

ПОЛОЖЕНИЕ о проведении соревнований по фиджитал-баскетболу

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Настоящее Положение устанавливает порядок проведения соревнований по фиджитал-баскетболу студенческих команд Нижегородской области (далее –Соревнования).

1.2. Соревнования проводятся с целью развития физической культуры и массового спорта, поддержки и развития студенческих объединений и популяризации фиджитал-спорта в Нижегородской области.

1.3. Задачи соревнований:

- организация досуговой деятельности обучающихся образовательных учреждений высшего образования Нижегородской области;
- привлечение студентов через фиджитал-спорт к активному и спортивному образу жизни, интеллектуальное и физическое развитие студенческой молодежи;
- создание площадки для популяризации фиджитал спорта в Нижегородской области.

2. РЕГИСТРАЦИЯ, СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

2.1. Соревнования проводятся в спортивном зале института (г.Н.Новгород, ул. Пушкина, 8).

Девушки-**11.04.2024 в 14.00**

Юноши-**18.04.2024 в 14.00**

2.2. Регистрация участников соревнований проходит до **08.04.2024** года (включительно). Предварительные заявки на участие в соревнованиях направляются на адрес электронной почты:mka.sdo@yandex.ru.

2.3. Судейская по проведению соревнований (на судейской будет проведена жеребьевка команд), будет проводится **09.04.2024 г. в 15.00** на кафедре физического воспитания Нижегородского института управления – филиала РАНХиГС (г.Н.Новгород, ул. Пушкина, 8, каб.115).

3. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ

Организатором соревнований является Нижегородский институт управления – филиала РАНХиГС.

Непосредственное руководство проведением соревнований осуществляет кафедра физического воспитания и студенческий спортивный клуб «Чкаловец» (далее ССК «Чкаловец»).

Руководство проведением соревнований осуществляется главным судьей соревнований с момента их начала.

Главным судьей соревнований назначается Муретов Кирилл Андреевич
(тел. 8-910-135-10-45).

Главным секретарем соревнований назначается Кочурин Сергей Сергеевич
(тел. 8-920-259-62-27).

4. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ СОРЕВНОВАНИЙ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА

4.1. К участию в соревнованиях допускаются команды образовательных организаций высшего образования Нижегородской области, составленные из студентов очной формы обучения.

4.2. Решения организаторов соревнований являются обязательными для исполнения всеми участниками соревнований, а также иными лицами, задействованными в проведении соревнований.

4.3. Состав команды три человека из одного ВУЗа, не имеющих ограничений по здоровью. Командой руководит капитан, назначенный из ее состава.

4.4. Сопровождающий из числа сотрудников ВУЗа является руководителем и официальным представителем команды.

5. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

5.1. В соревнованиях участвуют команды, в состав которых входит по 3 (три) спортсмена. Для организационного обеспечения участия в соревновании каждая из команд вправе заявить еще не более 2 (двух) человек, среди которых могут быть тренеры, официальные лица команды, представители административно-технического персонала.

5.2. Каждый матч включает два этапа:

5.2.1. Этап Digital (интерактивный баскетбол)

Матчи по интерактивному баскетболу проводятся в соответствии с Правилами интерактивного баскетбола на игровой платформе SonyPlayStation 5/4, до 11 очков.

5.2.2. Этап Physical (баскетбол 2x2)

Матчи по баскетболу 2x2 проводятся в соответствии с Правилами баскетбола 3x3. Игра начинается со счета, с которым завершился матч этапа Digital (интерактивный баскетбол). В составе каждой команды в матче принимают участие 2 спортсмена. Оставшийся игрок команды является запасным и может выходить на замену в матче в порядке, определенном Правилами баскетбола 3x3.

5.2.3. Команда, набравшая 21 (двадцать одно) очко по сумме двух Этапов, выигрывает игру.

6. НАГРАЖДЕНИЕ

Команды-победители и призеры награждаются кубками, и дипломами соответствующей степени. Участники команд победителя и призеров соревнований награждаются медалями соответствующей степени.

7. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ

Обеспечение безопасности участников и зрителей осуществляется согласно требованиям Правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2014 г. № 353, а также требованиям правил по баскетболу.

Оказание медицинской помощи осуществляется в соответствии с Приказом Минздрава России от 23.10.2020 № 1144н «Об утверждении порядка оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» и форм медицинских заключений о допуске к участию в физкультурных и спортивных мероприятиях».

1. Технические правила проведения матчей по интерактивному баскетболу

- 1.1. Игровой режим Соревнования - «Blacktop2x2»;
- 1.2. Игровой платформой соревнования является консоль PS5/4, укомплектованная игрой NBA2K22/23, лицензионной, последней актуальной версии;
- 1.3. Сложность: All-Star;
- 1.4. Перед каждым матчем каждый игрок выбирает своего персонажа, которым будет управлять во время матча. Ограничения по выбору персонажей отсутствуют;
- 1.5. Команды играют в формате 2 на 2;
- 1.6. Победителем части Digital (интерактивный баскетбол) становится команда, которая первой наберет **11 (одиннадцать) очков**;
- 1.7. Ограничений по правилам игры в защите и нападении нет, можно использовать любые приёмы, предусмотренные игрой;
- 1.8. Размер корта: Halfcourt;
- 1.9. Тип игры: 2x2;
- 1.10. Во время матча с оппонентом запрещается нажимать кнопку «PS».
- 1.11. Перед стартом матчей участники обязаны отключить внутриигровые сообщения, включать внутриигровые сообщения запрещено.

2. Технические правила проведения матчей по баскетболу 2x2

2.1. Корт и мяч

2.1.1. Игра проводится на баскетбольном корте 3x3 с одной корзиной. Игровая поверхность стандартного корта 3x3 имеет размеры 15 м (ширина) x 11 м (длина). Корт должен иметь зону, размеченную как на площадке для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (5,80 м), линию 2-очковых бросков (6,75 м) и «полукруг под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения». Может быть использована половина площадки для классического баскетбола.

2.1.2. Для игры должен быть использован мяч, соответствующий Правилам баскетбола 3x3.

2.2. Начало игры

2.2.1. Обе команды должны разминаться одновременно перед игрой. Общее время разминки команд – не более 5 (пять) минут.

2.2.2. Подбрасывание монеты (жеребьевка) должно определить, какая команда получит первое владение. Команда, выигравшая подброс монеты, может выбрать

владение мячом в начале игры или в начале потенциального овертайма.

2.2.3. Игра должна начинаться с 2 (двумя) игроками каждой команды на корте.

2.2.4. Игра начинается со счета, которой завершился матч этапа Digital (интерактивный баскетбол).

2.3. Игровое время / Победитель игры

2.3.1. Основное время – 1 период длительностью 10 минут. Игровые часы должны быть остановлены во время ситуаций мертвого мяча и штрафных бросков. Игровые часы должны быть запущены после завершения обмена мячом (как только мяч оказывается в руках игрока атакующей команды).

2.3.2. Команда, набравшая **21 (двадцать одно) очко** по сумме двух Этапов, выигрывает игру.

В случае, если ни одна команда к моменту окончания Основного времени набирает 21 (двадцать одно) очко, команда, набравшая больше очков по сумме двух этапов, выигрывает игру. При равенстве очков по окончании Основного времени, матч играется до 2 очков.

2.3.3. Команда должна проиграть игру «лишением права», если во времени начала игры, указанному в расписании, команда не представлена на корте 3 игроками, готовыми играть. В случае поражения «лишением права» результат игры записывается как w-0 или 0-w («w» означает победу).

2.3.4. Команда должна проиграть из-за нехватки игроков, если она покидает корт до окончания игры или все игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы. В случае поражения из-за нехватки игроков выигравшая команда может выбрать сохранение своего счета на момент остановки или победу лишением права, в то время как счет проигравшей команды устанавливается на 0 в любом случае.

2.3.5. Команда, проигравшая из-за нехватки игроков или умышленно проигравшая лишением права, должна быть дисквалифицирована из турнира.