



**RC GROUP (Russian Community Group), RCSG LLC**  
8309 NE 161<sup>st</sup> PL, Kenmore, WA 98028 · (206) 450-3837 ·  
[info@russiansupport.org](mailto:info@russiansupport.org), [info@rcgroup.biz](mailto:info@rcgroup.biz),  
[www.RCGROUP.biz](http://www.RCGROUP.biz), [www.DroWA.org](http://www.DroWA.org)

## ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ СЛЁТ «ДроWA - 2018»

### Цели и задачи:

- - Сделать слет "ДроWA" (Досуг русскоязычного общества штата Вашингтон) самым массовым русскоязычным мероприятием, проводимым на природе;
- Поддержание традиций проведения туристических слетов;
- Объединение и сплочение русскоязычного населения;
- Развитие творческой и спортивной активности населения;
- Сохранение русскоязычных культурных ценностей;
- Организация досуга населения;
- Повышение туристических навыков молодёжи.

### Место и время проведения

Место проведения: Volunteer Park, 5514 Key Peninsula Hwy N, Lakebay, WA 98349

Время проведения: с 22 по 24 июня 2018 года.

*Турслет ДроWA-2018 состоится при любых погодных условиях, за исключением форс-мажорных (ураганы, пожары, наводнения и т.д.)*

### Организатор:

RC GROUP (Russian Community Group RCSG LLC), партнер – некоммерческая организация FC Desna

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

[info@russiansupport.org](mailto:info@russiansupport.org) [www.DroWA.org](http://www.DroWA.org)

### Финансирование

Финансирование слета осуществляется за счет средств:

- RCSG, LLC

- некоммерческой организации Desna Soccer Club

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

- стартовых целевых взносов команд – \$45 для взрослых (от 13 до 65 лет), \$35 (65+), \$7 для детей (от 3х до 12-ти лет), дети до 3-х лет бесплатно.

- продажи билетов для зрителей:

А) Предоплата. \$45 для взрослых (от 13 до 65 лет), \$35 (65+), \$7 для детей (от 3х до 12-ти лет), дети до 3-х лет бесплатно.

Б) на месте: \$65 для взрослых (от 13 до 65 лет), \$55 (65+), \$10 для детей (от 3х до 12-ти лет), дети до 3-х лет бесплатно.

**- билеты возврату не подлежат.**

### Организаторы обеспечивают команды:

- танцевальной программой в пятницу

- концертной программой;

- биотуалетами, рукомойниками;

- контейнером для мусора.

- спортивным инвентарем для конкурсов и отдыха

- детской площадкой.



**RC GROUP (Russian Community Group), RCSG LLC**  
8309 NE 161<sup>st</sup> PL, Kenmore, WA 98028 · (206) 450-3837 ·  
[info@russiansupport.org](mailto:info@russiansupport.org), [info@rcgroup.biz](mailto:info@rcgroup.biz),  
[www.RCGROUP.biz](http://www.RCGROUP.biz), [www.DroWA.org](http://www.DroWA.org)

---

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

## **Штаб**

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

## **Требования к участникам слёта:**

К участию в слете в классической лиге допускаются команды в составе не менее 20 человек, подавшие заявку и уплатившие стартовые взносы организаторам не позднее 1 мая 2018 г. Возраст участников от 13 лет. Для детей младшего возраста организована юниорская лига. 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. За уборку территории, команды должны внести депозит в размере \$150, который будет возвращен капитану после сдачи лагеря в день отъезда.

К участию в юниорской лиге допускаются дети ростом от 135см до 150 см. Минимальный состав команды - 10 человек. Для детей меньшего роста будет организована 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 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 лагерей на территории проведения слёта производится организаторами согласно регистрации.

## **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 10 июня.

## **Судейство**

Правила проведения конкурсов и соревнований сообщаются на собрании капитанов команд, участвующих в слёте. Обсуждения изменений в положении о слете и соревнованиях обсуждаются до 1 июня 2018 г.

Судейство всех конкурсов и соревнований проводится организаторами.

## **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



**RC GROUP (Russian Community Group), RCSG LLC**  
8309 NE 161<sup>st</sup> PL, Kenmore, WA 98028 · (206) 450-3837 ·  
[info@russiansupport.org](mailto:info@russiansupport.org), [info@rcgroup.biz](mailto:info@rcgroup.biz),  
[www.RCGROUP.biz](http://www.RCGROUP.biz), [www.DroWA.org](http://www.DroWA.org)

---

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 памятным призами. Команда, занявшая первое место на слете, награждается медалями, памятным подарком и **главным призом -\$1500**.

