|  |  |
| --- | --- |
| СОГЛАСОВАНО  И.о.зав.кафедрой ФКиТ  ПГУ имени Шолом-Алейхема | УТВЕРЖДАЮ  Ректор ПГУ имени Шолом-Алейхема |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.Н.Изосимов  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 г. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Н.Г. Баженова  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 г. |

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении соревнований по фиджитал-баскетболу среди студентов**

**ФГБОУ ВО Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема**

## ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

* 1. Настоящее Положение устанавливает порядок проведения соревнований по фиджитал-баскетболу студенческих команд Приамурского государственного университета имени Шолом-Алейхема (далее –Соревнования).
  2. Соревнования проводится с целью развития физической культуры и массового спорта, поддержки и развития студенческих объединений и популяризации фиджитал-спорта в ПГУ имени Шолом-Алейхема.
  3. Задачи соревнований:
     + Организация досуговой деятельности обучающихся Приамурского государственного университета имени Шолом-Алейхема;
     + Привлечение студентов через фиджитал-спорт к активному и спортивному образу жизни, интеллектуальное и физическое развитие студенческой молодежи;
     + Создание площадки для популяризации фиджитал-спорта в Приамурском государственном университете имени Шолом-Алейхема.

## РЕГИСТРАЦИЯ, СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

* 1. Соревнования проводится в спортивном зале университета (ул. Широкая 70А).

Девушки- **25 ноября 2024 года**

Юноши- **26-28 ноября 2024 года**

* 1. Регистрация участников соревнований проходит до **18-00 22ноября 2024** года (включительно). Предварительные заявки на участие в соревнованиях принимаются на кафедре ФКиТ (кааб 217 гл.корпус) или направляются на адрес электронной почты: [alecsandr\_bir@mail.ru](mailto:alecsandr_bir@mail.ru) или ВЦ:89140186791
  2. Судейская по проведению соревнований (на судейской будет проведена жеребьевка команд), будет проводится **25 ноября 2024г. в 17-30** на кафедре физической культуры и туризма(ул. Широкая 70А каб.217).

## ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ

Организатором соревнований является кафедра физической культуры и туризма

Непосредственноеруководствопроведениемсоревнованийосуществляеткафедра физической культуры и туризма и студенческий спортивный клуб «ПГУ имени Шолом-Алейхема».

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

Главным судьей соревнований назначается Языков Кирилл Александрович

(тел. 89681376767).

Главным секретарем соревнований назначается Изосимов Александр Николаевич

(тел. 89140186791).

## ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ СОРЕВНОВАНИЙ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА

* 1. К участию в соревнованиях допускаются команды студентов ПГУ имени Шолом-Алейхема очной формы обучения, при предъявлении студенческого билета.

В одной команде могут быть студенты с разных курсов и направлений подготовки.

* 1. Состав команды два человека (+ 1 запасной), не имеющих ограничений по здоровью. Командой руководит капитан, назначенный из ее состава.

## УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

* 1. В соревнованиях участвуют команды, в состав которых входит по 2+1 (три) спортсмена.
  2. Каждый матч включает два этапа:
     1. Этап Digital (интерактивный баскетбол)

Матчи по интерактивному баскетболу проводятся в соответствии с Правилами интерактивного баскетбола на игровой платформе Sony Play Station 5, до 11 очков.

* + 1. Этап Physical (баскетбол 2х2)

Матчи по баскетболу 2х2 проводятся в соответствии с Правилами баскетбола 3х3. 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 являются запасным и может выходить на замену в матче в порядке, определенном Правилами баскетбола 3х3.

* + 1. Команда, набравшая 21 (двадцать одно) очко по сумме двух Этапов, выигрывает игру.

## НАГРАЖДЕНИЕ

Команды-победители и призеры награждаются дипломами соответствующей степени.

Приложение№1

# Технические правила проведения матчей по

# интерактивному баскетболу

* 1. Игровой режим Соревнования -«Blacktop5x5»;
  2. Игровой платформой соревнования является консоль PS5, укомплектованная игрой NBA2K24, лицензионной, последней актуальной версии;
  3. Сложность: All-Star;
  4. Перед каждым матчем каждый игрок выбирает свою команду, которым будет управлять во время матча. Ограничения по выбору команд отсутствуют;
  5. Команды играют в формате 5 на 5:
  6. Победителем части Digital (интерактивный баскетбол) становится команда, которая первой наберет **11 (одиннадцать) очков**;
  7. Ограничений по правилам игры в защите и нападении нет, можно использовать любые приёмы, предусмотренные игрой;
  8. Перед стартом матчей участники обязаны отключить внутри игровые сообщения, включать внутри игровые сообщения запрещено.

# Технические правила проведения матчей по баскетболу 2х2

* 1. Корт и мяч
     1. Игра проводится на баскетбольном корте 3x3 с одной корзиной. Игровая поверхность стандартного корта 3x3. 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. Для игры должен быть использован мяч, соответствующий Правилам баскетбола 3х3.
  2. Начало игры
     1. Обе команды должны разминаться одновременно перед игрой. Общее время разминки команд – не более 5 (пять) минут.
     2. Жеребьевка команд должна определить, какая команда получит первое владение. Команда, выигравшая, может выбрать владение мячом в начале игры или в начале потенциального овертайма.
     3. Игра должна начинаться с 2 (двумя) игроками каждой команды на корте.
     4. Игра начинается со счета, которой завершился матч этапа Digital (интерактивный баскетбол).
  3. Игровое время / Победитель игры
     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. Команда, набравшая **21 (двадцать одно) очко** по сумме двух Этапов, выигрывает игру.

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

**Заявка**

**на участие в соревнованиях по фиджитал-баскетболу среди студентов**

**ФГБОУ ВО Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема**

**от** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**(название команды)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | ФИО (полностью) | Дата рождения | Контактный телефон |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |

Капитан команды \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

К соревнования допущено \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ чел.