



Підручник Злету Юнацтва СУМ в Америці



**Крайова Управа
Спілки Української Молоді в Америці**

Нью-Йорк, 2008

Зміст

Правильник Злету Юнацтва	2
I. Вступ	3
II. Загальні Постанови	3
III. Система Точкування	5
IV. Спосіб Точкування	5
V. Правила щодо Конкурсів	6
VI. Участь Відділу у Злеті та Вигляд Одностроїв	10
VII. Карність і Дисципліна	10
VIII. Жюрі	10
IX. Зміна Правильника	10
Обов'язки осередків у Переведенню Злету Юнацтва	11
Інструкції для Референтів Конкурсів Знання, Слова, Роїв і Мистецтва, та Членів Жюрі	16
Загальні вказівки до Конкурсів Знання, Слова та Роїв	17
Конкурс Слова	19
Конкурс Знання	24
Конкурс Роїв	28
Конкурс Мистецтва	33
Інструкції для Референтів Спортових Змагань	40
Чому англійською?	41
Футбол (Копаний м'яч)	42
Відбиванка (Волейбол)	45
Легкоатлетика	56



**Правильник
Злету Юнацтва**

Правильник Злету Юнацтва

I. Вступ

Цей правильник, справлений та затверджений 22-го лютого 2008р. більшістю голосів членів Крайової Управи на засіданні КУ СУМ і зобов'язує всі Відділи Юнацтва, учасників та Команди у переведенні Юнацьких Весняних Злетів.

II. Загальні Постанови

- а) Участь у Злеті беруть молодше і старше юнацтво та суменята, члени Відділів Юнацтва СУМ даних округ.
- б) Учасників Злету зголошують Булави Відділів вчасно до Команди Злету.
- в) Учасники Злету зобов'язані брати участь в програмі Злету, збірках, дефілядах, та повинуватись рішенням Команди Злету.
- г) Кожен відділ юнацтва забезпечує своє юнацтво однаковими за кольором та кроєм сорочками, на яких має бути надрукована назва осередку, або назва міста, у якому знаходиться цей осередок. Ці сорочки призначені для спортових занять та інших заходів.
- г) Під час Юнацького Злету відбуваються наступні конкурси-змагання:
 - Конкурс Слова
 - Конкурс Знання
 - Конкурс Роїв
 - Конкурс Мистецтва
 - Спортові ЗмаганняВразі потреби, Булавний(на) КУ СУМ має право змінити або додати інші конкурси змагання до вище поданих конкурсів змагань.
- д) Кожний конкурс-змагання має своє окреме точкування, яке є подане у цьому Правильнику у параграфі IV. Команда Злету відповідає за підрахування точок всіх конкурсів-змагань згідно з способом точкування, яке подане в Правильнику. Відділ Юнацтва СУМ, який отримає найбільше точок за участь і осяги під час Злету, є проголошений "Першуном Злету". Юнак чи юначка молодшого юнацтва, які здобули найбільше індивідуальних точок, здобуває звання "Першуна-Першунки Злету Молодшого Юнацтва", а юнак чи юначка старшого юнацтва, здобуває звання "Першуна-Першунки Злету Старшого Юнацтва".
- е) Мистецькі групи, рої, спортові дружини та індивідуальні змагуни, які здобули I-ше, II-ге і III-тє місця на підставі точкування, отримують медалі, чаші або грамоти. Відділ Юнацтва, який здобув найбільше точок отримує пропам'ятну чашу чи плакат. Юнаки /

Юначки Першуни Злету, отримують пропам'ятні чаші чи плакати. Команда Злету не є обмежена у вище поданих нагородах, та є уповноважена відмітити участь та осяги Відділів чи індивідуальних учасників у свій окремий спосіб.

є) Суменята - це діти у віці від 4-5 років включно.

1. Суменята беруть участь у наступних конкурсах:

- Конкурс Слова
- Конкурс Роїв
- Конкурс Мистецтва
- Спортові Змагання.

2. Суменята здобувають точки так як подано у параграфі IV цього Правильника. Вони є зараховані до загальної суми точок здобутих Відділом юнацтва, до якого приналежні суменята.

3. Конкурси слова та спортові змагання відбуваються окремо по окремих статевих вікових групах.

ж) Українська мова на Злеті.

1. Учасники Злету повинні змагатися в українській мові. У випадку конкурсів Слова не дозволяється на жодні виїмки. Всі учасники зобов'язані змагатися виключно в українській мові.

2. В Конкурсі Знання, всі іспити мають бути здані в українській мові. Однак ті учасники Злету, які не володіють зовсім українською мовою, та яких імена є за підписом Голови Осередку, Булавного Відділу та головно їх Виховників подані до Команди Злету на два тижні перед Злетом, зможуть здати іспит в англійській мові (іспит буде написаний в англійській мові). Дитина, яка не володіє українською мовою, це дитина, яка зовсім не говорить, не пише і не читає по-українськи. Всі іспити в англійській мові базуються на системі «здав / не здав». Якщо вислід є 70% або більше, юнак/чка отримує достаточну оцінку (здав) і відповідні точки. Якщо вислід є нижче 70%, юнак/чка отримає недостаточну оцінку (не здав) і 0 точок. Кандидати, які беруть англійський іспит у Конкурсі Знання не можуть здобути 1-го, 2-го або 3-го місць.

з) Точкування на місця:

1. I-ше, II-ге і III-тє місця здобувають ті, що отримали найбільше точок.

2. У конкурсі знання, I-ше місце може отримати учасник, який здобув не менше як 94 точок; II-ге місце - не менше 89 точок; III-тє місце - не менше 84.

3. У конкурсах слова, роїв та мистецтва, I-ше місце може отримати учасник, рій або мистецька група, які здобули не менше як 4.0 точок; II-ге місце - не менше 3.5 точок; III-тє місце - не менше 3.0.

и) Старше юнацтво:

1. Якщо активний член роя закінчив/-ла 18 літ життя, і Управа Осередку підтвердить, що юнак/чка ще є членом юнацтва (а не дружинник), цей юнак/-чка є зобов'язаний/-на брати участь у Злеті (у 17 літній категорії).

і) Вік учасників:

1. Учасники Злету змагаються в одній віковій групі. Вікова група до якого входить даний учасник залежить від віку того учасника на день 31-го грудня року перед Злетом.

III. Система Точкування

- а) Система точкування бере під увагу величину Відділу, і дає меншим і більшим Відділам рівну можливість визначитися на Злеті.
- б) Точкування заохочує всі Відділи, незважаючи на їхню величину, брати участь в кожному змаганню.
- в) Крайова Управа відповідає за подробиці системи підрахування Першого Відділу. Відділи можуть отримати технічний опис цих подробиць від Крайової Управу в будь який час.

IV. Спосіб Точкування

- а) Участь Відділів в Злеті, вигляд одностроїв:
 - За вчасну реєстрацію Відділу..... 100 точок
 - У відношенні до цілоти Відділу Юнацтва на підставі членства Відділу... 100 точок
 - За зовнішній вигляд сумівських одностроїв учасників..... 50 точок
 - За участь у збірках..... 50 точок
- б) Конкурс Знання: *Юнацтво приступає до конкурсу індивідуально.*
 - Участь у програмі.....20 точок (іспит в українській мові)
 - Участь у програмі10 точок (іспит в англійській мові)
 - 1-ше місце.....10 точок
 - 2-ге місце.....8 точок
 - 3-тє місце.....6 точок
- в) Конкурс Слова: *Юнацтво приступає до конкурсу індивідуально.*
 - Участь у програмі.....10 точок
 - 1-ше місце.....10 точок
 - 2-ге місце.....8 точок
 - 3-тє місце.....6 точок
- г) Конкурс Роїв:
 - Участь роя у програмі.....25 точок
 - 1-ше місце.....10 точок
 - 2-ге місце.....8 точок
 - 3-тє місце.....6 точок
- г) Конкурс Мистецтва:
 - Участь у програмі.....10 точок
 - 1-ше місце.....10 точок
 - 2-ге місце.....8 точок
 - 3-тє місце.....6 точок

- д) Відбиванка:
- | | |
|------------------------|---------|
| Участь у програмі..... | 6 точок |
| 1-ше місце..... | 8 точок |
| 2-ге місце..... | 6 точок |
| 3-тє місце..... | 4 точки |
- е) Футбол:
- | | |
|------------------------|---------|
| Участь у програмі..... | 6 точок |
| 1-ше місце..... | 8 точок |
| 2-ге місце..... | 6 точок |
| 3-тє місце..... | 4 точки |
- є) Легкоатлетика:
- | | |
|------------------------|---------|
| Участь у програмі..... | 1 точка |
| 1-ше місце..... | 4 точки |
| 2-ге місце..... | 3 точки |
| 3-тє місце..... | 2 точки |
- ж) Естафета:
- | | |
|------------------------|---------|
| Участь у програмі..... | 2 точки |
| 1-ше місце..... | 5 точки |
| 2-ге місце..... | 4 точки |
| 3-тє місце..... | 3 точки |

V. Правила щодо Конкурсів

а) Конкурси Знання і Слова:

До Конкурсів Знання і Слова юнацтво приступає індивідуально.

- Конкурс Слова відбувається окремо для юнаків і юначок у наступних вікових групах:
 - суменята..... 4 роки
 - суменята..... 5 років
 - молодше юнацтво..... 6-7 років включно
 - молодше юнацтво..... 8-9 років включно
 - молодше юнацтво..... 10-11 років включно
 - молодше юнацтво..... 12 років
 - старше юнацтво..... 13-14 років включно
 - старше юнацтво..... 15-16 років включно
 - старше юнацтво..... 17 років включно
- Конкурс Знання відбувається в наступних вікових групах:
 - молодше юнацтво..... 6-7 років включно – (усний формат)
 - молодше юнацтво..... 8-9 років включно
 - молодше юнацтво..... 10-11 років включно
 - молодше юнацтво..... 12 років
 - старше юнацтво..... 13-14 років включно

- старше юнацтво..... 15-16 років включно
 - старше юнацтво..... 17 років включно
3. Про спосіб переведення конкурсів Знання і Слова рішає КУ на пропозицію Крайового Булавного/-ої, і вчасно повідомляється про це Осередки СУМ.
 4. Учасники Конкурсу Знання зможуть здобути точки за участь тільки тоді, коли зможуть відповісти правильно на не менше, як 70% з вимаганих питань.
 5. Юнацтво яке приступає до Конкурсу Знання в англійській мові, і отримує достаточну оцінку (здав іспит), отримує 10 точок. Юнацтво яке приступає до конкурсу знання в українській мові, та здало іспит, отримує 20 точок.

б) Конкурс Роїв:

1. Конкурс роїв відбувається у наступних категоріях:
 - суменята..... 4-5 років включно
 - молодше юнацтво..... 6-7 років включно
 - молодше юнацтво..... 8-9 років включно
 - молодше юнацтво..... 10-11 років включно
 - молодше юнацтво..... 12 років
 - старше юнацтво..... 13-14 років включно
 - старше юнацтво..... 15-16 років включно
 - старше юнацтво..... 17 років включно
2. Про спосіб переведення конкурсу роїв рішає КУ на пропозицію Крайового Булавного/-ої і вчасно повідомляється про це Осередки СУМ.
3. Кожний рій змагається у віковій категорії другого найстаршого свого члена.
4. Учасники Конкурсу Роїв зможуть здобути 1-ше, 2-ге або, 3-тє місце тільки тоді, коли члени роя успішно перейдуть 25% Конкурсів Слова і Знання. *(Напр.: рій має 10 членів; 10 учасників приступають до Конкурсу Знання + 10 учасників приступають до Конкурсу Слова = 20. Треба здати: $25\% \times 20 = 5$. Тобто 5 членів роя здали Конкурс слова, або Конкурс знання, або 2 здали Конкурс слова плюс 3 здали Конкурс знання тощо.)*

в) Конкурс Мистецтва:

Самодіяльні мистецькі виступи Відділів відбуваються по наступних вікових групах:

- суменята..... 4-5 років включно
- молодше юнацтво..... 6-12 років включно
- старше юнацтво..... 13-17 років включно

Самодіяльну мистецьку одиницю становлять принайменше п'ять її членів (у виїняткових обставинах, де в даному осередку нема юнацтва відповідного віку, Команда Злету може допустити одиниць, які складаються із менше, ніж 5 осіб. Такий виїнятковий дозвіл треба отримати від Команди до двох тижнів перед Злетом). В конкурсах мистецьких одиниць можуть приймати участь не більше як дві самодіяльні групи з даного Відділу в даній категорії та того самого жанру.

