|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ГРАМАДСКАЕ АБ'ЯДНАННЕ**  **«БЕЛАРУСКАЯ РЭСПУБЛIКАНСКАЯ**  **ПIЯНЕРСКАЯ АРГАНIЗАЦЫЯ»**  **МІНСКІ АБЛАСНЫ САВЕТ** | Рисунок1 | **ОБЩЕСТВЕННОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ**  **«БЕЛОРУССКАЯ РЕСПУБЛИКАНСКАЯ**  **ПИОНЕРСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ»**  **МИНСКИЙ ОБЛАСТНОЙ СОВЕТ** |

Проект

ПОСТАНОВЛЕНИЕ

ПЛЕНУМА

03.09.2020  № 5

г. Минск

Об утверждении

положения о проведении

соревнований «Олимпиада дворовых игр»

Заслушав и обсудив информацию председателя Минского областного Совета общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация» (далее – МОС ОО «БРПО») Мороз Ю.С., с целью пропаганды активного образа жизни, Пленум МОС ОО «БРПО»

ПОСТАНОВЛЯЕТ:

1. Утвердить положение о проведении соревнований «Олимпиада дворовых игр» (далее – соревнования).

2. Районным(Жодинскому городскому) Советам ОО «БРПО»:

2.1. организовать и провести соревнования в пионерских дружинах Минской области;

2.2. довести данное постановление до всех пионерских дружин, а также всех заинтересованных.

3. Ответственность за исполнение данного постановления возложить на председателей районных (Жодинского городского) Советов ОО «БРПО».

4. Контроль за исполнением данного постановления возложить на заместителя председателя МОС ОО «БРПО» Коптеву Е.М.

Председатель Ю.С.Мороз

Проект

Утверждено

Постановление пленума

МОС ОО «БРПО»

03.09.2020№ 5

Положение

о проведении соревнований «Олимпиада дворовых игр»

Соревнования (турнир) «Олимпиада дворовых игр» проводятся с целью пропаганды активного образа жизни.

Основными задачами соревнований являются:

комплексное решение проблем двигательной активности и укрепления здоровья детей и подростков;

приобщение детей и подростков к регулярным занятиям физической культурой и спортом;

пропаганда здорового образа жизни среди подрастающего поколения;

воспитание здорового и социально-активного подрастающего поколения;

популяризация положительного опыта спортивной, игровой, образовательной и оздоровительной деятельности по формированию всесторонне развитой личности ребенка;

стимулирование активного оздоровительно-развивающего и коммуникативного подхода в организации отдыха детей.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Организатором соревнования является главное управление по образованию Минского облисполкома и Минский областной Совет общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация».

1.2. Участники: члены ОО «БРПО» пионерских дружин в возрасте от 7 до 14 лет, учащиеся учреждений общего среднего образования, как в командном, так и в личном зачетах.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

2.1. Возрождение среди современных детей и подростков дворовых спортивных игр.

2.2. Формирование спортивной атмосферы и здорового образа жизни.

2.3. Развитие коммуникативных навыков среди детей посредством игровой формы личного общения.

3. ЭТАПЫ И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

3.1. Соревнования проводятся в два этапа:

первый этап (регистрационный) – сентябрь 2020 года. Регистрация участников игры на сайте ОО «БРПО» во вкладке «Регистрация на проекты ОО «БРПО» «Олимпиада дворовых игр», определение состава участников соревнований.

второй этап (игровой) – октябрь 2020 – апрель 2021 года. Проводится в пионерских дружинах учреждений общего среднего образования МОС ОО «БРПО».

4. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

4.1. Общее руководство организацией соревнований в пионерской дружине осуществляет – администрация учреждения образования (далее – Администрация), а также организационный комитет.

4.2. Для реализации проекта создаются территориальные организационные комитеты (далее – оргкомитет).

4.3. Областной оргкомитет:

осуществляет общее руководство проектом, разработку и содержательное наполнение соревнований;

утверждает состав участников игры на основании регистрации;

доводит до сведения заинтересованных состав участников игры;

осуществляет контакт-консультации по вопросам организации и проведения соревнований.

4.4. Территориальные оргкомитеты:

осуществляют ведение соревнований;

отслеживает количество команд-участниц, участников;

освещают ход игры в региональных средствах массовой информации, а также в интернет-пространстве.

Территориальные оргкомитеты утверждают членов жюри (судейские коллегии), которые осуществляют судейство, подведение итогов, оформляют итоговые протоколы.

5. СОДЕРЖАНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ

5.1. В рамках соревнований могут быть использованы и применены следующие дворовые спортивные детские игры в зачетах:

Командные: «Казаки-разбойники»; «Лапта»; «Квадрат».

Индивидуальные: «Классики»; «Резиночки»; «Скакалки».

***(Правила игр прилагаются)***

6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

6.1. Количество команд, участников в личных зачетах зарегистрированных от одной пионерской дружины – не ограничено.

6.2. Каждой команде, участнику желающим принять участие в проекте необходимо:

зарегистрироваться на сайте ОО «БРПО» во вкладке «Регистрация на проекты ОО «БРПО» во вкладке **«Олимпиада дворовых игр»**;

принять участие в соревнованиях согласно положению.

6.3. Команды, участники, не прошедшие регистрацию, к участию в соревнованиях не допускаются. По усмотрению организаторов, срок регистрации участников игры может быть продлен. Регистрационный лист будет опубликован после завершения регистрации.

Основанием для участия в соревнованиях в каждом этапе проведения является подача документов в установленный срок и в полном объеме.

Для участия в отборочных этапах необходимо подать в оргкомитет соответствующего этапа следующие **документы**:

заявку, согласно приложению 2 (командная, личная, сводная в соответствующий этап);

Копии документов, удостоверяющих личность участников (копии свидетельств о рождении, копии паспортов);

протокол предыдущего отборочного этапа, подписанный председателем жюри, включающий в себя краткую информацию об итогах и результатах состоявшегося этапа (даты проведения, количественная и качественная характеристика, особенности, положительная динамика, недостатки, выводы, предложения);

итоговый протокол соревнований (приложение 3);

фотографии команд-участниц в цифровом формате изображения JPEG и разрешением 1600х1200 в электронном виде;

медицинскую справку-допуск к участию в день проведения каждого этапа соревнований;

протокол прохождения техники безопасности в день проведения этапа соревнований.

Ответственность за оформление и своевременное предоставление вышеперечисленных документов возлагается на председателей районных (Жодинского городского) Советов ОО «БРПО», руководителей команд.

Документы и материалы для участия в соревнованиях предоставляются на бумажном и электронном носителях (согласно перечню) в вышестоящий оргкомитет.

7. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ.

7.1. Жюри (судейская коллегия) отборочных этапов формируется и утверждается оргкомитетом соответствующего этапа.

7.2. Победители и призеры отборочных этапов награждаются дипломами и призами организаторов.

7.3. Организаторы игры оставляют за собой право учреждать дополнительные специальные номинации.

8. ФИНАНСИРОВАНИЕ.

Финансирование соревнований осуществляется организаторами за счет собственных средств, и иных источников, не запрещенных законодательством Республики Беларусь.

Приложение 1

**Командные игры**

**«Казаки-разбойники»**

**Казаки-разбойники** - детская игра, популярная в XX веке. В игре принимают участие две команды.

**Состав участников спортивной игры «Казаки-разбойники»**

Команды: пионеры в возрасте от 10 до 14 лет, учащиеся учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи в составе смешанных команд. Количественный состав команды – 8 человек (4 девочки, 4 мальчика).

**Правила игры**

Играющие оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребию определяют, кто будет играть за «казаков», а кто за «разбойников». Иногда выбираются атаманы.

«Разбойники» совещаются и загадывают кодовое слово (секретный «пароль»). Может быть не слово, а пароль 13245 и т. д., максимум 8 цифр.

По сигналу «разбойники» убегают прятаться («казаки» не должны подглядывать). Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на асфальте и других поверхностях (стенах, заборах), чтобы у «казаков» были подсказки, где искать. Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее «разбойники» убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надёжно спрятаться.

«Казаки» в это время обустраивают «темницу» и придумывают, как будут «пытать» пленных. Через оговоренный промежуток времени (обычно 15-20 минут) «казаки» отправляются искать «разбойников». Найденного разбойника ловят («пятнают») и отводят в темницу (он не имеет права вырываться и убегать).

В «темнице» «разбойников» «пытают» (щекочут, подсовывают насекомых, жгут крапивой, кидают на землю, дают подзатыльник). Виды «пыток» заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными.

Задача «казаков»: выведать секретное слово-пароль.

