов x 30 футов.

Команда выбивает другую команду 2-мя мячами для dodgeball 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.

Творческий конкурс «Клип на сцене» (13+) - 50 баллов

Команда выбирает любой музыкальный видео клип и изображает его на сцене.

Задача максимально точно повторить клип. Во время выступления оригинал клипа будет показываться на экране.

Время выступления до 3х минут.

Оценивается: синхронизация с клипом, зрелищность, эмоциональное воздействие на публику.

Керлинг. – 30 баллов

Состав команды 3 участника: чайник и два дворника.

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



RCSG
RC GROUP

RC GROUP (Russian-speaking Community Group), RCSG LLC

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

anastasiapodlazova@gmail.com

www.DroWA.org

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 2х 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 третий раунд, начинающий определяется путем жеребьевки.

Распил Бревна. – 25 баллов

Состав: – 1 участник.

Участник по команде «старт» распиливает бревно. Как только чурбанок упадет фиксируется время командой «финиш». Побеждает тот, кто сделал это быстрее всех.

Скакалка - 25 баллов

Состав: – 1 участница или 1 участник.

В течении 30 секунд участник прыгает на скакалке. Выигрывает тот, кто сделает максимальное количество прыжков. Стилль прыжка: основной, когда спортсмен отрывает одновременно обе ноги от земли в тот момент, когда скакалка пролетает снизу. Разрешается приносить свою скакалку.

Метание бревна – 30 баллов

Участники – 2 участника.

Метание бревна на дальность. Зачёт производится по дальнему концу бревна, относительно линии броска, после того как оно займёт статичное положение. В случае заступа бросок не засчитывается. Команде дается 3 попытки. В зачет идет лучший результат.

Бои подушками – 25 баллов

Состав команды - 1 девушка.

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. В случае нанесения удара по голове участнице выносится предупреждение. При повторном нарушении участница удаляется с соревнования.

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.

Двойное пенальти - 30 баллов.

Состав команды- 2 игрока.

Задача как можно дальше забить 2 футбольных мяча, которые связаны вместе. Два игрока одновременно бьют по мячам. Зачёт производится по дальнему мячу, относительно линии броска, после того как они займут статичное положение. Команде дается 2 попытки, засчитывается лучший результат.

Чемпионат по переноске фиф - 35 баллов.



RCSG
RC GROUP

RC GROUP (Russian-speaking Community Group), RCSG LLC

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

anastasiapodlazova@gmail.com

www.DroWA.org

Состав команды: 1 участник и 1 участница - фифа.

Минимальный вес фифы — 49 кг. Если меньше, команда на неё добавляет утяжелители.

Задача участнику пройти скоростную трассу с препятствиями, неся на себе участницу (фифу).

Длина трассы 100-150 метров.

Если произошел контакт с землей фифы (поставили или упали), то нельзя продвигаться дальше по трассе, пока фифа не окажется опять на участнике. Побеждает команда с самым быстрым временем.

Полное описание этапов см. в приложении.

Держание кружки на вытянутой руке - 40 баллов.

Состав команды: 3 участника.

Экипировка участника - одежда с коротким рукавом

Участник должен как можно дольше удерживать кружку с напитком, весом 2,4 кг, на вытянутой руке, передавая её партнеру по команде, когда устал. Побеждает команда, удержавшая кружку дольше всех.

Правила:

кружка держится на вытянутой руке, перед игроком.

спина игрока выпрямлена, запрещается отклоняться назад.

рука должна быть параллельно земле,

руку менять запрещено.

Разрешается держать кружку только за ручку, закрытым или открытым хватом. Запрещается ставить большой палец поверх ручки.

Запрещается залом кисти.

Любой угол отклонения фиксирует судья и дает предупреждение. Если предупреждение не исправлено или не произошла замена игрока — время останавливается и команда заканчивает игру.

Если игрок расплескал напиток - это считается проигрышем команды. Время останавливается и команда заканчивает игру, когда напиток пролился на землю.

На перехват кружки и занятия правильного положения отводится 3 секунды.

Рука должна быть полностью выпрямлена и находиться на уровне плеча.