В Конкурсі Мистецтва юнацтво змагається у двох категоріях: (1) Танці, та (2) Всі інші жанри. До другої категорії входять хори, драматичні гуртки, і т.п. В категорії Інших жанрів (крім танців) виступи мають бути пов'язані з темами Злету, визначеними Крайовою Управою на даний рік. Групи можуть складатися з тих самих осіб, але

повинні відрізнятися у категорії жанру (наприклад – хор, оркестра, драматичний гурток і т.п).

У танцях, групи мусять відрізнятися відмінним особовим складом. У виїняткових обставинах, найбільше дві особи можуть виступати в двох групах.

Старше юнацтво не може брати участі у виступах молодшого юнацтва. Одначе, в разі потреби не-більше як два члени молодшого юнацтва можуть брати участь у виступах старшого юнацтва.

Молодше юнацтво не може брати участі у виступах суменят. Одначе, в разі потреби не-більше як два члени суменят можуть брати участь у виступах молодшого юнацтва.

г) Конкурс Слова, Конкурс Роїв, Конкурс Мистецтва:

Вищеподані конкурси точкується від 5(відмінно) до 1 (недостаточно). Учасники конкурсу зможуть здобути точки за участь тільки тоді коли здобудуть не менше як 2.0.

г) У Конкурсі Мистецтва, у підрахуванню точок, найвища і найнижча оцінки відпадають.

д) Групові Змагання:

В групових змаганнях де групи діляться на Молодше Юнацтво, Старше Юнацтво чи Суменята (напр. Конкурс мистецтва, відбиванка; але НЕ футбол чи естафета), старше юнацтво не може брати участі у виступах молодшого юнацтва. Одначе, в разі потреби, не-більше як два члени молодшого юнацтва можуть брати участь у змаганнях старшого юнацтва, або двоє суменят можуть брати участь у змаганнях молодшого юнацтва.

е) До спортових змагань на Злеті входять:

1. Відбиванка:

- старші юнаки або мішані.... 13-17 років
- старші юначки..... 13-17 років

2. Футбол (копаний м'яч):

- Молодше юнацтво (мішані дружини)

3. Легкоатлетика: Змагання легкоатлетики відбуваються окремо для юнаків і юначок у наступних вікових групах:

Суменята:

4 - 5 років

- біг 30 метрів
- скок в далечінь
(зі стоячої позиції)
- мет м'ячем (500 гр.)
- змагання з перешкодами
(індивідуальна участь)

Молодше юнацтво:

6 - 7 років

- біг 50 метрів
- естафета
(4 в дружині x 50 метрів)
- скок в далечінь
(зі стоячої позиції)
- мет м'ячем (800 гр.)

8 - 9 років

- біг 60 метрів
- естафета
(4 в дружині x 60 метрів)
- скок в далечінь
- мет м'ячем (1000 гр.)

10 - 11 років

- біг 100 метрів
- естафета
(4 в дружині x 100 метрів)
- скок в далечінь
- мет м'ячем (1.8 кг)

12 років

- біг 100 метрів
- естафета
(4 в дружині x 100 метрів)
- скок в далечінь
- мет кулею (2.7 кг)

Старше Юнацтво:

13 - 14 років

- біг 100 метрів
- біг 400 метрів
- біг 800 метрів
- біг 1500 метрів
- естафета
(4 в дружині x 100 метрів)
- скок в далечінь
- мет кулею
(юнаки – 2.7 кг.
юначки – 3.6 кг.)
- дискус
(юнаки – 1.0 кг.
юначки – 1.6 кг.)

15 - 16 років

- біг 100 метрів
- біг 400 метрів
- біг 800 метрів
- біг 1500 метрів
- естафета
(4 в дружині x 100 метрів)
- скок в далечінь
- мет кулею
(юначки – 2.7 кг.
юнаки – 3.6 кг.)
- дискус
(юначки – 1.0 кг.
юнаки – 1.6 кг.)

17 років

- біг 100 метрів
- біг 400 метрів
- біг 800 метрів
- біг 1500 метрів
- естафета (4 в дружині)
- скок в далечінь
- мет кулею
(юначки – 3.6 кг.
юнаки – 6.5 кг.)
- дискус
(юначки – 1.0 кг.
юнаки – 1.6 кг.)

VI. Участь Відділу у Злеті та Вигляд Одностроїв

Під час Злету відбувається Збірка-Апель юнацтва по Відділах для перевірки числового стану Відділу та зовнішнього вигляду його членів. На підставі цієї перевірки надається до 100 точок у відношенні до цілоти членства Відділу Юнацтва, та до 50 точок за зовнішній вигляд одностроїв членів даного Відділу, та до 50 точок за участь у збірках.

VII. Карність і Дисципліна

- а) Кожний Відділ Юнацтва СУМ може стратити за карність і дисципліну відповідно до рівня його точности, карности, дисципліни і послуху наказам Команди, не більше, як 100 точок. Про відтягнення точок Відділові рішає Команда Злету.
- б) За індивідуальну недисциплінованість учасника Злету, Команда має право відтягнути ним здобуті точки, а в крайньому випадку за переступлення законів відтягнути медалью, грамоту чи чашу.
- в) Кожний Відділ відповідає за поведінку свого юнацтва на Злеті.
- г) Команда Злету є відповідальна за полагодження всіх спірних справ. У випадку непогодження із рішенням Команди Злету, Відділ, почерез свого Булавного/-ої чи голови Осередку, має право відклику до Булавного/-ої Управи СУМ або його оповноваженого чи його заступника, рішення якого/-ої є остаточне.

VIII. Жюрі

Команда Злету покликає жюрі для оцінки окремих конкурсів. В кожному конкурсі, крім Конкурсу Мистецтва, жюрі повинно складатися із 3-5 осіб, які є компетентні до цієї функції. З одного Осередку, в жюрі, не може бути більше як одна особа. У Конкурсі Мистецтва, жюрі складаються із однієї особи від кожного Осередку.

IX. Зміна Правильника

Цей Правильник Злету може бути змінений звичайною більшістю голосів членів Крайової Управи СУМ на Засіданні Крайової Управи, якщо повідомлення про засідання включає точку про зміну Правильника Злету.

— oOo —



**Обов'язки осередків
у Переведенню Злету Юнацтва**

Обов'язки Осередків у Переведенню Злету Юнацтва

1. Кожний осередок СУМ який бере участь у Злеті є зобов'язаний щороку відігравати активну роль в підготовці та переведенню імпрези, згідно з цим Правильником. У минулому діяла система чергування за якою один осередок щороку відповідав за цілість Злету і організував його внутрішніми зусиллями; проте тепер діє система чергування, в якій загальні відповідальності діляться, і кожен осередок щороку відповідатиме за іншу ділянку.
2. Загальна відповідальність за організування та переведення Злету ділиться на такі рубрики:
 - Команда Злету (Організаційно-господарська ділянка)
 - Конкурси Суменят
 - Конкурс Мистецтва
 - Конкурс Знання
 - Конкурс Слова
 - Конкурс Роїв
 - Змагання Спорту
 - Інші змагання

До рубрики Конкурсів Суменят входять:

- Змагання Спорту
- Конкурс Роїв
- Конкурс Слова
- Закриття Злету для Суменят

До рубрики Конкурсу Мистецтва входять:

- Старше Юнацтво
- Молодше Юнацтво
- Суменята

До всіх інших конкурсів та змагань входять відповідальність за

- Старше Юнацтво
- Молодше Юнацтво

3. За окремі ділянки відповідають осередки (індивідуальні осередки, або по угрупованнях) за наступним порядком. Цикл повторюється в майбутньому за даною періодичністю та послідовністю.

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Виппані / Ірвінгтон / Джерзі Сіті	Команда	Рої	Слово	Спорт	Знання	Мистецтво Суменята	Команда
Пассейк	Мистецтво Суменята	Команда	Рої	Слово	Спорт	Знання	Мистецтво Суменята
Філядельфія / Балтимор	Знання	Мистецтво Суменята	Команда	Рої	Слово	Спорт	Знання
Нью-Йорк / Гошен	Спорт	Знання	Мистецтво Суменята	Команда	Рої	Слово	Спорт
Йонкерс	Слово	Спорт	Знання	Мистецтво Суменята	Команда	Рої	Слово
Гартфорд / Бостон / Бінггтон	Рої	Слово	Спорт	Знання	Мистецтво Суменята	Команда	Рої

4. **Команда Злету.** До відповідальностей господарчого осередку, котрий відповідає за Команду Злету, входять:

- Загальна відповідальність за Злет.
- Координація праці між всіма осередками. Скликання періодичних засідань та відповідальність за комунікацію з осередками, які спільно організують Злет.
- Скликання першого засідання команди, що має відбутися не пізніше, як 15-го грудня року перед відбуттям Злету.
- У співпраці з відповідальними осередками, визначення часу та місця відбуття всіх конкурсів та змагань; вчасне видання на письмі графіку (час та місце відбуття всіх конкурсів та змагань). Графік не повинен мінятися значно з року на рік, хіба з поважної причини. Команда координує відповідні зміни до графіку у разі дощової погоди.
- Реєстрація учасників, та адміністраційні обов'язки, пов'язані з реєстрацією.
- Комп'ютерна система, статистика, і вчасне підрахування та визначення вислідів змагань / конкурсів / осередків-першунів / першунів Старшого та Молодшого Юнацтва.
- Фінанси та збалансований бюджет.
- Фізична підготовка приміщень: будинку команди та кімнат табору. Зберігання ладу та чистоти на терені табору під час Злету. Почищення терену та будинків після Злету. Координація та співпраця з Адміністрацією Оселі по цих справах.
- Відповідальність за загальний стан безпеки на таборі; особливо безпека учасників, котрі проживають на терені табору.
- Замовлення чи виготовлення нагород (чаші, медалі, пропам'ятна відзнака/нашивка Злету, грамоти тощо). Замовлення чаш та медалів підлягає вимогам Правильника (напр. щодо розміру, надрукованого тексту тощо).
- Харчування учасників Злету.
- Висилка обіжників до осередків та листування з відповідними повідомленнями та потрібними інформаціями.
- Підлягає Крайовій Управі; співпрацює безпосередно з Булавою КУ; здає діловий та фінансовий звіти Крайовій Управі до двох місяців після Злету.

- Покликає Команду Злету. До Команди входять:
 - Комендант
 - Бунчужний
 - Секретар
 - Обозні МЮ та СЮ
 - Референт комп'ютера й статистики
 - Референт одностроїв
 - Референт преси
 - Медичний опікун
 - Референти індивідуальних конкурсів та змагань (*ці референти є призначені осередками, котрі відповідають за дані конкурси*)
 - Інші референти, якщо вважається, що вони є потрібні

5. Референти конкурсів. До відповідальностей осередків що відповідають за всі інші ділянки (крім формування Команди) входять:

- Призначення референта даного конкурсу. Референт автоматично входить до Команди Злету. Для декотрих конкурсів доцільно призначити окремих референтів для Старшого Юнацтва і для Молодшого Юнацтва.
- Повна відповідальність за конкурс: підготовка до конкурсу та його переведення, згідно з вимогами Правильника.
- Підбирає відповідних людей для підготовки та переведення конкурсу чи змагання. Ці особи можуть бути членами інших осередків; однак призначений осередок відіграє провідну роль, покликає осіб та координує працю.
- Повідомлення Команді Злету про розвиток роботи, впродовж підготовчого періоду перед Злетом.
- Вчасне подавання конкурсних матеріалів, вимог чи інших інформацій до Команди Злету, для розміщення в обіжниках до осередків.
- Вчасне здання вислідів конкурсів чи змагань до Команди Злету, за вимогами Референта комп'ютера та статистики.
- Вчасне повідомлення про вимоги стосовно медалів, чаш, грамот або інших видів нагород для даного конкурсу. У співпраці з Командою, замовлення відповідної кількості нагород.
- Виповнення грамот (чи іншої документації) для змагунів чи переможців. Вручення грамот, нагород і т.п. під час закриття Злету.
- Письмовий звіт Команді Злету найпізніше до одного місяця після відбуття Злету. Цей звіт долучується до загального звіту Команди до КУ СУМ.
- Створення списків людей, які працювали в референтурі (напр. члени журі, технічні працівники, організатори і т.п.). Списки повинні в собі мати координати людей (напр. телефон, ел. пошта і т.п.). Після відбуття Злету, передання списків до Команди Злету. Ці списки тоді переходять до осередку який має наступну відповідальність за даний конкурс.
- До відповідальностей за Змагання Спорту входить також обов'язок фізичної підготовки спортової площі та інших місць відбуття спортивних змагань. До відповідальності інших референтур входить фізична підготовка приміщень, де відбуваються їхні конкурси. Кожна референтура відповідає за те, щоби

після відбуття своїх змагань чи конкурсів, приміщення було залишене в стані ладу та чистоти.