**«Лапта»**

**«Лапта»** - русская народная командная [игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) с [мячом](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%8F%D1%87) и [битой](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B8%D1%82%D0%B0). Игра проводится на естественной площадке. Цель игры - ударом биты послать мяч как можно дальше и пробежать поочерёдно до противоположной стороны и обратно, не дав противнику «осалить» себя пойманным мячом. За удачные пробежки команде начисляются очки. Выигрывает команда, набравшая больше очков за установленное время.

**Состав участников спортивной игры «Лапта»**

Команды: пионеры в возрасте от 10 до 14 лет, учащиеся учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи в составе смешанных команд. Количественный состав команды – 8 человек (4 девочки, 4 мальчика).

**Правила игры**

Игра проходит на прямоугольной игровой площадке. Она имеет 45-55 метров в длину и 25-40 метров в ширину. С одной стороны площадки находится город, с другой -кон. Для игры нужен теннисный мяч (резиновый) и бита (лапта), которая должна быть цельнодеревянной, длиной от 60 см и до 120 см, диаметром не более 5 см, диаметр рукоятки биты должен быть не менее 2,5-3 см, конец рукоятки имеет утолщение, обеспечивающее безопасность при проведении ударов по мячу. Каждый игрок может пользоваться индивидуальной битой, соответствующей этим размерам. Игрокам в возрасте до 12 лет разрешается пользоваться плоской битой длиной 80 см, шириной до 6 см и рукояткой толщиной 2 см. Запрещается использовать бейсбольные и софтбольные биты. Вес биты не должен превышать 1500 г ± 50 г.[[4]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D0%BF%D1%82%D0%B0#cite_note-4)

Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Бьющий лаптой отбивает мяч как можно дальше в поле (нельзя бросать биту), бежит через площадку за линию кона и возвращается назад в город. Водящие в поле ловят отбитый мяч (если мяч пойман слёту, тогда команды меняются местами) и стараются запятнать (осалить) бегущего. Им разрешается перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего с более близкого расстояния.

Если игрокам поля удаётся запятнать бегущего, они переходят в город. Если игроки поля не могут запятнать бегущего, то они быстро перекидывают мяч в город. Как только мяч вернулся в город, игрок, не успевший прибежать назад в город, остаётся за линией кона и ждёт следующей возможности вернуться в город. Если бьющий ударил по мячу плохо и команда в поле быстро поймала мяч, то бежать опасно, так как могут легко осалить. В таком случае бьющий может не бежать, а оставаться за чертой, по другую сторону от команды - в деревне.

Игра продолжается, и мяч бьёт следующий игрок. По очереди все игроки команды выступают в роли бьющих. Игроки, оставшиеся в пригороде и за коном, ждут, чтобы их выручили. Выручить может тот, кто далеко отобьёт мяч, дав возможность перебежки самому, а также игрокам из пригорода и кона. Мяч, выбитый за боковую линию, не учитывается. Mожет создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона и в пригороде, тогда игроку, который ещё не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнётся, то игроки города уступают своё место водящим. Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может отбить мяч лаптой, разрешается бросить его в поле рукой.

Игра считается выигранной, если все игроки пробили по мячу, пробежали за линию кона и вернулись назад в город. Игра считается проигранной, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона. По окончании игры команды меняются местами. Команда города переходит в поле, а из поля переходит в город.

**«Классики» в индивидуальном зачете**

**Классики** или **классы** - старинная детская игра, популярная во всём мире, включая Беларусь. Играется, как правило, на [асфальте](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%81%D1%84%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D1%82), расчерченном [мелом](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D0%BB) на [квадратики](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B0%D0%B4%D1%80%D0%B0%D1%82) или другие фигуры («классы»). Играющие, прыгая на одной ноге без ограничения числа прыжков, ей же толкают «бит(к)у» (например, баночку из-под [гуталина](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%83%D1%82%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%BD) или шайбу) из квадрата в следующий квадрат, стараясь не попасть битой на черту и не наступить на черту ногой.

**Состав участников игры «Классики»**

Участники: октябрята в возрасте от 7 до 10 лет, учащиеся учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи. Одновременно могут играть 5 человек, независимо от пола.