Комическая эстафета «Последний рывок» - 40 баллов

Состав команды – 6 человек.

Команда получает задание на месте.



RC GROUP (Russian-speaking Community Group), RCSG LLC
8309 NE 161st PL, Kenmore, WA 98028 · (206) 450-3837
anastasiapodlazova@gmail.com
www.DroWA.org

Описание конкурсов и мероприятий. ЛИГА LIGHT

Конкурс – сюрприз «Нефифовая разминка» - 45 баллов

Состав: 6 человек

Команда на месте получает задания направленные на смекалку, ловкость, артистичность и импровизацию.

Победитель определяется общим баллом за все задания.

Конкурс на лучшую подсветку лагеря “Ярче звёзд” - 45 баллов.

Задача команды создать самую красивую и креативную подсветку лагеря, которая будет яркой, атмосферной и безопасной.

Команды украшают свой лагерь световыми гирляндами, инсталляциями, фигурами и т.д.

Требования к работе:

1. Использовать только безопасное освещение – электрические гирлянды, LED-лампы, предназначенные для работы на улице, выдерживающие влагу (дождь, туман, роса)
2. Продолжительность работы - подсветка должна демонстрироваться не менее 2–3 часов в вечернее время.

Можно использовать только генераторы. Внимание! С 12 am до 7 am генераторы должны быть отключены.

Оценивается: эмоциональное воздействие, сложность, оригинальность, техническое исполнение и безопасность.

Живой футбол (Human foosball) – 45 баллов

Состав команды - 5 полевых игроков и вратарь.

Игра ведется по принципу Human Foosball. Размер площадки: 40-45ft x 25-30ft. Время: 2 Тайма по 5 минут. Сбрасывание мяча производится судьей всегда в центр. В случае улета мяча за площадку время игры останавливается. В случае ничьей каждой командой пробиваются по 3 пенальти (далее до первого гола) от центральной линии.

См полный список правил в приложении.

(!) Ограничение по обуви - мягкие кроссовки , очень рекомендуются shin guards.

Конкурс «Охота за Сокровищами» - 45 баллов

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

Состав участников – 8 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.



RCSG
RC GROUP

RC GROUP (Russian-speaking Community Group), RCSG LLC

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

anastasiapodlazova@gmail.com

www.DroWA.org

Конкурс «Тривия» - 40 баллов

Суть игры заключается в том, что участники отвечают на вопросы из области общих знаний.

Пользоваться электронными устройствами во время игры запрещено.

Состав команды: 10 человек.

Паутина. – 30 баллов

Состав команды – 8 участников.

Между двумя деревьями натянута из тонкой нейлоновой веревки паутина. Задача команды пролезть через нее с одной на другую сторону с минимальным количеством касаний. Одну ячейку паутины можно использовать только один раз. Считается количество касаний, причем один человек может коснуться несколько раз. Задевание паутины одеждой, волосами, аксессуарами считается касанием. Побеждает та команда, которая пройдет паутину как можно чище. Время на прохождение - 7 минут.

Двойное пенальти - 30 баллов.

Состав команды- 2 игрока.

Задача как можно дальше забить 2 футбольных мяча, которые связаны вместе. Два игрока одновременно бьют по мячам. Зачёт производится по дальнему мячу, относительно линии броска, после того как они займут статичное положение. Команде дается 2 попытки, засчитывается лучший результат.

Мега-скакалка. – 35 баллов

Состав: 8 участников.

6 участников из 8 должны пропрыгать вместе максимальное количество раз на большой скакалке. 2 оставшихся – крутят скакалку. Участникам разрешается приносить свои скакалки, крутить скакалку в своем заданном ритме, прыгать в своем выбранном стиле.

Участникам дается 2 попытки. Засчитывается лучший результат.

Держание кружки на вытянутой руке - 40 баллов.

Состав команды: 3 участника.

Экипировка участника - одежда с коротким рукавом

Участник должен как можно дольше удерживать кружку с напитком, весом 2,4 кг, на вытянутой руке, передавая её партнеру по команде, когда устал. Побеждает команда, удержавшая кружку дольше всех.

Правила:

кружка держится на вытянутой руке, перед игроком.