— ооо —



**Інструкції для
Референтів Конкурсів
Знання, Слова, Роїв і Мистецтва,
та Членів Жюрі**

Інструкції для Референтів Конкурсів Знання, Слова, Роїв та Мистецтва

Загальні вказівки до Конкурсів Знання, Слова та Роїв

1. Команда Злету покликає журі для оцінки окремих конкурсів. Журі повинно складатися із 3-5 осіб (крім Конкурсу Мистецтва, де є ширший склад), які є компетентні та відповідно приготовані до цієї функції.
2. Референти всіх конкурсів і члени журі повинні прочитати та зрозуміти всі інструкції в цьому Підручнику, котрі стосуються проведення їхніх конкурсів.
3. Згідно з Правильником Злету Юнацтва, Команда Злету є відповідальна за поладження всіх спірних справ. У випадку спірної справи при конкурсі, члени журі повинні звертатися безпосередньо до відповідного Референта конкурсу при Команді. У випадку незгідності із рішенням Команди Злету, Відділ, почерез свого Булавного чи Голови Осередку, має право відклику до Булавного Крайової Управи СУМ, або його уповноваженого, рішення якого є остаточним.
4. З жодного Відділу чи Осередку, в даному журі, не може бути більше як одна особа.
5. Щоби запобігти різного роду неприємностей або скарг, батьки, виховники та впорядники не повинні ставати членами журі для тих груп, де виступає в конкурсі їхня дитина.
6. У Конкурсах Знання, Слова, Роїв та Мистецтва, учасники можуть здобути місця за наступними принципами:
 - i. I-ше, II-ге і III-тє місця здобувають по порядку ті, що отримали найбільше точок.
 - ii. У Конкурсах Слова, Роїв та Мистецтва, I-ше місце може отримати учасник, рій або мистецька одиниця, які здобули не менше як 4.0 точок; II-ге місце – не менше 3.5 точок; III-тє місце – не менше 3.0 точок.
 - iii. У Конкурсі Знання, I-ше місце може отримати учасник, який здобув не менше як 94%; II-ге місце – не менше 89%; III-тє місце – не менше 84%.
7. У випадку, коли два учасники конкурсу здобувають рівну кількість точок (*т.зв.* «нічиє» або «реміс»), нагороджується тих двох учасників однаковими медалями (тобто, наприклад, двох учасників нагороджено першим місцем, золотою медалею).

Приклад: Кінцевими вислідами шести юнаків є: 4.2, 3.8, 3.6, 3.6, 3.4, 3.2. В тій ситуації, найкращих чотирьох учасників учасників нагороджено однією золотою, однією срібною, та двома бронзовими медалями.

Приклад: Кінцевими вислідами шести юнаків є: 4.2, 4.0, 4.0, 3.6, 3.4, 3.2. В тій ситуації, найкращих трьох учасників нагороджено однією золотою, та двома срібними медалями. У цьому випадку, третє місце (бронзова медала) відпадає. У виїмкових ситуаціях де члени журі

вважають що четвертий найкращий учасник на це особливо заслуговує, за згодою Референта конкурсу можна нагородити в цьому випадку бронзовою медалею.

Приклад: Кінцевими вислідами шести юнаків є: 4.2, 4.2, 4.0, 3.6, 3.4, 3.2. В тій ситуації, найкращих трьох учасників учасників нагороджено двома золотими, та однією бронзовою медалями. У цьому випадку, друге місце (срібна медаля) відпадає. У виїмкових ситуаціях де члени журі вважають що четвертий найкращий учасник на це особливо заслуговує, за згодою Референта конкурсу можна нагородити в цьому випадку срібною і бронзовою медалею.

8. Учасники, котрі не здобули потрібний мінімум точок в загальному висліді, не можуть здобути дану медалю. Наприклад, не здобувши 3.5 точок у Конкурсах Слова, Роїв або Мистецтва, учасник не може здобути друге місце (срібну медалю); він може здобути тільки третє місце (бронзову медалю).

Приклад: Кінцевими вислідами п'яти юнаків є: 3.6, 3.1, 2.8, 2.8, 2.7. В тій ситуації, найкращого учасника нагороджено срібною медалею. Другого учасника нагороджено бронзовою медалею. У цьому випадку, перше місце (золота медаля) відпадає.

Приклад: Кінцевими вислідами п'яти юнаків є: 4.2, 3.1, 2.8, 2.8, 2.7. В тій ситуації, найкращого учасника нагороджено золотою медалею. Другого учасника нагороджено бронзовою медалею. У цьому випадку, друге місце (срібна медаля) відпадає.

Приклад: Кінцевими вислідами п'яти юнаків є: 4.2, 3.7, 2.8, 2.8, 2.7. В тій ситуації, найкращого учасника нагороджено золотою медалею. Другого учасника нагороджено срібною медалею. У цьому випадку, третє місце (бронзова медаля) відпадає.



Конкурс Слова

II. Конкурс Слова

Молодше і Старше Юнацтво, та Суменята

Інструкції

1. Члени журі Конкурсу Слова зобов'язані працювати в сумівському однострою або в українській вишиті сорочці.
2. Виступ кожного учасника в конкурсі мусить бути записаний на аудіо-тасьмі. За запис відповідають члени журі.
3. Кожний член журі вповнює особистий список на точкування.
4. Для кожної вікової групи, з поміж членів журі повинна бути призначена особа, відповідальна за вповнення анкети "Загального Списку Точкування". Цю анкету вповнюється після вповнення особистих списків індивідуальних членів журі. **Референт конкурсу та журі** мусять вирішити, згідно з вимогами та правилами точкування, котрі учасники здобули перше, друге, та третє місце, і котрі учасники сповнили всі вимоги для здобуття точок за участь. Референт конкурсу передає інформацію Референтові Статистики і Комп'ютерів котрий відповідає за введення вислідів в комп'ютер.
5. Референт Конкурсу відповідає за потрібне для журі зняття, наприклад: копії всіх віршів для відповідної вікової групи, списки зареєстрованих учасників, олівці, калькулятори, магнітофон для записання на тасьмі віршів (бажано з електричним кабелем, а не на батерейки) і мікрофони, тасьми, та продовжувач/кабель відповідної довжини, що може сягнути до електричної розетки.
6. Референт Конкурсу відповідає, щоби журі складалося з не менше ніж трьох і не більше п'яти членів для кожної вікової групи.

Система Точкування:

- 5 - *Відмінно*
- 4 - *Дуже добре*
- 3 - *Добре*
- 2 - *Достаточно*
- 1 - *Недостаточно*

>= 4.0	Спроможний(на) на перше місце
--------	-------------------------------

	Отримує точки за участь
>= 3.5	Спроможний(на) на друге місце Отримує точки за участь
>= 3.0	Спроможний(на) на третє місце Отримує точки за участь
< 2.0	Не заслугоує медалю Не отримує точки за участь

1. Учасники з найкращими загальними вислідами здобувають медалі.
2. Тільки учасники котрі вивчили на пам'ять цілий вірш можуть здобути точки за участь у Конкурсі Слова. Дозволяється членам журі підповісти/пригадати дитині кілька слів вірша, у випадку потреби.

Приклад: Вірш складається з чотирьох стрічок. Юнак вивчив та декламував тільки три стрічки. У цьому випадку, юнак не отримує точки за участь.

Приклад: Вірш складається з чотирьох стрічок. Юнак вивчив та декламував чотири стрічки, але члени журі мусіли підповісти декілька слів. У цьому випадку, юнак отримує точки за участь.

Спосіб Точкування:

На особистому списку знайдете:

- три колони для точкування вірша
- четверту колону для підсумки точкувань
- п'яту колону для загального висліду (average).

Кожний член журі Конкурсу Слова надає учасникові точки за **(#1) Знання** вірша, **(#2) Презентацію** вірша, **(#3) Вимову** вірша, **(#4)** пише підсумок, **(#5)** ділить підсумок на три, і пише остаточну оцінку.

Пояснення категорій для точкування:

Знання вірша	це оцінка вивчення цілого вірша на па'мять.
Презентація вірша	це оцінка способу декламування. Увагу звертається тільки на людський голос, і передання почуття вірша через той голос. Тому, що цей конкурс тільки бере під увагу Слово, увагу <u>не</u> звертається на фізичні рухи учасника.
Вимова вірша	це оцінка декламування вірша з правильними наголосами, виразною і чистою вимовою.

Зразок виповнення особистого списку:

Слово Юнаки 10-11

ЗЛЕТ 2003

Ім'я Судді: _____ Відділ Судді: _____

Точкування - три категорії. В кожній категорії: 5 - відмінно, 4 - дуже добре, 3 - добре, 2 - достаточо, 1 - недостаточо.

Число Реєстрації Злету	Прізвище, Ім'я	День народ. м/д/р і вік на день 5/24/03	Відділ	Знання	Презентація	Вимова	Підсумок	Підсумок / 3 Формат ###
902	Александр	03/07/93	10 Пассейк	4	4	3	11	3.67
900	Андрій	05/15/93	10 Пассейк					
901	Данило	04/28/93	10 Пассейк					
903	Матей	01/15/93	10 Пассейк					

Зразок виповнення списку “Загальний Список Точкування”:

Коли окремі члени журі вже виповнили свої особисті списки, треба підрахувати середню оцінку всіх членів журі, і розділити на число членів журі (наприклад 3 або 4), щоб знайти загальну оцінку і ранг учасника. Зверніть увагу на формулу у колоні “Підсумок” в “Загальному Списку Точкування”. На цьому списку також необхідно зазначити ініціалами тих учасників, котрі приступили до конкурсу, і тих, котрі заслужили на точки за участь.

Слово Юнаки 10-11

ЗЛЕТ 2003

Референт відповідальний за конкурс: _____ Ім'я Судді I): _____ Ім'я Судді III): _____
 Ім'я Судді II): _____ Ім'я Судді IV): _____

Число Реєстрації Злету	Прізвище, Ім'я	День народ. м/д/р і вік на день 5/24/03	Відділ	Ваші ініціали якщо член приступив до конкурсу	Ваші ініціали якщо член заслужив точки за участь	Суддя				Підсумок	Підсумок / число суддів Формат ###	Ранг
						I	II	III	IV			
902	Александр	03/07/93	10 Пассейк	[]	[]	3.67	4.00	4.67		12.34	4.11	
900	Андрій	05/15/93	10 Пассейк	[]	[]							
901	Данило	04/28/93	10 Пассейк	[]	[]							
903	Матей	01/15/93	10 Пассейк	[]	[]							

Переслухання аудіо-тасьми:

До журі входять три особи, і всі троє дали понад 4 точок Пантелеймонові. Пантелеймон здобув найвищий вислід, і здобуває I-ше місце. Але на II-ге і III-тє місце виходять такі висліди –

Член журі № 1	Член журі № 2	Член журі № 3
4.0 Пантелеймон	4.1 Пантелеймон	4.2 Пантелеймон
3.5 Стефан	3.6 Андрій	3.5 Марко
3.0 Андрій	3.4 Марко	3.2 Іван

У такому випадку, у процесі вирішення нагородження місць, члени журі можуть (повинні) щєраз переслухати декламації Стефана, Андрія та Марка з накрученої аудіо-тасьми.



Конкурс Знання

III. Конкурс Знання

Молодше і Старше Юнацтво

ІНСТРУКЦІЇ

1. Референт конкурсу повинен запрошувати до участі в журі тільки осіб котрі є ознайомлені з тематикою цьогорічного Злету чи вибраних тем для конкурсу. Участь осіб котрі не мають глибокого знання даної тематики є несправедливим для учасників конкурсу, бо такі члени журі не можуть повністю оцінити знання юнацтва. Референт конкурсу відповідає за те, щоби покликаним членам журі доставити перед Злетом комплект виховних матеріалів, підготований Крайовою Виховною Радою, щоби вони могли перечитати і ознайомитися з матеріалами, котрі юнацтво вживало в своїй підготовці до Злету.
2. Члени журі Конкурсу Знання зобов'язані працювати в сумівському однострою.
3. Референт відповідає за це, щоби придбати застругені олівці для учасників конкурсу (виїмком є наймолодші вікові групи, котрі усно здають Конкурс Знання).
4. Референт відповідає за знаряддя для членів журі, наприклад: червоні пера, калькулятори. Референт повинен узгіднити з членами журі стандартний спосіб викреслення неправильних відповідей, та формат чи спосіб оцінювання іспитових паперів.
5. Учасник може здобути точки за участь в конкурсі тільки тоді, коли здобуває загальний вислід на 70% або вище.
6. Юнак або юначка, здавши іспит Конкурсу Знання в англійській мові, не може ані виграти медалю ані здобути нагороду I-го, II-го чи III-го місця в цьому конкурсі.