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



**RC GROUP (Russian Community Group), RCSG LLC**

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

[info@russiansupport.org](mailto:info@russiansupport.org), [info@rcgroup.biz](mailto:info@rcgroup.biz),

[www.RCGROUP.biz](http://www.RCGROUP.biz), [www.DroWA.org](http://www.DroWA.org)

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

*о конкурсах и соревнованиях приключенческого слета «ДроWA 2018! 12-й выпуск».*

*Тема слёта «Ай да Пушкин, ай да...!»*

### **22 июня. Пятница**

15:00 – заезд

21:00 - открытие.

22:00 - конкурс "Пушкин и Гончарова". 13+

23:00 - Дискотека

### **23 июня. Суббота**

9:00 - Фузбол

10:00 - Пионербол

12:00 – Полоса препятствий

14:00 - 15:00 – обед

15:00 – Конкурс-сюрприз «Там на неведомых дорожках...»

16:00 – Многоборье:

снукбол,

бревно,

броски в кольцо

подтягивания из виса лежа

городки

скакалка

мужской армрестлинг

16:00 - Выбывалы

17:00 - Парные быстрые шахматы

17:00 – Лучные бои

19:00 - 21:00 - ужин

21:30 - Домашнее задание: «Чем меньше женщину мы любим, тем легче нравимся мы ей». 13+

### **24 июня. Воскресенье**

9:00 - Финалы: фузбол, лучшие бои

11:00 - Сокровища нации

13:30 - Комическая эстафета.

15:00 – Награждение

18:00 - Отъезд

**Параллельно турниру пройдут соревнования ЮНИОРСКОЙ ЛИГИ.  
Расписание см. в положении о слете для Юниоров.**



**RC GROUP (Russian Community Group), RCSG LLC**  
8309 NE 161<sup>st</sup> PL, Kenmore, WA 98028 · (206) 450-3837 ·  
[info@russiansupport.org](mailto:info@russiansupport.org), [info@rcgroup.biz](mailto:info@rcgroup.biz),  
[www.RCGROUP.biz](http://www.RCGROUP.biz), [www.DroWA.org](http://www.DroWA.org)

---

## **Описание конкурсов и мероприятий:**

### **Конкурс «Пушкин и Гончарова» - 40 баллов**

Состав команды – 2 человека (участник и участница).

Конкурс на лучшую пару слёта. Участники должны подготовить:

1) приветствие - рассказ о себе и своей команде в стихотворной форме.

Время продолжительности стиха – на более 2х минут.

Оценивается юмор, эмоциональное воздействие на публику.

2) Сюжетный бальный танец

Время продолжительности танца – не более 3х минут.

Оценивается артистизм, сложность, техника танца.

Вторая часть состоит из множества интерактивных конкурсов, где участники получают задание на месте. Их задача проявить смекалку, ловкость, оригинальность и доказать, что они лучшая пара слёта!

### **Живой футбол (Human foosball) – 45 баллов**

Состав команды - 5 полевых игроков и вратарь.

Игра ведётся 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.

### **Женский Пионербол – 45 баллов**

Состав команды – 4 девушки (+2 запасных игрока).

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

### **Полоса препятствий - 50 баллов**

Состав команды: 6 человек.

Команда проходит на время полосу препятствий. На каждом этапе оценивается чистота прохождения. За неправильное исполнение этапа команда получает штрафные баллы. Для прохождения полосы препятствий требуются физическая выносливость, ловкость, способы преодоления препятствий в туристических походах и командная сплоченность. Время прохождения засекается по последнему участнику.

Экипировка команды: одежда с длинным рукавом, спортивные брюки, перчатки.

Описание этапов и штрафные баллы выдаются капитанам за 3 недели до турслета.

### **Турнир по парным быстрым шахматам – 25 баллов**

Состав команды – 2 человека (юноша и девушка **ОБЯЗАТЕЛЬНО**).

Время, отведенное на партию – 5 мин.