**Правила игры**

Традиционным игровым полем считается прямоугольник из десяти равных квадратов, заполняющих прямоугольник 5х2. Размер каждого квадрата 4-5 ступней одного из участников. Иногда по предварительной договоренности поле первого квадрата уменьшается, а к последнему квадрату добавляется сегмент, проведением у нижней стороны квадрата дуги из угла квадрата в соседний по горизонтали угол, на отсеченную и добавленную площадь нельзя наступать и забивать на неё бит(к)у, эта площадь закрашивается и на ней пишется «огонь» или «вода». Играют по очереди, которая выстраивается по предварительной договоренности о способе её определения (жребием, считалкой и т. д.) Каждый игрок начинает с того, что кидает бит(к)в первый квадрат. Затем, прыгая на одной ноге, он толкает этой ногой битку из первого квадрата во второй и за ней перепрыгивает в следующий квадрат, перемещаясь из второго квадрата в третий и т. д. Пятый квадрат считается местом отдыха - в нём можно встать на обе ноги, переминаться, отдыхать стоя и т. п. Нельзя самому или бит(к)ой задевать черту, ограничивающую квадраты. Из последнего квадрата нужно вытолкнуть битку за пределы игрового поля. После успешного окончания первого кона игрок бросает битку во второй квадрат, и так далее до прохождения всех квадратов. Затем возможны различные варианты продолжения игры: бросание битки из положения стоя спиной к полю, «контрольные» с изменением порядка продвижения - из первого квадрата в 10, затем в 9, оттуда во 2… по диагонали и т. п. Любое нарушение правил игры приводит к переходу права игры к следующему игроку.

После прохождения простого 1-го уровня (стоя на 2 ногах и перешагивая) из десяти конов следуют более сложные уровни (на одной ноге, исключая 4-й) по 10 конов каждый:

* второй - на одной ноге;
* третий - наоборот (другой стороной ступни);
* четвёртый - двумя ногами одновременно (после этого игрок выбирает домик, то есть клетку, в которую никто, кроме него, вставать не может);
* пятый - прыжки через одну клетку;
* шестой - не показывая зубы;
* седьмой - кидая битку из пятого класса;
* восьмой - согнувшись;
* девятый - ручеёк, то есть десять раз на одной ноге из первого сразу в десятый (то есть вправо) и обратно;
* десятый.

Вариант:

* 1 - простая
* 2 - хромая (на одной ноге)
* 3 - кочерга (битка выбивалась влево)
* 4 - левша (прыгали на левой ноге)
* 5 - королевская (нельзя перетаптываться, один прыжок — один удар)
* 6 - контрольная (если совершил ошибку переходишь в 1 класс)
* 7 - слепая (битка кидалась вслепую)
* 8 - выпускная

Выигрывает тот, кто первым пройдет все уровни быстрее других. Последующие места распределяются соответственно порядку завершения игры.

Обязательные условия:

1. не наступать на линии квадратов;
2. с биткой в одном классе не стоять двумя ногами (исключая четвёртый уровень);
3. не топтаться и не подвигать битку в одном классе;
4. бросивший битку и попавший на черту пропускает кон;
5. не прошедший кон игрок ждёт своей очереди в новом круге и повторяет его.

**«Резиночки» в индивидуальном зачете**

**Резииночка** - детская [игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0), заключающаяся в прыжках через узкую двойную [веревку](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D0%BE%D1%81) ([резинку](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B8%D0%BD%D0%BA%D0%B0&action=edit&redlink=1)) натянутую на различной высоте.

**Состав участников игры «Резиночка»**

Участники: пионеры в возрасте от 10 до 12 лет, учащиеся учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи. Одновременно могут играть 3 человек, независимо от пола.

**Правила игры**

Два игрока, встав на некотором расстоянии друг от друга, натягивают резинку, зафиксировав ее вокруг своих ног на уровне [щиколоток](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%B4%D1%8B%D0%B6%D0%BA%D0%B0), и образовав длинный прямоугольник - двойную [прыгалку](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BA%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D0%BA%D0%B0). Третий игрок, заступив в середину прямоугольника, должен в определённом порядке перепрыгивать, поджимая ноги, через одну, либо обе линии резинки, выполняя различные фигуры. В случае ошибки, если он задевает ногами резинку или нечаянно наступает на неё, ход переходит к следующему игроку, а допустивший ошибку занимает его место «в резиночке». Когда подойдёт его очередь, он начинает прыгать с того места, где сбился,

После того, как участник проходит все комбинации, резинку поднимают выше - на уровень коленей, затем до середины бедра, до талии и т.д.