спина игрока выпрямлена, запрещается отклоняться назад.

рука должна быть параллельно земле,

руку менять запрещено.

Разрешается держать кружку только за ручку, закрытым или открытым хватом. Запрещается ставить большой палец поверх ручки.

Запрещается залом кисти.

Любой угол отклонения фиксирует судья и дает предупреждение. Если предупреждение не исправлено или не произошла замена игрока — время останавливается и команда заканчивает игру. Если игрок расплескал напиток - это считается проигрышем команды. Время останавливается и команда заканчивает игру, когда напиток пролился на землю.



RC GROUP (Russian-speaking Community Group), RCSG LLC
8309 NE 161st PL, Kenmore, WA 98028 · (206) 450-3837
anastasiapodlazova@gmail.com
www.DroWA.org

На перехват кружки и занятия правильного положения отводится 3 секунды.
Рука должна быть полностью выпрямлена и находиться на уровне плеча.

Выбивалы – 40 баллов

Состав команды – 6 участниц.

Если отсутствует данное количество игроков у команды допускаются смешанный состав (и юноши и девушки). В данном случае противник тоже играет смешанным равнозначным составом.

Размер поля 40 футов x 30 футов.

Команда выбивает другую команду 2-мя мячами для dodgeball 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.

ПРИЛОЖЕНИЕ. ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ КОНКУРСОВ.

Лучные бои – 50 баллов.

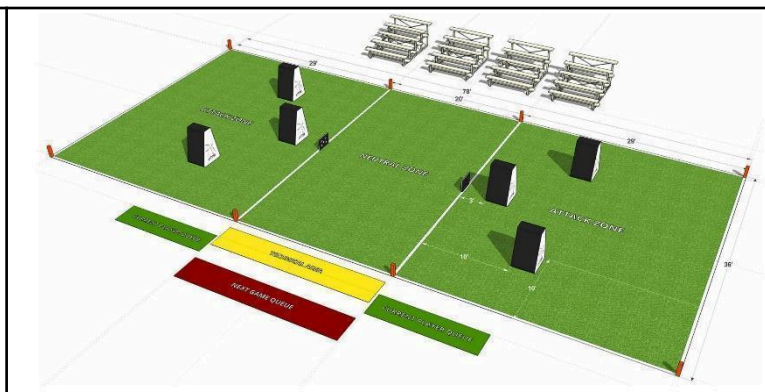
Состав команды – 5 человек.

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. На сбор стрел вне своей зоны отводится не более 5 секунд.

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



RC GROUP

RC GROUP (Russian-speaking Community Group), RCSG LLC
8309 NE 161st PL, Kenmore, WA 98028 · (206) 450-3837
anastasiapodlazova@gmail.com
www.DroWA.org

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

ДискCatch – 45 баллов

ДискCatch — это танцевальный пионербол / catchball.

Игра ведётся с волейбольным мячом на волейбольной площадке. Высота сетки как в классическом волейболе.

Игра идет по правилам пионербола до 21 забитых голов, 1 сет. Смена площадок когда одна из команд достигла 15 очков. Игроки должны двигаться в ритме музыки постоянно. Если игрок перестал танцевать — очко сопернику. Если во время атаки все 6 игроков выполняют синхронные



танцевальные движения, и атака оказалась результативной, то команда получает дополнительное очко

В игре участвуют две женские команды по шесть человек.

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 упадет 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.

Сет идет до 21 очков (при минимальной разнице в 2 очка). Сет заканчивается когда одна из команд набирает 25 очков, вне зависимости от счета другой команды. Смена поля происходит в зажигательном дружеском танце, после того, как одна из команд достигла 15 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 3 секунд
- если подача произведена до свистка судьи.
- Если игрок перестал танцевать (находится в не танцевальном движении более 3х секунд) – 1 очко сопернику

Допускается:

- касание мячом нижней части тела;
- неоднократные касания при захвате мяча в области торса
- касание мячом сетки
- неумышленные удары
- ловля мяча за пределами поля
- каждой команде предоставляется по одному тайм-ауту в каждом сете.



Дополнительные очки.