**RC GROUP (Russian Community Group), RCSG LLC**  
8309 NE 161<sup>st</sup> PL, Kenmore, WA 98028 · (206) 450-3837 ·  
[info@russiansupport.org](mailto:info@russiansupport.org), [info@rcgroup.biz](mailto:info@rcgroup.biz),  
[www.RCGROUP.biz](http://www.RCGROUP.biz), [www.DroWA.org](http://www.DroWA.org)

---

Игра проходит по правилам быстрых шахмат, где игроки по очереди совершают ход. Запрещается общаться, подавать какие-то знаки партнеру. Побеждает та игрок, которая выиграла партию или у них осталось время на ход. После 3х предупреждений о нарушении, команда дисквалифицируется.

### **Конкурс-сюрприз «Там на неведомых дорожках» – 30 баллов**

Состав участников: 2 юноши и 2 девушки.

Участники на месте получают задание. В течении 45 минут они должны продемонстрировать результат.

### **Снукбол – 20 баллов**

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.

### **Метание бревна – 20 баллов**

Участники – 2 человека.

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 зачитывается. Команде дается 3 попытки. В зачет идет лучший результат.

### **Броски по кольцу – 20 баллов.**

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.

### **Подтягивания на низкой перекладине из виса лежа – 20 баллов.**

Участник – 1 участница.

Цель: сделать максимальное количество 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 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.



**RC GROUP (Russian Community Group), RCSG LLC**  
8309 NE 161<sup>st</sup> PL, Kenmore, WA 98028 · (206) 450-3837 ·  
[info@russiansupport.org](mailto:info@russiansupport.org), [info@rcgroup.biz](mailto:info@rcgroup.biz),  
[www.RCGROUP.biz](http://www.RCGROUP.biz), [www.DroWA.org](http://www.DroWA.org)

---

Из исходного положения участник подтягивается до пересечения подбородком грифа перекладины, затем опускается в вис и, зафиксировав на 1 с исходное положение, продолжает выполнение испытания.

При подтягивании локти разведены не более чем на 45 градусов. Засчитывается количество правильно выполненных подтягиваний, фиксируемых счетом судьи.

Судья не засчитывает подтягивание, если:

- подтягивание рывками или с прогибом туловища;
- подбородок ниже грифа перекладины;
- отсутствие фиксации на 1 с исходного положения.

### **Городки. – 20 баллов.**

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 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 битку 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.

### **Скакалка – 10 баллов.**

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.

### **Мужской армреслинг- 20 баллов.**

Один участник от команды. Стол для соревнования рассчитан на правшу.

Соревнование проходит по схеме "double elimination" - выбывание участника после двух поражений в турнире. Выигрывает последний оставшийся участник турнира. Противники определяются методом жеребьевки на месте.

Матч начинается со слов судьи "Ready - Go". Запрещается отрывать локоть от локтевой подушки, противоположную руку от рукоятки, перемещать свои части тела на сторону противника, не допускается прижатие/приближение плеча к столу, "давление плечом". Запрещается раскрывать ладонь или пытаться выскользнуть из руки противника, это автоматически засчитывается как поражение.

Конец матча объявляется словом "Stop". Участники должны ослабить силу. Если причиной остановки было нарушение, то судья объясняет его. Если участник вынудил руку соперника коснуться левой подушки, то судья объявляет победителя матча.

### **Выбивалы – 40 баллов**

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



**RC GROUP (Russian Community Group), RCSG LLC**  
8309 NE 161<sup>st</sup> PL, Kenmore, WA 98028 · (206) 450-3837 ·  
[info@russiansupport.org](mailto:info@russiansupport.org), [info@rcgroup.biz](mailto:info@rcgroup.biz),  
[www.RCGROUP.biz](http://www.RCGROUP.biz), [www.DroWA.org](http://www.DroWA.org)

---

Команда вышибает другую команду 2-мя волейбольными мячами на скорость. Игры из 2-х партий.

#### **Луковые бои – 50 баллов.**

Состав команды – 5 человек.

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

Время игры: 2 тайма по 5 минут.

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

При попадании стрелой в мишень противника команда зарабатывает шанс на возвращение выбывшего игрока на поле.

В случаи ничьей проводятся пенальти. Стрельба по мишеням.

Подробное описание игры см. в приложении.

#### **Творческий конкурс «Чем меньше женщину мы любим, тем легче нравимся мы ей» - 55 баллов (Конкурс 13+)**

Творческий конкурс, в котором команда должна постараться отразить тему конкурса.