Прыжки выполняются на двух и на одной ноге, боком или лицом к резинке, перескакивая через одну или обе линии или наскакивая на них, усложняются поворотами на 180°, 360° и более, скрещиванием ногами резинки и затем «распусканием» её во время прыжка, выполнением прыжков стоя спиной к резинке, без зрительного контроля. В традиционной «резиночке» она должна быть натянута параллельно земле, однако её можно натягивать и по диагонали, комбинируя различные уровни высоты.

Побеждает в игре тот, кто первым пройдёт все условленные уровни.

**«Скакалки» в индивидуальном зачете**

**Игра со скакалкой «Десятки»**

**Состав участников игры «Десятки»**

Участники: пионеры в возрасте от 12 до 14 лет, учащиеся учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи. Одновременно могут играть 4 человек, независимо от пола.

**Правила игры**

Для игры в «десятки» нужна одна скакалка и несколько человек. Смысл игры заключается в необходимости последовательно выполнить ряд упражнений со скакалкой. Каждое из упражнений выполняется несколько раз (от 1 до 10 раз) в зависимости от сложности. Игра начинается с самого простого упражнения, которое нужно выполнить 10 раз, следующее упражнение сложнее и его нужно сделать 9 раз и т.д. до самого последнего победного упражнения, которое выполняется один раз.

Первый игрок начинает выполнять первое упражнение, если он сбивается или ошибается – ход переходит к следующему участнику и так по кругу. **Победителем игры считается тот игрок, который первым выполнит все упражнения.**

Набор упражнений:

* **10 раз** - прыгаем через скакалку обычным способом, одновременно двумя ногами, скакалку прокручиваем вперед.
* **9 раз** - через скакалку прыгаем на одной ноге, со сменой ног (то правая, то левая), т.е. получается «бег» через скакалку
* **8 раз** - через скакалку прыгаем на левой ноге
* **7 раз** - прыгаем через скакалку на правой ноге
* **6 раз** - прыгаем через скакалку как обычно двумя ногами, но скакалку нужно крутить назад
* **5 раз** - через  скакалку как в 9-ке («бегом»), но скакалку крутим в обратную сторону
* **4 раза** - скакалку крутим вперед, прыгать нужно чередуя обычные прыжки и со скрещиванием рук
* **3 раза** - прыгаем через скакалку вперед, но ноги необходимо сложить крестиком
* **2 раза** - скакалку крутим назад, прыгая на одной ноге
* **1 раз** - самое сложное упражнение, верх мастерства прыжков через скакалку, когда нужно было подпрыгнуть и при этом успеть прокрутить скакалку вперед два раза.

Приложение 2

ЗАЯВКА

на участие в соревнованиях «Олимпиада дворовых игр»,

в командной игре\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_этапа

«Лапта» / «Казаки-разбойники»

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 года

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Название команды*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Количественный состав команды |  |
| 2. | Учреждение образования *(полностью)* |  |
| 3. | Ф.И.О. руководителя команды (полностью) |  |
| 4. | Должность руководителя команды (полностью) |  |
| 5. | Мобильный телефон руководителя с указанием кода оператора |  |
| 6. | Примечание |  |

7. Сведения об участниках

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Ф.И. | Дата рождения | Полных лет |
| 1. |  |  |  |
| 2. |  |  |  |
| 3. |  |  |  |
| 4. |  |  |  |
| 5. |  |  |  |
| 6. |  |  |  |
| 7. |  |  |  |
| 8. |  |  |  |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Руководитель команды подпись расшифровка подписи

ЗАЯВКА

на участие в соревнованиях «Олимпиада дворовых игр»,

в игре\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_этапа\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

«Резиночки» / «Классики» / «Скакалки»

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 года

ТС ОО «БРПО»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

* 1. Сведения об участнике

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Ф.И. | Дата рождения | Полных лет | У.О., пионерская дружина | Допуск врача |
| 1. |  |  |  |  |  |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Руководитель подпись расшифровка подписи

**Сводная заявка на участие**

*(Обозначение оргкомитета:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*) направляет для участия \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ этапе соревнований «Олимпиада дворовых игр»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Игра | Количество | | |
| Всего человек | индивидуаль.  человек | Коллективные  Команд/человек |
| 1. | Лапта |  | - |  |
| 2. | Казаки-разбойники |  | - |  |
| 3. | Классики |  |  | - |
| 4. | Резиночки |  |  | - |
| 5. | Скакалки |  |  | - |
| ИТОГО: | |  |  | - |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Председатель подпись расшифровка подписи

Приложение 3

Итоговый протокол