Приклад: Учасник здав іспит в англійській мові із загальним вислідом 95%. Учасник здобуває точки за участь, але не може здобути перше, друге, ані третє місце.

Приклад: Учасник здав іспит в українській мові із загальним вислідом 95%. Учасник здобуває точки за участь, і є спроможний здобути перше, друге, або третє місце.

7. Згідно з поясненням в Правильнику Злету, якщо вислід іспиту даного (англомовного чи україномовного) юнака або юначки є 70% або більше, тоді юнак/чка отримує достаточну оцінку (здав) і точки за участь. Якщо вислід є нижче 70%, юнак/чка отримує недостаточну оцінку (не здав) і не отримує точки за участь.

Приклад: Учасник здав іспит (в англійській або українській мові) із загальним вислідом 65%. Учасник не здобуває точки за участь у конкурсі.

Приклад: Учасник здав іспит (в англійській або українській мові) із загальним вислідом 80%. Учасник здобуває точки за участь у конкурсі.

8. Жюрі які точкують іспити повинні звертати увагу на вказівки для точкування окремих питань. Кожне питання в кожному іспиті повинне мати свою окрему вартість.
9. В день іспиту члени жюрі отримують сам іспит, разом з таблицею точок за кожне питання, та з таблицею правильних відповідей. Жюрі повинні вживати цей документ в оцінюванні іспитів, та в наданні першого, другого, третього місць, чи точок за участь.
10. До письмового іспиту, Референт конкурсу або члени жюрі повинні розмістити юнацтво в залі таким порядком, щоби індивідуальні юнаки або юначки не сиділи біля друзів або подруг з свого Відділу. На запитання учасника повинні відповідати особи з іншого Осередку або Відділу. Всі виховники, впорядники, батьки та інші особи повинні вийти з залі перед початком іспиту. Таке розміщення юнацтва та загальна поведінка запобігає різного роду неприємності або скарги про нечесну поведінку.
11. Неправильні відповіді на іспитові питання, навіть якщо написані взірцевою або прикладною українською мовою, є все таке неправильні, і не заслуговують на точки. Правильні відповіді, навіть якщо написані з граматичними помилками, є правильні, і заслуговують на точки.
12. Оцінки повинні чесно відзеркалювати знання учасника. Жюрі не повинні збільшувати або заокруглювати (“*curve*” або “*normalize*”) числову оцінку індивідуальних іспитів.
13. Тому, що декотрі учасники конкурсу здають іспит в англійській мові, Референтові Конкурсу необхідно мати при собі список зголошених Відділом англійськомовних учасників. Тільки заздалегідь зголошені учасники (за підписом Булавного Відділу або Голови Осередку) можуть здавати Конкурс Знання в англійській мові. Юнакам чи юначкам, котрі не були заздалегідь зголошені, необхідно дати україномовний іспит.

Система Точкування:

За Правильником Злету:

1. Перше, друге і третє місце здобувають ті, що отримали найбільше точок.
2. I-ше місце може отримати учасник, який здобув не менше як 94%;
II-ге місце – не менше 89%
III-тє місце – не менше 84%.

Зразок вивчення списку "Загальний Список Точкування":

Знання Юнаки 10-11

ЗЛЕТ 2003

Референт відповідальний за конкурс: _____
Ім'я Судді I): _____ Ім'я Судді III): _____
Ім'я Судді II): _____ Ім'я Судді IV): _____

Число Реєстрації Злету	Прізвище, Ім'я	День народ. м/д/р і вік на день 5/24/03	Відділ	Ваші ініціали якщо член приступив до конкурсу	Ваші ініціали якщо член заслужив точки за участь	Число Точок	Ранг
902	Александр	03/07/93 10	Пассейк	[АП]	[АП]	86	
900	Андрій	05/15/93 10	Пассейк	[]	[]		
901	Данило	04/28/93 10	Пассейк	[АП]	[]	69	
903	Матей	01/15/93 10	Пассейк	[АП]	[АП]	97	



Конкурс Роїв

III. Конкурс Роїв

Молодше і Старше Юнацтво, та Суменята

ІНСТРУКЦІЇ

1. Референт конкурсу повинен запрошувати до участі в журі тільки осіб котрі є ознайомлені з тематикою цього річних річниць та вибраних тем для конкурсу. Вибір осіб котрі не мають глибокого знання даної тематики не є справедливим для учасників конкурсу, бо такі члени журі не зможуть повністю оцінити ані знання юнацтва, ані проект роя. Референт конкурсу відповідає за те, щоби покликаним членам журі доставити перед Злетом комплект виховних матеріалів, підготований Крайовою Виховною Радою, щоби вони могли перечитати і ознайомитися з матеріалами, котрі юнацтво вживало в своїй підготовці до Злету.
2. Члени журі Конкурсу Роїв зобов'язані працювати в сумівському однострою.
3. Кожний член журі виповнює особистий список на точкування.
4. Референт відповідає за знаряддя для членів журі, наприклад: пера, калькулятори, папір (для особистих записок членів журі, котрі повинні записувати свої завваги та зміст прослуханих проектів, для дискусії та надавання місць після закінчення всіх презентацій).
5. Кожний рій повністю відповідає за свій прилад та здобуття і влаштування всіх інструментів або апаратури, що потребують для переведення свого виступу в Конкурсі Роїв.
6. При представленню ройового проекту, члени журі повинні ставити ряд питань членам роя. Таким чином, журі орієнтуються про участь всіх членів роя в підготовці проекту, про знання і зрозуміння тематики всіх членів роя, і т.п.
7. Референт Конкурсу Роїв відповідає за те, щоби перевірити чи кожний рій є зареєстрований у відповідній віковій категорії. Згідно з вимогами Правильника Юнацького Злету, рій змагається у віковій категорії другого найстаршого члена роя.
8. Рій має можливість здобути 1-ше, 2-ге або 3-тє місце тільки тоді, коли члени роя успішно здадуть 25% іспитів Конкурсів Знання і Слова. Подаємо формулу, якою можна користуватися для визначення роїв, котрі сповнили вимогу:

		Приклад:
1.	Число членів роя котрі мають 6 або більше років:	8
2.	Помножити рядок 1 на 2:	$8 \times 2 = 16$
3.	Число членів роя котрі мають 4 або 5 років:	0
4.	Додати рядки 2 + 3:	16
5.	Число членів роя, котрі успішно здали Конкурс Слова (тобто, здобули точки за участь):	3
6.	Число членів роя, котрі успішно здали Конкурс Знання (тобто, здобули точки за участь):	2
7.	Додати рядки 5 + 6:	5
8.	Поділити рядок 7 / рядок 4:	$5 / 16 = 0.3125$
9.	Помножити рядок 5 на 100:	$0.3125 \times 100 = 31.25$

Якщо вислід у *рядку 9* рівняє або перевищує 25, тоді рій сповнив вимогу. (У поданому прикладі, рій успішно здав 31.25% іспитів, тому має можливість здобути місце в Конкурсі роїв).

Тут треба зазначити, що чисельний стан зареєстрованих членів роя може змінитися навіть в суботу (або, у випадку Суменят, у неділю) самого Злету. Тому необхідно Референтові конкурсу, або членам журі, перевірити найновіші списки при ужитку вищеподаної формули.

9. Референт Конкурсу Роїв відповідає за те, щоби перевірити чи кожний рій (котрому журі признано перше, друге або третє місце) сповнив вимогу успішного здання 25% іспитів Конкурсів Знання і Слова. У випадку, коли члени роя цієї вимоги не осягнули, журі відповідає за те, щоби признати перше, друге, чи третє місце іншому відповідному роєві, котрий сповнив вищезгаданий обов'язок. Тому, що висліди Конкурсів Слова та Знання можуть бути ще незнані в часі нарад журі Конкурсу Роїв, члени журі повинні або бути доступними в неділю Злету для додаткової зустрічі (для випадку де виявиться, що вибраний ними рій не здобув потрібної кількості точок в інших конкурсах, і треба вибрати інший рій для цієї нагороди), або повинні під час своїх нарад застановитися над призначенням "четвертого місця", тобто роя що міг би здобути третє місце, якщо виявиться що один із перших трьох роїв не здобув потрібні точки в інших конкурсах.
10. Для кожної вікової групи, з поміж членів журі повинна бути призначена особа, відповідальна за виповнення анкети "Загального Списку Точкування". Цю анкету виповнюється після виповнення особистих списків індивідуальних членів журі. **Референт конкурсу та журі** мусять вирішити, згідно з вимогами та правилами точкування, котрі рої здобули перше, друге, та третє місце, і котрі рої заслужили

точки за участь. Референт конкурсу передає інформацію Референтові Статистики і Комп'ютерів, котрий відповідає за введення вислідів в комп'ютер.

Система Точкування:

- 5 - Відмінно**
- 4 - Дуже добре**
- 3 - Добре**
- 2 - Достаточо**
- 1 - Недостаточо**

>= 4.0	Спроможні на перше місце Отримують точки за участь
>= 3.5	Спроможні на друге місце Отримують точки за участь
>= 3.0	Спроможні на третє місце Отримують точки за участь
< 2.0	Не заслуговують медалю Не отримують точки за участь

Спосіб Точкування:

Для Старшого і Молодшого Юнацтва, та Суменят знайдете:

- п'ять колон для точкування ройового проекту
- шосту колону для підсумки точкувань
- сьому колону для загального вислїду (average).

Кожний член журі Конкурсу Роїв надає учасникові точки за **(#1) Знання теми** проекту, **(#2) Творчість** проекту, **(#3) Ініціативу** Роя, **(#4) Участь** кожного члена роя, **(#5) Мову**, **(#6)** пише підсумок, **(#7)** ділить підсумок на чотири, і пише остаточну оцінку.

Пояснення категорій для точкування:

Знання тематики	це оцінка знання даної тематики серед членів роя. Теми є визначені заздалегідь Крайовою Управою.
Співпраця Роя	це оцінка співпраці членів роя у виконанню завдань. Чи всі члени роя працювали? Чи вони співпрацювали як рій, чи діяли індивідуально?
Швидкість, акуратність, точність	Як рій виконав завдання? Котрий рій виконав найшвидше, без помилок, акуратно беручи під увагу інструкції?
Мова	це оцінка користування українською мовою. Чи письмові частини проекту є написані (чи передані усно) в

	українській мові? Чи члени роя самі підготували і писали (або представляли усно) в українській мові? Тут не ходить про граматичну правильність висловлення, а тільки про старання учасників представити проект повністю в українській мові.
--	---

Зразок вповнення особистого списку:

Конкурс Роїв - Молодше Юнацтво 12

ЗЛЕТ 2008

Ім'я Судді: _____ Точкування - 4 категорії. В кожній категорії: 5 - відмінно, 4 - дуже добре, 3 - добре, 2 - достаточо, 1 - недостаточо.
Відділ Судді: _____

Назва Роя	Відділ	Швидкість, акуратність, точність	Співпраця Роя	Мова	Знання тематики	Підсумок	Підсумок / 4 Формат # ##
Лиси і Ведмеді	Гартфорд						
Дніпрові Хвилі	Йонкерс						
Зірки	Пассейк						
Пугачі	Філядельфія						

Зразок вповнення списку “Загальний Список Точкування”:

Коли окремі члени журі вже вповнили свої особисті списки, треба підрахувати середню оцінку всіх членів журі, і розділити на число членів журі (наприклад 3 або 4), щоб знайти загальну оцінку і ранг учасника. Зверніть увагу на формулу у колоні “Підсумок” в “Загальному Списку Точкування”:

Конкурс Роїв - Молодше Юнацтво 12

ЗЛЕТ 2008

Референт відповідальний за конкурс: _____
Ім'я Судді I): _____ Ім'я Судді VI): _____
Ім'я Судді II): _____ Ім'я Судді VII): _____
Ім'я Судді III): _____ Ім'я Судді VIII): _____
Ім'я Судді IV): _____ Ім'я Судді IX): _____
Ім'я Судді V): _____ Ім'я Судді X): _____

Назва Роя	Відділ	Ваші ініціали якщо рій брав участь	Суддя										Підсумок	Підсумок / Число суддів в Формат # ##	Ранг	
			I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X				
Лиси і Ведмеді	Гартфорд	[]														
Дніпрові Хвилі	Йонкерс	[]														
Зірки	Пассейк	[]														
Пугачі	Філядельфія	[]														



Конкурс Мистецтва

IV. Конкурс Мистецтва

Молодше і Старше Юнацтво, та Суменята

ІНСТРУКЦІЇ

1. Членами журі повинні бути по одному представникові від кожного Відділу.
2. Члени журі Конкурсу Мистецтва зобов'язані працювати в сумівському однострою або в українській вишиті сорочці.
3. Референт конкурсу повинен запрошувати до участі в журі тільки осіб котрі є обзнайомлені з тематикою цьогорічного Злету чи вибраних тем для конкурсу. Вибір осіб котрі не мають знання даної тематики не є справедливим для учасників конкурсу, бо такі члени журі не зможуть повністю оцінити відношення мистецьких виступів до тематики річниць. Члени журі повинні також розуміти технічні справи, пов'язані з українськими народними танцями, щоби змогти оцінити виступи танцювальних ансамблів згідно з вимогами, котрі є подані тут.
4. Кожний член журі виповняє особистий список на точкування, без дискусії із іншими членами журі.
5. Найвищу і найнижчу оцінку відкидається, так само, як робиться на Світовій Олімпіяді, щоби обчислити загальну оцінку і ранг мистецької одиниці.
6. Референт конкурсу мусить зрозуміти технічні потреби кожної мистецької одиниці, і повинен подбати, щоб було місце на готування, та для входу і виходу всіх мистецьких одиниць.
7. Референт конкурсу відповідає за організування мікрофонів в залі, де відбувається конкурс.
8. Референт конкурсу відповідає за переведення програми, і для цього призначає Ведучого програми. Цей конкурс є відмінний від інших конкурсів в цьому посібнику, оскільки він відбувається перед публікою.
9. Референт відповідає за знаряддя для членів журі, наприклад: пера або олівці, калькулятори і т.п.
10. Мистецькі одиниці мають не більше як 8 хвилин до виступу. Беручи під увагу вхід, вихід та інші технічні дійсності, журі повинні розраховувати на початок нової точки приблизно кожних 10 хвилин. За перетягнення назначеного часу, від даної мистецької одиниці дозволяється відняти точки.

11. У випадку, коли Конкурс Мистецтва відбувається в неділю, графік який вказує порядок всіх виступів мусить бути вивішений в доступньому всім учасникам місці в **суботу ввечером**, щоб всі Відділи орієнтувалися про приблизний час своїх виступів. У випадку, коли Конкурс відбувається частинно або повністю в суботу, тоді такий графік мусить бути вивішений в **суботу зранку**.
12. Члени журі мають окремо оцінювати кожний виступ мистецької одиниці, і не повинні порівнювати виступи до інших мистецьких одиниць які виступають в тому самому жанрі.
13. Виступи одиниць в Конкурсі Мистецтва входять в одну із категорій жанрів:
 - i. Танці
 - ii. Інші жанри
14. В інших жанрах (крім танців), точкування мусить брати під увагу вимогу, що виступи мають бути пов'язані з річницями цього річного Злету.
15. Члени журі або Референт конкурсу перевіряє списки учасників Конкурсу Мистецтва, та звіряє, що мистецькі одиниці були зареєстровані згідно з наступними вимогами:

- i. Самодіяльну мистецьку одиницю становлять принайменше 5 її членів. Тільки за згодою Референта конкурсу, цю вимогу можна відкинути для мистецької одиниці в особливих, надзвичайних випадках.

Приклад: у Відділі немає 5 членів Юнацтва у даній віковій категорії, наприклад Старшого Юнацтва. Їх є тільки 4, і нема відповідного кандидата з молодшого юнацтва щоби доповнив одиницю, а ці діти хочуть виступити у конкурсі.

У таких випадках, Відділ є зобов'язаний зголосити цю мистецьку одиницю до Референта Конкурсу Мистецтва листовно перед початком Злету; Референт подає рішення перед Злетом.

- ii. До Конкурсу Мистецтва приймається всі мистецькі одиниці з кожного Відділу до виступу. У випадку, що від даного Відділу виступають більше як дві мистецькі одиниці в одній віковій категорії та одному жанрі, тільки дві одиниці можуть змагатися за здобуття місць (нагород). У такому випадку, Відділ є зобов'язаний подати Референтові Конкурсу Мистецтва котрі дві одиниці (з поміж всіх, котрі виступають) будуть змагатися за здобуття місць. Ці одиниці мусять бути зголошені перед початком конкурсу.
- iii. Дві мистецькі одиниці можуть складатися з тих самих осіб, але мусять відрізнитися у категорії жанру. У випадку, що від даного Відділу виступають більше як дві мистецькі одиниці в одній віковій категорії та одному жанрі, ті одиниці мусять відрізнитися відмінним особовим складом. У виняткових обставинх, найбільше дві особи можуть виступати в двох одиницях того самого жанру, але це мусить утворити референт конкурсу до двох тижнів перед Злетом.

- iv. Старше Юнацтво не може брати участь у виступах Молодшого Юнацтва. Молодше Юнацтво не може брати участь у виступах Суменят. Однак, в разі потреби, не більше як два члени Молодшого Юнацтва можуть брати участь у змаганнях Старшого Юнацтва (або двоє Суменят у змаганнях Молодшого Юнацтва).

Для кожної вікової групи, з поміж членів журі повинна бути призначена особа, відповідальна за виповнення анкети “Загального Списку Точкування”. Цю анкету виповнюється після виповнення особистих списків індивідуальних членів журі. **Референт конкурсу та журі** мусять вирішити, згідно з вимогами та правилами точкування, котрі мистецькі одиниці здобули перше, друге, та третє місце, і котрі одиниці заслужили точки за участь. Референт конкурсу передає інформацію Референтові Статистики і Комп’ютерів, котрий відповідає за введення вислідів в комп’ютер.

СИСТЕМА ТОЧКУВАННЯ:

- 5 - Відмінно**
- 4 - Дуже добре**
- 3 - Добре**
- 2 - Достаточо**
- 1 - Недостаточо**

>= 4.0	Спроможні на перше місце Отримують точки за участь
>= 3.5	Спроможні на друге місце Отримують точки за участь
>= 3.0	Спроможні на третє місце Отримують точки за участь
< 2.0	Не заслуговують медалю Не отримують точки за участь

Спосіб Точкування: Танці

Для Старшого і Молодшого Юнацтва, та Суменят знайдете:

- чотири колони для точкування мистецької одиниці
- п’яту колону для підсумки точкувань
- і шосту колону для загального вислїду (average).

Кожний член журі Конкурсу Мистецтва надає учасникові точки за **(#1) Стрї**, **(#2) Оригінальність**, **(#3) Презентація**, **(#4) Синхронізація**, **(#5)** пише підсумок, **(#6)** ділить підсумок на чотири, і пише остаточну оцінку.

Зразок виконання особистого списку:

Конкурс Мистецтва (Танці) - Молодше Юнацтво

ЗЛЕТ 2003

Ім'я Судді: _____ Точкування - 4 категорії. В кожній категорії: 5 - відмінно, 4 - дуже добре, 3 - добре, 2 - достаточо, 1 - недостаточо.
Відділ Судді: _____

Назва Одиниці	Відділ	Строї	Оригінальність	Презентація	Синхронізація	Підсумок	Підсумок / 4 Формат ##
Козачок	Бінг'гамтон	4	4	4	5	17	4.25
Танець з Кожухами	Гартфорд						
Ранне Сонце	Гошен						

Пояснення категорій для точкування:

Строї	це оцінка строїв танцюристів. Чи строї у всіх танцюристів є допасовані, чи довжини частин строю однакові, і т.п.? Чи стиль строю підходить до теми або стилю музики?
Оригінальність	це оцінка оригінальності хореографії танку, та інтерпретації музики.
Презентація	це оцінка презентації танцюристів. Чи вони жваво і з відповідними рухами чи усмішками виконують кроки?
Синхронізація	це оцінка синхронізації всіх танцюристів. Чи вони синхронізованим способом виконують кроки і рухи, і відповідно до темпа музики?

Спосіб Точкування: *Інші Жанри*

Для Старшого і Молодшого Юнацтва, та Суменят знайдете:

- чотири колони для точкування мистецької одиниці
- п'яту колону для підсумки точкувань
- і шосту колону для загального висліду (average).

Кожний член журі Конкурсу Мистецтва надає учасникові точки за **(#1) Оригінальність**, **(#2) Строї**, **(#3) Презентацію**, **(#4) Відношення до тем Злету**, **(#5) пише підсумок**, **(#6) ділить підсумок на чотири**, і пише остаточну оцінку.

Пояснення категорій для точкування:

Оригінальність	це оцінка оригінальності та творчості виступу у даному жанрі.
Строї	це оцінка строїв учасників. Чи строї є припасовані і підходять до тематики виступу?
Презентація	це оцінка презентації учасників. Чи вони жваво і цікаво виступають? Якщо до виступу входить деклямація, увагу звертається також на мову і вимову.
Відношення до тем Злету	це оцінка тематики виступу. Чи тематика співпадає з річницями, які відзначаємо цього року?

Зразок виконання особистого списку:

Конкурс Мистецтва (Інші Жанри) - Молодше Юнацтво ЗЛЕТ 2003

Ім'я Судді: _____ Точкування - чотири категорії. В кожній категорії: 5 - відмінно, 4 - дуже добре, 3 - добре, 2 - достаточо, 1 - недостаточо.
Відділ Судді: _____

Назва Оддиниці	Відділ	Оригінальність	Строї	Презинтація	Відношення до тем Злету	Підсумок	Підсумок / 4 Формат ###
Балтимор	Балтимор	4	4	4	5	17	4.25
Улівський Попеляшок	Виппані						
Драматичний/Спів "УПА в Піснях"	Гошен						

Зразок виконання списку "Загальний Список Точкування":

Коли окремі члени журі вже виконили свої особисті списки, треба підрахувати середню оцінку всіх членів журі, і розділити на число членів журі (можливо, що є 9 чи більше, оскільки повинен бути один член з кожного Відділу), щоб знайти загальну оцінку і ранг учасника. Зверніть увагу на формулу у колоні "Підсумок" в "Загальному Списку Точкування".

Прикінці, коли журі вже виконили свій особистий список (гляди у вище поданих інформації), треба підрахувати середню оцінку всіх членів журі, і розділити на число членів журі (10 або 11), щоб знайти загальну оцінку і ранг мистецької одиниці.

Обов'язковим є викинути найвищу і найнижчу оцінку, так само, як робиться на Світовій Олімпіяді, щоби обчислити загальну оцінку і ранг мистецької одиниці.

Конкурс Мистецтва (Танці) - Молодше Юнацтво

ЗЛЕТ 2003

Референт відповідальний за конкурс: _____

Ім'я Судді I): _____

Ім'я Судді II): _____

Ім'я Судді III): _____

Ім'я Судді IV): _____

Ім'я Судді V): _____

Ім'я Судді VI): _____

Ім'я Судді VII): _____

Ім'я Судді VIII): _____

Ім'я Судді IX): _____

Ім'я Судді X): _____

Назва Одиниці	Відділ	Ваші ініціали якщо одиниця брага участь	Суддя										Підсумок	Підсумок / число суддів	Ранг	
			I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X				
Козачок	Бінггамтон	[]	4.25	4.25	3.75	4.00	4.25	4.50	4.00	3.75	4.00			36.75	4.08	
Танець з Кожухами	Гартфорд	[]														
Раннє Сонце	Гошен	[]														

— ooo —



**Інструкції для
Референтів Спортових Змагань**

Інструкції для Референтів Спортових Змагань

Чому англійською?

Правильники переведення спортових змагань, які надруковані на наступних сторінках, являються збірниками різних стандартних правильників американських професійних спортових клубів та організацій. Тому, що правила та закони в цих правильниках є загально прийняті у спротових змаганнях по цілій Америці, вирішено прийняти їх як зобов'язуючі для Злету Юнацтва та подати їх в такій мові, якою вони були написані.