Оценивается: юмор, эмоциональное воздействие на публику, соответствие теме.

Время выступления до 8 минут.

Штрафные баллы: за плагиат команда штрафуются 5 баллами; за превышение отведенного времени – 3 балла за каждую лишнюю минуту; за опоздание – 2 баллами/минуту.

#### **Конкурс «Сокровища Нации» - 40 баллов**

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

Состав участников – 10 человек (8 участников и 2 участницы)

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

Задача команды собрать как можно больше мешочков.

#### **Комическая эстафета – 35 баллов**

Состав команды – 10 человек.

### **Приложение 1. Правила игры.**

#### **Живой фузбол (Human foosball) – 45 баллов.**

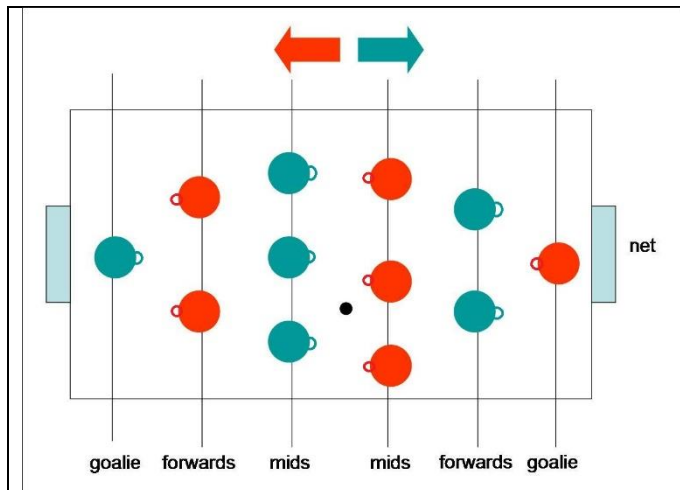
Состав команды - 5 полевых игроков и вратарь.

Игра ведется по принципу Human Foosball.

Размер площадки: 40 - 45ft x 25-30ft.

Время: 2 Тайма по 5 минут.





Площадка обложена соломенными тюками, натянуты 6 строп, по которым скользят трубки-перилла. Участники занимают позиции на поле согласно схеме. Обе руки должны быть на периллах, в петлях. Запрещается вытаскивать руки из петель и отрывать от перилл, 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. За грубую игру судья может удалить игрока.

### **Пионербол – 45 баллов.**

Состав команды – 4 девушки (+2 запасных игрока).

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




### Этапы полосы препятствий «ОБЖ».

Описание:

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

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


Каждое бонусное очко приравнивается к «-10 секундам» к зачетному времени.

	<p><b>1. Старт.</b> Каждая команда стартует поочередно с интервалом 10-15 мин. Очередность определяется предварительной жеребьевкой. Состав команды 6 человек. Каждый этап команда проходит вместе и ждет последнего.</p>
	<p><b>2. Транспортировка пострадавшего на себе.</b> Участники разбиваются парами. Один кладет другого себе на плечи, по технике piggyback. И бежит до середины дистанции. Там они меняются. Если замена не происходит, то спустить на землю наездника обязательно. Общий старт. Если участники не поменялись – штраф 3 балла с каждой пары. За касание наездником ногой земли – штраф 2 балл.</p>
	<p><b>3. Ходьба на корточках (duckwalk)</b> Нельзя вставать, нельзя трогать землю руками. Попа должна быть ниже колен. За неправильную технику судья будет возвращать на исходную позицию. За касание рукой земли 1 штрафной балл.</p>
	<p><b>4. Балансировка на бревне.</b> Необходимо пройти по бревну, не сорвавшись. Следующий участник не начинает этап, пока не окончил его предыдущий. Срыв – штраф 2 балла. После срыва игрок продолжает движение по этапу с места срыва Два участника на этапе – 5 баллов.</p>