- Если во время атаки все 6 игроков выполняют синхронные танцевальные движения, которые не повторяются при других атаках и если атака оказалась результативной, то команда получает дополнительное очко. Забитый мяч + синхрон = 2 очка.

Живой фузбол (Human foosball) – 40 баллов.

Состав команды - 5 полевых игроков и вратарь.

Игра ведется по принципу Human Foosball.

Размер площадки: 40 - 45ft x 25-30ft.

Время: 2 Тайма по 5 минут.

Площадка обложена соломенными тюками, натянуты 6 строп, по которым скользят трубки-перилла.

Участники занимают позиции на поле согласно схеме. Обе руки должны быть на перилах, в петлях.

Запрещается вытаскивать руки из петель и отрывать от перил, даже одну руку.

Сбрасывание мяча производится судьей всегда в центр.

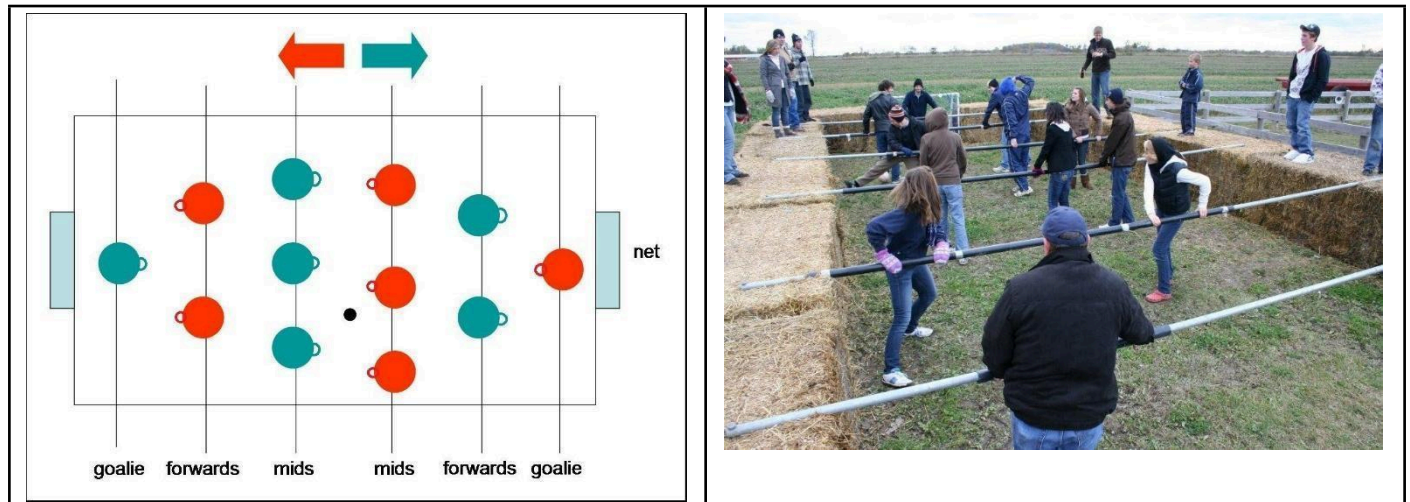
В случае улета мяча за площадку время игры останавливается.

В случае ничьей каждой командой пробиваются по 3 пенальти (далее до первого гола) от центральной линии.

Игра ведется резиновым мячом.

Обувь - мягкие кроссовки, рекомендуем использовать shin guards.

За грубую игру судья может удалить игрока.



Этапы полосы препятствий.

Описание:

Команда ждет всех участников на стартовой линии каждого этапа. Пока не прибежал последний, этап не начинается.

Каждое штрафное очко приравнивается к «+ 5 секундам» к зачетному времени.


Каждое бонусное очко приравнивается к «- 5 секундам» к зачетному времени.