Молодше і Старше Юнацтво, та Суменята

ІНСТРУКЦІЇ

1. Референт спортових конкурсів повинен запрошувати до допомоги тільки осіб котрі є ознайомлені з правилами даних видів змагань.
2. Ведучі кожного змагання виповнюють особисті списки для точкування.
3. Референт відповідає за знаряддя, наприклад: пера, калькулятори, годинники, стартовий пістолет, свистки тощо. Референт вфдповідає за розміщення мікрофонів та динаміків (голосників) на спортовій площі.
4. Референт відповідає за те, щоби повідомити вчасно всіх змагунів про місце і час всіх змагань. Для цього необхідно заздалегідь вивісити на площі графік всіх змагань.
5. Референт відбирає від Команди Злету анкети для зголошення вислідів і точкування, та вчасно здає виповнені анкети до референта комп'ютерної техніки, для введення результатів в комп'ютер. Особливо в неділю, важливо здавати висліди після кожного зимагання, щоби комп'ютерна команда змогла ввести всі висліди до Закриття Злету.



Футбол

(Копаний м'яч)

Small Sided Soccer Games

(As per USYS (U.S. Youth Soccer) and FIFA)

<u>Gender</u>	Mixed
<u>Age Groups</u>	Best Case Scenario – U8 (age 6-7) ; U10 (age 8-9); U12 (age 10-12);
<u># of Players</u>	7 v 7
<u>Ball Size:</u>	U8 – Size 3; U10 & U12 size 4; If playing all ages 6 through 12, use size 3
<u>Game Length:</u>	Two 12 minute halves
<u>Field of Play:</u>	2 fields made from the half to the goal played from touch line to touch line.
<u>Field Markings:</u>	Center dot to mark the middle of the field. Penalty box area to mark where the goalie can touch the ball with hands. Side lines and end lines.
<u>Playing Equipment:</u>	Uniforms must distinguish teams. Goalie must wear different colored shirt. All players must wear shinguards (are covered entirely by the stockings (soccer sock to the knee); are made of a suitable material (rubber, plastic, or similar substances). All players must have rubber soled soccer shoes (soccer cleats, non-metal studs). Players with corrective lenses must wear safety glasses.
<u>Referee:</u>	Team NOT playing will provide referee and lines men; Referees must maintain a list of yellow and red cards given throughout the entire tournament.
<u>Substitutions:</u>	U8, U10, U12 – At any stoppage and unlimited.
<u>Offside:</u>	No offside
<u>Free Kick:</u>	Conform to FIFA
<u>Penalty Kick:</u>	U8 – None; U10 & U12 – Conform to FIFA
<u>Throw In:</u>	Conform to FIFA
<u>Corner Kick:</u>	Conform to FIFA
<u>Yellow/Red Card:</u>	<u>Yellow Card</u> - player shall leave the field. Can return at the next substitution. <u>Red Card</u> – player may not play in subsequent matches. <u>Awarding of Cards</u> – Conform to FIFA

Tie Game:

Point System. 3 points for a win, 1 point for a tie and 0 points for a loss.
If teams are tied, then the team who allows the least amount of goals is winner.

FIFA Laws of the Game 2007-2008 link:

http://www.fifa.com/mm/document/affederation/federation/laws_of_the_game_0708_10565.pdf



Відбиванка

(Волейбол)

Playing Area

1. The playing area consists of a rectangular playing court measuring 18 m x 9 m (59' x 29'6") and a surrounding free zone that is a minimum of 3 m (9'10") wide.
2. Only the players, coaches, officials, and equipment required for play are allowed within the playing area.
3. The surface of the playing area shall be grass or leveled sand, as flat and uniform as possible. The playing surface shall be free of rocks, and any other objects that may cause injury to players.
4. Boundary lines shall consist of two sidelines and two end lines marking the playing court. These lines are placed inside the dimensions of the playing court.
5. Boundary lines shall consist of sprayed lines 5 cm to 8 cm (2" to 3 1/8") wide.
6. The *center line* divides the playing court into two 9 m x 9 m (29'6" x 29'6") square team courts and the playing area into two team playing areas. The centerline is not marked.
7. For proper court layout, the net is perpendicular to the court, which divides each team's side into a 9 m x 9 m (29'6" x 29'6") square court. The length of each short diagonal 12.728 m (41'8 1/2") is measured from the outside edge of the sideline center point directly below the net to the opposite outside corner. These short, diagonal measurements must be equal on both sides of the court.
8. Attack lines are marked 3 m (9' 10") from the center line to the rear of the attack line.
9. The service zone is behind the end line and between the extension of the sidelines.

The Net

1. The height of the net shall be:
Men: 2.43 m (7' 11 3/4")
Women: 2.24 m (7' 4")

It is measured from the center of the playing court. The two ends of the net (over the sidelines) must be at the same height from the playing surface and may not exceed the official height by more than 2 cm (3/4").

2. The net shall not have any exposed wires or fasteners that may cause injury to players.
3. A net failure occurs when there is a sudden loss of net height or tension. If the net failure is the result of a fault or does not affect the outcome of the rally, the rally is counted. Otherwise, the rally is canceled and replayed.

Antennas

1. An antenna is a flexible rod 1.8 m (5' 11") long and 1cm (3/8") in diameter. It is made of fiberglass or similar material. One antenna is fastened vertically across the width of the net above the sideline. The top 80 cm (32") of each antenna extends above the net. The antennas are considered part of the net.
2. The antennas shall not contain hazardous or protruding parts. They shall not be fastened in manner that may cause injury to players.

Ball

1. The ball shall be spherical, made of a flexible leather or water-resistant leather-like cover and a rubber or rubber-like bladder. It may be colored or multicolored.
Circumference: 65 cm to 67 cm (25.5" to 27")
Weight: 260 to 280 grams (9 to 10 ounces)

Inside pressure: 0.175 to 0.225 Kg/cm² (2.5 to 3.2 lb/sq in)

2. The Referent Vidbyvanky shall decide which ball will be used for play.

Team Composition

1. A team consists of a coach, (assistant coach – if desirable) 6 players and substitutes.
Note: Players are the team members on the team court. Substitutes are team members in uniform who are not in the starting line-up of a game.
2. All competitions must involve teams with 6 players on each team. Teams with fewer than 6 players are incomplete and forfeit the game or match.
3. Only players and substitutes recorded on the roster may participate in the match. The roster shall be provided to Komanda Zletu prior to Zlet weekend.
4. Men's teams are composed of male players competing on a 2.43 m (7' 11 3/4") net.
5. Women's teams are composed of female players competing on a 2.24 m (7' 4") net.
6. Co-ed teams are composed of male and female players competing on a 2.43 m (7' 11 3/4") net.

Captains

1. The captain is the player who represents his/her team in dealings with the officials.
2. The captain shall be identified to the referee prior to the commencement of the game.

Players' Equipment

1. A player's clothing must be as proscribed by their Oseredky.
2. Player jerseys must be numbered on the rear.
3. The numbers must be of contrasting color to the jerseys and a minimum of 10cm (4") in height. Numbers may be of a temporary nature, if necessary (e.g. crafted from tape).
4. Sneakers with rubber or leather soles must be worn. It is illegal to wear shoes with any type of cleats or spikes.
5. It is forbidden to wear any objects that may cause an injury to another player.

Players – Rights and Responsibilities

1. Participants must behave respectfully and courteously in the spirit of fair play, toward officials, teammates, opponents, and spectators.
2. Participants must refrain from actions or attitudes aimed at influencing the decisions of the referees
3. Participants must accept referees' decisions with sportsmanlike conduct and without dispute. In case of doubt, clarification may be requested.
4. When the ball is out of play, a captain may request an explanation on the application or interpretation of the rules used during the previous rally.
5. If the explanation is not satisfactory, a captain must indicate to the referee, before resuming play, that the team reserves the right to record that disagreement as an official protest immediately following the match.
6. While the ball is out of play during a match, a captain may speak to the referees to ask for authorization to:
 - change uniforms or equipment
 - verify the serving player
 - check the net, ball, or other equipment
7. While the ball is out of play during a match, a captain may speak to the referee to request time-outs.
8. Participants must refrain from actions aimed at delaying the game.

9. Communication between members of opposite teams is permitted within the spirit of fair play and sportsmanlike conduct.

Captain

Prior to the match, the captain represents the team in the coin toss.

Coach

If one or more coaches are present, s/he is permitted to sit at the team bench or stand near their bench in the free zone.

Preparation for the Match

Coin Toss

Before the warm-up in the first game and before each deciding game, the referee conducts a coin toss in the presence of the team captains. The winner of the coin toss chooses either: (1) to select to serve or receive service of the first ball, or (2) the side of the court on which to start the game. The loser takes the remaining alternative.

Warm-up Session

Prior to the match, both teams will have a seven minute warm-up period.

Team Line-up

1. The service order of both teams must be recorded on the *Starting Line-up* sheet prior to the start of play.
2. Once the service order of both teams has been recorded, no change in line-up is possible unless authorized.

Rotation Order

1. The rotation order specified by the starting line-up must be maintained throughout the game.
2. There must always be the proper number of players per team in play.

Substitutions

1. Unlimited substitutions are allowed as long as one player does not occupy more than one position in the service order during a single game.
2. If a player becomes injured and no legal substitute is available for that position in the service order, a player on the roster not playing at the time of the injury may enter the game as an exceptional substitution for the injured player. This substitute may not be replaced for the remainder of the game, unless s/he also becomes injured. If no team members are available to make a legal or exceptional substitution, an injury time-out may be granted.

Players' Positions

1. At the moment the ball is contacted by the server, each team must be within its own court (except the server).
2. At the time the ball is contacted for service, the placement players must conform to the service order recorded on the *Line-up Sheet* as follows: In the front or back row, the

center player may not be as near the right sideline as the right player nor as near the left sideline as the left player. No back-row player may be as near the net as the corresponding front-row player.

3. The server is exempt from these restrictions.
4. After the ball is contacted for service, players may move from their respective positions.
5. A captain may request the referee to indicate which player should be serving for his/her team.

Rotation

When the receiving team has gained the right to serve, that team's players must rotate one position clockwise.

Position Faults

1. The players of a team commit a position fault if they are not in their correct positions at the moment the ball is contacted by the server.
2. If the server commits an illegal serve at the moment the ball is contacted, the illegal serve prevails over a position fault. If, after the server has contacted the ball, the service results in a fault, a position fault prevails.
3. A position fault leads to the following consequences:
 - Fault is penalized with the loss of a rally; and, players are returned to their correct positions.

Rotation Fault

A rotation fault is committed when the service is not made according to the rotation order. The error is corrected, and the serving team is penalized.

States of Play

Ball "In Play"

The ball is in play from the service contact until the ball is out of play. The rally begins when the referee authorizes service.

Ball "Out of Play"

The ball is out of play from the moment the ball contacts the ground or a fault is committed. The rally ends when a referee halts play or the ball is out of play.

Ball "In"

The ball is "in" when, after being put in play, its first contact with the ground is on the playing court or a boundary line.

Ball "Out"

The ball is "out" when:

- a) after being put in play, its first contact with the ground is completely outside the playing court, and it does not land on the boundary line.
- b) it completely crosses the net outside the crossing space after the attacking team's third contact.
- c) it touches an object outside the court or a person out of play.
- d) it completely crosses the vertical plane of the net, totally or even partly outside the crossing space during service.

- e) it completely crosses under the net.
- f) it touches a player and then contacts the ground or another object completely outside the boundary line.

Playing Faults

1. A penalty is always charged for a fault. The team committing the fault is penalized with a loss of rally.
2. If two or more faults are committed successively, only the first one is penalized.
3. If two or more faults are committed by two opponents simultaneously, a double fault is declared, and the rally is replayed.

Playing the Ball

1. Each team is entitled to a maximum of three contacts to return the ball to the opponents.
2. These contacts of a team include not only intentional, but also unintentional contacts with the ball by a player.
3. Blocking does not constitute a team contact, and any player may make the first contact of the ball after the block.
4. A player may not contact the ball consecutively except during or after blocking, or at the team's first contact.

Simultaneous Contacts

1. When two non-blocking teammates touch the ball simultaneously, it is considered one contact, and any player may make the next contact.
2. When two blocking teammates touch the ball simultaneously, it is not counted as a contact, and any player may make the next contact.
3. If two opponents simultaneously and instantaneously contact the ball over the net, the ball remains in play, and the team receiving the ball is entitled to another three contacts. If such a ball lands "out", it is the fault of the team on the opposite side of the net from where the ball lands (unless the referee determines otherwise).
4. A joust occurs when players of opposing teams cause the ball to come to rest above the net through simultaneous contact. A joust is not a fault, and play continues as if the contact was instantaneous.