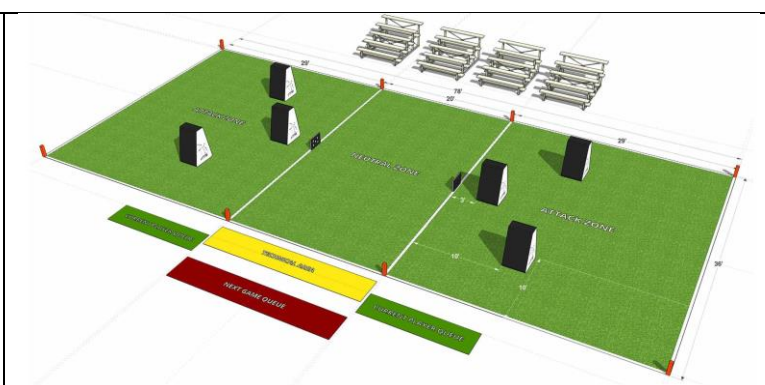


	<p><b>5. Метание мячей с тележки.</b> 1 игрок становится/садится на/в тележку. Второй игрок начинает тянуть тележку вдоль отмеченной полосы. У игрока 16 мячей (softballs). Вдоль трассы стоят ведра, в которые игрок должен забросить мячи. На каждое ведро по 2 мяча. Оставшиеся игроки команды стоят на старте и ждут пока их товарищи не закончат этап, после они могут продолжать движение. Попадание мяча – 2 бонусных балла.</p>
	<p><b>6. Ведро с песком</b> Команда должна пронести ведра с песком определенную дистанцию. По 1му ведру на участника. Ведро носится ТОЛЬКО перед собой (на плечо ставить запрещено). Вес ведра для мужчин – 50lb, для женщин – 35lb. Если поставили/уронили ведро на землю, штраф – 2 балла. Если рассыпали песок, то его необходимо собрать обратно.</p>
	<p><b>7. Переправа по кочкам.</b> Переправа по кочкам с одного берега на другой с помощью жердей. Срыв – штраф 2 балла.</p>
	<p><b>8. Маятник.</b> Переправа с одной стороны условного оврага на другую с помощью веревки-маятника. Заступ – штраф 2 балла. Касание участником земли – штраф 1 балл.</p>
	<p><b>9. По-пластунски по грязи.</b> Проползти под маскировочной сеткой по грязи по-пластунски. Каждое касание сетки является штрафным. Следующий участник стартует только после того как его партнер полностью сошел с моста. Касание сетки – штраф 1 балл. Два человека на этапе – 5 баллов</p>
	<p><b>10. Прорубь.</b> Каждый участник должен залезть в корыто с ледяной водой и достать со дна мячик для гольфа. Высота воды в контейнере 30”-33”. Приблизительные размеры корыта 45Lx40Wx46H. Количество мячиков на команду - 20.</p>
	<p><b>11. Ходьба пауком</b> Команда преодолевает отведенный участок дистанции ходьбой пауком.</p>



	<p><b>12. Переправа через стенку.</b> Высота стенки 8 футов. Задача команды перебраться с одной стороны на другую.</p>
	<p><b>13. Финиш.</b></p>

**Луковые бои – 50 баллов.**  
Состав команды – 5 человек.  
Экипировка игроков: маска, лук, стрелы (предоставляется организаторами).  
Время игры: 2 тайма по 5 минут.  
Размер поля:  
Общий размер поля 78x36 футов. Зона безопасности - 20 футов, зона каждой команды - 29x36.



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. При этом игроки не могут оставаться за пределами своей зоны больше 5 секунд и возвращаться на поле они могут только через ту же самую линию. Во все остальное время игроки должны оставаться в пределах своей зоны.

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 лежат в зоне безопасности.. После сигнала рефери игроки бегут в зону безопасности, чтобы собрать как можно больше стрел. Затем игроки возвращаются в свою зону, чтобы начать 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



**RC GROUP (Russian Community Group), RCSG LLC**

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

[info@russiansupport.org](mailto:info@russiansupport.org), [info@rcgroup.biz](mailto:info@rcgroup.biz),

[www.RCGROUP.biz](http://www.RCGROUP.biz), [www.DroWA.org](http://www.DroWA.org)

---

возвращаться в свою зону. Игроки не могут неподвижно находиться в зоне безопасности - они должны постоянно двигаться и должны покинуть ее не более, чем за 5 секунд. В спорных случаях, вызванных быстрым перемещением игрока в зону безопасности и обратно, 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. Если ни одна команда не будет устранена за отведенное время, команда с большим количеством игроков будет объявлена победителем. В случаи ничьей проводятся пенальти. Стрельба по мишеням.