- **Старт.**



	<p>Каждая команда стартует поочередно с интервалом 10-15 мин. Очередность определяется предварительной жеребьевкой. Состав команды 3 человека, 2 юноши и 1 девушка.. Каждый этап команда проходит вместе и ждет последнего.</p>
	<p>1. Стометровка.</p> <p>Участники бегут дистанцию в 100 метров. При финише ждут остальных и не приступают к выполнению следующего этапа пока все игроки не финишировали.</p>
	<p>2. Переправа по кочкам.</p> <p>Переправа по кочкам с одного берега на другой с помощью жердей. Срыв – штраф 2 балла.</p>
	<p>3. Метание мячей с тележки.</p> <p>1 игрок садится на тележку. Второй и третий игроки начинают тянуть/толкать тележку по отмеченному коридору вдоль которого стоят ведра. У игрока 6 мячей (tennis balls, softballs, baseballs), которые он должен забросить в ведра. По одному броску в каждое ведро. Попадание мяча – 1 бонусный балл.</p>
	<p>4. Под планкой, над планкой</p> <p>Игроки по очереди проходят этот этап. Пока игрок не закончил, второй не стартует. В случае фальстарта он будет развернут назад на стартовую линию этапа.</p> <p>Игрок проползает под первой планкой, перепрыгивает через вторую и т.д. Всего 10 планок. Все планки одной высоты - 2 фута (24 inch)</p> <p>Каждое касание/задевание планки – штраф 1 балл.</p>
	<p>5. Прыжки в мешках</p> <p>Команда залезает в мешки и прыгает в них до финиша этапа. Длина дистанции 15 м. Команда стартует одновременно.</p>
	<p>6. Переправа через стенку.</p> <p>Высота стенки 8 футов. Задача команды перебраться с одной стороны на другую. Вставать или использовать опоры стены для переправы запрещено. В случае нарушения игрок начинает переправляться через стену заново.</p>



	<p>7. Прорубь. Каждый участник по очереди должен залезть в ёмкость с ледяной водой и достать со дна один мячик для гольфа. Высота воды в контейнере 30"-33". Приблизительные размеры ёмкости 45Lx40Wx46H. Количество мячиков лежащих на дне ёмкости - 10</p>
	<p>Финиш.</p>

Описание этапов чемпионата по переноске Фиф.

Состав команды: 1 участник и 1 участница - фифа.




Обязательная экипировка фифы - шлем.

Минимальный вес фифы — 49 кг. Если меньше, команда на неё добавляет утяжелители.


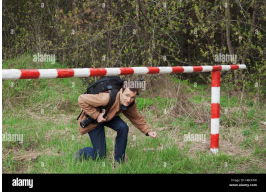
Задача участнику пройти скоростную трассу с препятствиями, неся на себе участницу (фифу).

Длина трассы 100-150 метров.

Если произошел контакт с землей фифы (поставили или упали), то нельзя продвигаться дальше по трассе, пока фифа не окажется опять на участнике. Побеждает команда с самым быстрым временем.

	<p>Старт. Участник берет на себя фифу и по свистку бежит от линии старта к этапу.</p>
	<p>1. Покрышки Необходимо пройти через покрышки поочередно становясь одной ногой в покрышку.</p>
	<p>2. Зиг-заг На земле из конусов выложен коридор зигзагообразной формы. Задача как можно быстрее пройти дистанцию</p>
	<p>3. Через планки На земле установлено 6 планок высотой 24". Игрок должен переступить через них.</p>



	<p>4. По платформам На земле лежат три платформы на расстоянии 1 м друг от друга, размер каждой 2ft (W) x 2 ft (L) x 1ft (H). Игрок должен пройти по всем платформам</p>
	<p>5. Под шлагбаумом Игрок должен пройти под планкой. Высота планки от земли 3.5 - 4 ft.</p>
	<p>Финиш</p>

СПОРТИВНО - РАЗВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА ДЛЯ ДЕТЕЙ

Для детей младше 10 лет организаторы предоставляют надувные горки, показ детских фильмов/мультфильмов, дискотеку.

Для детей от 10 до 13 лет будут организованы спортивные соревнования.

Требования к участникам:

1. Возраст от 10 до 13 лет включительно.
2. Спортивная одежда, обувь, головной убор, бутылка воды, солнцезащитный крем.

Выбивалы

Размер поля 30 футов x 30 футов.

Команда выбивает другую команду 2-мя мячами для dodgeball 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.

Пионербол

Состав команды – 6 игроков.