Ball Contact

1. A player may touch the ball with any part of the body.
2. A player may have successive contacts with the ball during a single attempt to make the team's first contact provided the fingers are not used to direct the ball.
3. It is legal to receive a served ball using the fingers in a setting action, provided that there is not a double contact or held ball.
4. The ball must be contacted cleanly and not held, lifted, pushed, caught, carried or thrown. The ball cannot roll or come to rest on any part of a player's body. It can rebound in any direction.
5. An exception shall be allowed during the defensive play of a hard-driven ball (an attack-hit or blocked ball traveling at a high rate of speed), as judged by the referee. In that case, the ball may be momentarily lifted or pushed.
6. A contact of the ball using fingers (setting action) of one or two hands to direct the ball toward a teammate is a set. A player may set the ball in any direction toward his/her team's court.

Faults at playing the ball

The following types of faults can occur during an attempt to play the ball:

- Four hits: A team contacts the ball four times before returning it to the opponents.
- Assisted hit: A Player takes support from a teammate or any object to reach the ball.
- Double contact: A player contacts the ball twice in succession or the ball contacts various parts of the player's body successively, with exceptions for a team's first contact, and the block.
- Held ball: A player does not contact the ball cleanly. Exceptions shall be made in the defensive action of a hard-driven ball, or when simultaneous contact by two opponents over the net results in a joust.

Ball Crossing the Net

1. A ball directed to the opponent's court must go over the net within the crossing space. The crossing space is the part of the vertical plane of net as follows:
 - a. below – by the top of the net
 - b. at the sides – by the antennas (posts) and their imaginary extensions
2. The ball that has crossed the net plane to the opponents' free-zone totally or partly outside of the crossing space, may be recovered within the team hits provided the ball, when recovered, crosses the net plane completely outside the crossing space on the same side of the court.
3. A player, however, may enter the opponents' court in order to play the ball before it completely crosses the lower space or passes outside the crossing space.

Ball Touching the Net

1. The ball may touch the net while crossing it through the crossing space. This also includes the service.
2. A ball driven into the net (other than the service) may be recovered within the limits of the three team contacts.

Player at the Net

1. While blocking, a player may touch the ball beyond the net, provided the player does not interfere with the opponent's play or during the attack-hit.
2. A player is permitted to pass his/her hand(s) beyond the net after an attack-hit provided the contact was made within his/her team's playing space.
3. Within the limits of the three team contacts, a player may contact a ball that has crossed the net below the net in order to direct the ball to a teammate, as long as the ball has not been contacted by the opponents. The recovered ball must cross the net below the net.
4. Within the limits of the three contacts, a player may contact a ball that has crossed the net completely outside the posts in order to direct the ball to a teammate, so long as the ball has not been contacted by the opponents. The recovered ball must cross the net completely outside the posts.

Penetration into the Opponent's Playing Area and Space

1. Players may cross the center line below the net or outside the poles, either before, during or after a legal play of the ball, provided this does not interfere with the opponent's play. Incidental contact with an opponent is ignored, unless such contact interferes with the opponent's opportunity to play the ball.

2. If a player crosses the center line and interferes with an opponent during play, it is a fault.
3. While opposing players are not required to avoid the ball or the player, they cannot intentionally interfere with any legal attempt to play the ball on their court.

Contact with the Net or Posts

1. It is a fault for a player or a player's clothing to touch any part of the net.
2. Incidental contact of the net by a player's hair is not considered a fault. Contact of the net by a player's head is a fault.
3. It is not a fault if a player's hat, visor or glasses fall off during play and then contact the net.
4. When a ball is driven into the net causing the net to touch a player, no fault is committed.
5. Once a player has contacted the ball, the player may touch the posts, ropes or any other object outside the total length of the net, provided this does not interfere with play.

Players' Faults at the Net

A play at the net results in a fault when a player:

1. touches the ball or an opponent in the opponent's playing area before or during the opponent's attack-hit.
2. penetrates into the opponent's playing area, interfering with the opponent's play.
3. intentionally interferes with an opposing player's legal attempt to play the ball.
4. touches the net.
5. intentionally interferes with an opponent's legal attempt to play the ball reaching out to make contact with the ball that is driven into the net.

Service

1. The service is the act of putting the ball into play by the serving player who, positioned in the service zone, hits the ball with a hand or arm.
2. Teams shall follow the service order recorded before each game.
3. If the serving team wins the rally or a replay is directed, the player who served the previous rally (or their substitute) serves again.
4. If the serving team loses the rally, it is a loss of service, and the next recorded server on the receiving team serves the ball.
5. The referee authorizes the service after having checked that the server is in possession of the ball in the service zone and the teams are ready to play.
6. The server may move freely behind the end line. At the moment of the service or take-off for service, the server must not touch the ground outside the service zone. The player's foot may not touch the marked line. After the service contact, the player may land on the court or outside the service zone.
7. The server must contact the ball within 8 seconds after the referee authorizes service.
8. A service executed before the referee's authorization is cancelled and replayed.
9. A player may not repeat this more than once during any term of service.
10. The server shall contact the ball with one hand or any part of the arm after clearly tossing or releasing the ball and before the ball touches the playing service.

Screening

1. The server's teammates must not prevent the opponent's, through screening, from seeing the server or the path of the ball. On an opponent's request, a player must move sideways or bend over or down.

2. If the referee judges that screening did occur, the rally is ended, and the serving team is penalized with loss of rally.

Illegal Serve – when the ball is put in play

A service attempt immediately results in a fault with contact of the ball when:

1. the server does not execute the service properly.
2. the server violates the server order.
3. the serving team is out of position.

Serving Faults – after contacting the ball

A service attempt results in a fault after the ball is contacted when the ball:

1. touches a player of the serving team or fails to pass through the crossing space of the net.
2. lands “out”.
3. passes over a screening player.

Attack-hit

1. All actions directing the ball toward the opponent’s playing area, except the acts of service and blocking, are attack-hits.
2. An attack-hit is completed the moment the ball completely crosses the vertical plane of the net or is touched by an opponent.
3. A player may contact an attack-hit at any height, provided that contact with the ball is made within the player’s own playing space.
4. If a back-row player contacts the ball completely above the height of the net, and the player’s foot is touching or has last touched the ground on or in front of the attack line, the attack-hit must have an upward trajectory.

Attack-hit Faults

An attack-hit results in a fault when a player:

1. contacts the ball within the playing space of the opponents.
2. hits the ball “out”.
3. completes an attack-hit on the opponent’s service when the ball is entirely above the height of the net
4. a back-row player contacts the ball completely above the height of the net, while his/her foot is touching or has last touched the ground on or in front of the attack line, and does not direct the attack-hit with an upward trajectory.

Block

1. Blocking is the action of player(s) close to the net to deflect the ball coming from the opponent while reaching above the height of the net.
2. The first contact after the block maybe executed by any player, including the player who touched the ball at the block.
3. In blocking, the player may place his/her hands and arms beyond the net provided that action does not interfere with the opponent’s play. The player is not permitted to touch the ball beyond the net until the opponent has made an attack-hit.
4. A blocking contact is not counted as a team contact. The blocking team will have three contacts after a blocking contact.
5. Consecutive, quick and continuous contacts may occur by one(or more) blocker(s) provided these contacts are made during one blocking action.
6. The ball may contact any part of the body during a block.

7. Back-row players may not participate in a block.
8. When a ball is blocked back into an attacking player, the attacker is not considered a blocker. Therefore, that contact counts as the team's first contact.

Blocking Faults

A block results in a fault when:

1. the blocker touches the ball in the opponent's space before the opponent's attack-hit.
2. a player blocks the ball in the opponent's space from outside the antenna.
3. a player blocks the opponent's service.
4. the ball is sent "out" off the block.
5. a back-row player participates in a block.

Time-outs

1. A time-out is a regular game interruption. It shall last for 60 seconds.
2. Each team is entitled to two time-out per game.
3. Time-outs may be requested by a captain or coach, showing the corresponding hand signal, only when the ball is out of play and before the authorization for service.

Improper Time-out Requests

It is improper to request a time-out:

1. when the ball is in play or during or after the authorization for service.
2. after the permitted number of time-outs have been used.
3. any improper request that does not affect or delay the game shall be rejected without sanction unless repeated in the same game.

External Interference

If an external interference does not affect the outcome of play, the rally is counted. Otherwise, the rally is immediately cancelled and replayed, example: "ball on court".

Method of Play

Round Robin

<u>3-TEAM</u>	<u>4-TEAM</u>	<u>5-TEAM</u>
1 vs. 2 (3)	1 vs. 4 (3)	2 vs. 5 (4) 3 vs. 5 (1)
1 vs. 3 (2)	2 vs. 3 (1)	3 vs. 4 (2) 2 vs. 4 (3)
2 vs. 3 (1)	1 vs. 3 (4)	1 vs. 5 (3) 1 vs. 3 (5)
	2 vs. 4 (3)	2 vs. 3 (5) 4 vs. 5 (1)
	1 vs. 2 (4)	1 vs. 4 (2) 1 vs. 2 (4)
	3 vs. 4 (2)	

Teams in parenthesis indicate work team for that match. (two lines persons and a score keeper)

Finals

3 Team - After Round Robin, teams standing in 1st and 2nd play for 1st.

4/5 Team- After Round Robin, semi-final 1 vs. 4 2 vs. 3
Final winner from semi final play for 1st
loser from semi final play for 3rd

Scoring

All games are rally-point scoring

During Round Robin play - 2 games to 30 with a two point advantage

During semi-finals and finals - best 2 of 3 to 30 with a two point advantage

Court Switches and Intervals

1. Court Switches are team exchanges of playing courts that occur at specified times during the game. Players may not stop at team area.
2. In 30 point games, court switches will occur each time the total number of points scored is a multiple of 10.
3. When more than one game is played in a match or pool play competition, the interval between games is 3 minutes.

Misconduct

Incorrect conduct by a team member toward officials, opponents, teammates, or spectators, is classified in four categories according to the degree of the offense:

1. Unsportslike conduct: arguing, intimidating, taking unfair or inappropriate advantage of player privileges.
2. Rude conduct: acting contrary to good manners or moral principles, profanity, interfering with an opponent's ability to play, expressing contempt.
3. Offensive conduct: defamatory or insulting words or gestures.
4. Aggression: physical attack or intended aggression.

Sanctions

Depending on the degree of the incorrect conduct, according to the judgement of the referee, the sanctions to be applied are:

1. Misconduct Warning : for unsportslike conduct, no penalty is charged, but the team member is issued a warning against repetition in the same game.
2. Misconduct Penalty: for rude conduct, the team is penalized with the loss of rally.
3. Expulsion: repeated rude conduct is sanctioned by expulsion; the player must leave the playing area for the remainder of the game. Substitutions may be made in accordance with the rules.
4. Removal from tournament: for offensive conduct and aggression, the referee will remove the competitor and report his decision in writing to Zlet Sports Referent as soon as possible.



Легкоатлетика

Clothing

In all events competitors must wear clothing which is clean, and designed and worn so as not to be objectionable. The clothing must be made of a material which is non-transparent even if wet. Competitors shall participate in the uniform clothing as proscribed by their Oseredky.

Shoes

Competitors may compete only with rubber soled footwear. The purpose of shoes for competition is to give protection and stability to the feet and firm grip on the ground. For safety reasons, running shoes with metal spikes are prohibited.

Track Measurements

1. The length of the running track shall be 400 meters. It shall consist of two parallel straights and two bends whose radii shall be equal.
2. The distance of the race shall be measured from the edge of the start line farther from the finish, to the edge of the finish line nearer to the start.
3. In all races up to and including 400m, each competitor shall have a separate lane, with a minimum width of 1.22m and a maximum width of 1.25m to be marked by lines 5cm in width. All lanes shall be the same width.
4. The track shall allow for at least six lanes.