Пионербол — игровой вид спорта с мячом, схожий по правилам с волейболом. Игра ведётся с волейбольным мячом на волейбольной площадке. Высота сетки как в классическом волейболе.

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 упадет 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

Захват флага – 6 игроков.

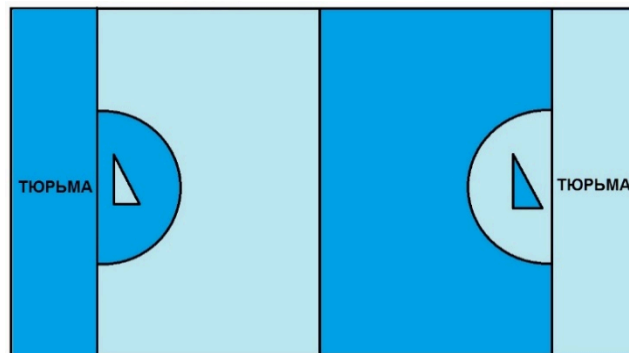
Размер поля: 115 ft x 80 ft

Цель: основной целью игры становится как можно большее число раз принести чужой флаг к себе на территорию.

Время: 8 минут для команд 8-9 лет; 10 минут для команд 10-13 лет.

Два флага разных цветов располагаются в дальней части территорий команд, во флаговой зоне. Игроки бегают по площадке с поясами на которых прикреплены ленточки (flag football belt), пытаясь захватить флаг и принести на свою территорию.

Игрок, с которого сорвали ленточку на чужой территории, временно выбывает из игры – попадает в «тюрьму» (оттуда его может выпустить добравшийся до тюрьмы напарник/спасатель).





Задача команды – захватить флаг противника и принести на свою сторону поля, за что команда получает одно очко.

Когда игрок перемещается на половину противника, его могут “запятнать” игроки противника. Для запятнания с пояса игрока необходимо сорвать ленточку. Запрещается удерживать пояс и не давать срывать. Сорванная ленточка возвращается игроку. Запятнанный игрок отправляется в тюрьму – специально отведенное место на половине поля противника. Игрок находится в тюрьме до тех пор, пока одна из команд не получает очко или его/ее освобождает «Спасатель» (другой игрок своей команды).

Спасатель должен пересечь линию тюрьмы и коснуться заключенного, после этого ВСЕ заключенные этой команды вместе со спасателем берутся за руки и выходят из тюрьмы и свободно возвращаются на свою территорию. Противники не имеют право их запятнать пока они не начнут игру со своей территории.

Если спасатель, к примеру, забежал в зону тюрьмы, а заключенный/ные в другом углу и спасатель не коснулся своего товарища, то оба остаются в тюрьме.

Флаг находится в специально отведенной флаговой зоне. Когда игрок попадает в эту зону, его/ее нельзя запятнать. Находиться во флаговой зоне можно не более 5 секунд.

Если игрока запятнали, когда он/а несет флаг, то игрок уходит в тюрьму, а флаг возвращается на место запятнанным игроком. Передавать флаг другому игроку запрещено.

Запрещается выходить за пределы поля. Если игрок вынес флаг за пределы поля, то флаг возвращается на место, а игрок отправляется в тюрьму.

Запрещается пассивная игра. Если команда простаивает на месте и не начинает атаку в течении 1 минуты, то судья удаляет одного игрока из пассивной команды. Если пассивная игра продолжается, то удаляется еще один игрок за очередную минуту простоя.

Запрещается агрессивная игра. Это бесконтактная игра, кроме ситуации "спасания" своего игрока. Судья может наказать игрока и отправить его в тюрьму.

Когда команда зарабатывает очко, флаг возвращается на место, и все игроки выходят из тюрьмы. Начинается новый раунд.

Запрещается:

- Передавать флаг другому игроку.
- Выходить за пределы поля. Если игрок вынес флаг за предел поля, то флаг возвращается на место, а игрок отправляется в тюрьму.
- Запрещается находиться во флаговой зоне более 5 секунд.
- Запрещается пассивная игра, отсутствие атакующих действий команды в течении 1 минуты.

Агрессивная игра.