The Start

1. The start of a race shall be denoted by a white line not more than 5cm wide.
2. All races shall be started by the report of the Starter's gun fired upwards after he has ascertained that competitors are steady and in the correct starting position.
3. The commands of the Starter, in races up to and including 400m (including the relay races) will be, "On your marks", "Set", and when all the competitors are "Set", the gun shall be fired. A competitor shall not touch either the start line or the ground in front of it with his/her hands or his/her feet when on his/her marks. In races longer than 400m, the command shall be "On your marks" and when all the competitors are steady, the gun shall be fired.
4. If for any reason the Starter is not satisfied that all is ready for the start to proceed after the competitors are on their marks, he shall order the competitors to withdraw from their marks.
5. After the "On your marks" command, a competitor shall approach the start line, assume a position completely within his allocated lane and behind the start line.
6. On the command "On your marks" or "Set", as the case may be, all competitors shall at once and without delay assume their full and final set position. Failure to comply with this command after a reasonable time shall constitute a false start. If a competitor after the command "On your marks" disturbs the other competitors in the race through sound or otherwise, it may be considered a false start.
7. If a competitor commences his starting motion after assuming his full and final set position, and before the report of the gun, it shall be deemed a false start.
8. Any competitor making a false start shall be warned. If a competitor is responsible for two false starts, he/she shall be disqualified.
9. The Starter, who is of the opinion that the start was not a fair one, shall recall the competitors by firing the starting gun.

Note: In practice, when one or more competitors make a false start, others are inclined to follow and, strictly speaking, any competitor who does so has also made a false start. The Starter should warn any such competitor or competitors who, in his opinion, were responsible for the false start. This may result in more than one competitor being warned. If the false start is not due to any competitor, no warnings shall be given.

10. All questions concerning the start shall be decided by the Starter.

The Race

1. The direction of running shall be left-hand inside. The lanes shall be numbered with the the left-hand inside lane numbered 1.

Obstruction

1. Any competing runner who jostles or obstructs another competitor, so as to impede his progress, shall be liable to disqualification from that event. The Referee shall have the authority to order the race to be re-held excluding any disqualified competitor or, in the case of a heat, to permit any competitor(s) seriously affected by jostling or obstruction (other than any disqualified competitor), to compete in a subsequent round of the event. Regardless of whether there has been a disqualification, the Referee, in exceptional circumstances, shall also have the authority to order the race to be re-held if he considers it just and reasonable to do so.

Running in Lanes

1. In all races run in lanes, each competitor shall keep within his allocated lane from start to finish. This shall also apply to any portion of a race run in lanes. Except as stated below in 2, if the Referee is satisfied, that a competitor has run outside his lane, he shall be disqualified.
2. If a competitor is pushed or forced by another person to run outside his lane, and if no material advantage is gained, the competitor shall not be disqualified. If a competitor either runs outside his lane, and no material advantage is gained in the straight, or runs outside the outer line of his lane on the bend, with no material advantage thereby being gained, and no other runner is obstructed than he shall likewise not be disqualified.
3. The 800m event shall be run in lanes as far as the breakline marked after the first bend where runners may leave their respective lanes. The breakline shall be an arced line, 5cm wide, across the track, marked at each end by a flag at least 1.50m high, positioned outside the track.

Leaving the track

1. A competitor, after voluntarily leaving the track shall not be allowed to continue the race.

The Finish

1. The finish of a race shall be denoted by a white line not more than 5cm wide.

Hand Timing

1. The Timekeepers shall be in line with the finish and outside the track.
2. Timekeepers shall use either stopwatches or manually operated electronic timers with digital readouts.
3. Times for all finishers shall be recorded.
4. The time shall be taken from the flash/smoke of the gun to the moment at which any part of the body of a competitor (i.e. torso, as distinguished from the head, neck, arms, legs, hands or feet) reaches the perpendicular plane of the nearer edge of the finish line.
5. Each Timekeeper shall act independently and without showing his watch to, or discussing his time with, any other person, shall provide his time to the person assigned to write down the competitor's time.

Rounds and Heats

1. Preliminary rounds (heats) shall be held in track events in which the number of competitors is too large to allow the competition to be conducted satisfactorily in a single round (final). Where preliminary rounds are held, all competitors must compete in, and qualify through, all such rounds.
2. The heats, quarter-finals, and semi-finals shall be arranged by the appointed Technical Staff. The following table shall be used, in the absence of extraordinary circumstances, to determine the number of rounds, and the number of heats, to be held and the qualification procedure for each round of track events:

30m, 40m, 50m, 100m, 400m

Declared Entries	Qualifying for Final		
	Heats	place	time
1 – 6	0	0	0
7 – 12	2	2	2
13 – 18	3	2	
19 – 24	4	1	2
25 – 30	5	1	1
30 – 36	6	1	

Finals will be held 15 minutes after the last heat in each of the events.

The Finish Line

1. The finish line shall be a line drawn across the track having a width of 5 cm.
2. For the purpose of aiding the judges, but not as a finish line, there should be stretched across the track at the finish, above the ground and directly over the finish line, a worsted string or thread or tape of material which will not tend to injure the runners when broken by them. The string or tape shall be held, so that it will always be at right angles to the course and parallel to the ground.

The Competition

1. Competitors shall be placed at the finish line in the order in which any part of their bodies (i.e. the “torso,” as distinguished from the head, neck, arms, hands, legs, or feet) reaches the finish line.
2. In running events, no competitor may place any mark or marker upon the running surface or alongside it.
3. Each competitor shall run in a direct line after entering the final straightaway unless there is another competitor in his or her path.
4. Any competitor jostling, running across, or obstructing another competitor so as to impede his or her progress shall be liable to disqualification in that event. The referee shall have the authority to order the race to be re-held, excluding the disqualified competitor or, in the case of a heat, to permit any competitor(s) seriously affected by jostling or obstruction (other than the disqualified competitor) to compete in a subsequent round of the race. Regardless of whether there has been a disqualification, the referee, in exceptional circumstances, shall also have the authority to advance a competitor seriously affected by jostling or obstruction or to order the race to be re-held if it is just and reasonable to do so.
5. In races run entirely in lanes, each competitor must keep in the allotted lane from

start to finish. In races run partially in lanes, each competitor must keep in the allotted lane from the start to the marked cut-in points. Unless a material advantage has been gained, a competitor shall not be disqualified if he or she:

- (a) is pushed or forced by another competitor to run out of the lane, or
- (b) runs out of the lane on the straightaway, or
- (c) runs outside of the outer lane line on the curve.

Excluding the above exceptions, the referee shall disqualify a competitor if that competitor has run out of the lane.

6. No competitor, after leaving the track, shall be allowed to rejoin a race either for the purpose of gaining a place or to assist another competitor.
7. Any competitor who shall refuse to obey the directions of the referee or other proper official, or who shall conduct himself/herself in an unsportsmanlike manner, or who is offensive by action or language to the officials, spectators, or competitors at any competition may be disqualified from future competition at the meet.
8. To be considered a finisher, a competitor must complete the race,

Long Jump

1. The length of the run is unlimited. Each competitor shall be credited with the best of his/her 3 jumps.
2. The jump or take-off should be from a board, 19.8 to 20.2cm wide and 1.21 to 1.22m long, sunk level with the runway and the surface of the landing area, the edge of which near the landing area shall be called the take-off line. The ground in front of the take-off line should be sprinkled with or consist of soft earth or similar material immediately in front of the take-off line and across all the length of it over a width of 10cm at an angle of 45 degrees to the horizontal. This earth material is to be used for recording the footprint when the athlete has foot fouled.
3. The measurement of the jumps shall be made at right angles from the take-off line, to the nearest break in the landing area made by any part of the body of the competitor (including shoes and uniform).

NOTE: In order to insure correct measurement of any jump, it is essential that the surface of the sand in the landing area should be accurately controlled so as to be level with the top of the take-off board.

4. It shall be counted as a failure or foul if any competitor:
 - (a) with any part of the body, whether running up without jumping or in the act of jumping:
 - i. touches the ground on the runway immediately beyond the take-off line, as evidenced by a mark in the earth material, or
 - ii. touches the ground between the marker material or the take-off line extended and the landing area; or
 - (b) If no marker material is being used, breaks the plane of the take-off line with the foot; or
 - (c) takes off to either side of the take-off board, whether beyond or behind the take-off line extended;

- (d) in the course of landing, touches the ground outside the landing area nearer to the take-off line extended than the nearest break in the landing area made by the jumper; or
- (e) when leaving the landing area, makes first contact with the ground outside the pit closer to the take-off line than the nearest break made in the sand.
- (f) employs any form of somersaulting prior to contact in the landing area.

NOTE 1: If the competitor takes off before reaching the take-off line, it shall not for that reason be counted a failure or foul.

NOTE 2: It is not a foul if the competitor runs outside the white lines marking the runway at any point.

5. Aids:

- (a) No marks shall be placed on the runway, but a competitor may place one or two markers, alongside the runway to assist in the run-up and take-off.
- (b) No marks shall be placed in any pit or landing area.

Throwing Events

1. In all throwing events from a circle, the throw must commence from a stationary position within the circle. A competitor is allowed to touch the inside stopboard. However, it shall be a foul throw if, after commencing the throw and prior to its completion, the competitor:
 - (a) does not start from a stationary position within the circle,
 - (b) touches the top of the stopboard or painted circle,
 - (c) touches with any part of the body the surface outside the circle,
 - (d) improperly releases the implement,
 - (e) leaves the circle improperly or before the implement has landed.
2. In all throwing events, when leaving the circle, the competitor must do so from the rear half.
3. No device of any kind (e.g., the taping of individual fingers or two or more fingers together) which in any way assists a competitor when making a throw shall be allowed. The use of tape on the hand shall not be allowed except in the case of need to cover an open cut. The use of tape on the wrist is allowed.
4. In order to obtain a better grip, competitors may use a suitable substance on their hands only. In the shot put, a suitable substance may also be applied to the shot and the neck area.
5. A belt of leather or some other suitable material may be worn at the waist by a competitor to protect the spine or back from injury.
6. Competitors may not spray or spread any substance within the circle or on their shoes.
7. The competitor must not leave the circle until the implement has touched the landing surface. When leaving the circle, the competitor's must leave from the rear portion of the circle.
8. For a throw to be valid, the implement must fall within the designated sector.
9. In the discus and shot put, the measurement of each throw shall be made from the nearest mark made by the fall of the discus or shot, to the inside of the circumference of the circle along a line from the mark to the center of the circle.
10. The measurement of each throw shall be made immediately after the throw.
11. Implements must be carried back to the circle and never thrown back.
12. All discus throws shall be made from an enclosure or cage to insure safety to all.

Throwing the Discus / Putting the Shot

The discus and shot shall be thrown from a circle of which the inside diameter shall measure 2.135m (7 feet).

The shot shall be put from the shoulder with one hand only. At the time the competitor takes a stance in the ring to commence a put, the shot shall touch or be in close proximity to the neck or chin, and the hand shall not be dropped below this position during the act of putting. The shot shall not at any time be brought behind the line of the shoulders.

In the Shot Put and Discus Throw, for a valid throw, the implement must fall completely within the inner edges of the lines of the sector.

Measurements

All measurements shall be made with a steel or fiberglass tape in centimeters or meters.

Relay Races

1. Lines 5 cm wide shall be drawn across the track to mark the distances of the stages.
2. For the 4 X 40m and 4 X 50m Relays, the take-over zone shall be 10m long. For the 4 X 100m Relay, the take-over zone shall be 20m long.
3. All Relay Races, shall be run entirely in lanes. That is, teams start and finish the race, in their respected lanes.
4. The baton shall be carried by hand throughout the race. If dropped, it shall be recovered by the athlete who dropped it. He/she may leave the assigned lane to retrieve the baton, provided no other runner is impeded and provided that by doing so, the distance to be covered is not lessened.
5. Competitors are not permitted to wear gloves or place substances on their hands in order to obtain a better grip of the baton.
6. In all races, the baton shall be passed within the take-over zone. The passing of the baton commences when it is first touched by the receiving runner and is completed the moment it is in the hand of only the receiving runner. Within the take-over zone, it is only the position of the baton that is decisive, and not the position of the body or limbs of the runners. Passing the baton outside the take-over zone shall result in disqualification.
7. Runners, before receiving and/or after handing the baton, should remain in their respective lanes, to avoid obstruction to other competitors. Should a runner willfully impede a member of another team by running out of lane at the finish of the leg, the team of the impeding runner shall be disqualified.
8. Assistance by pushing off or by any other method will result in disqualification.
9. All members of the relay team must be identifiable as team members. Team identification shall be clearly visible and shall distinguish one team from another. Team members shall wear identical shirts.
10. If necessary, heats shall be held for relay races.

Postponements

The Referee shall have the power to cancel or postpone any event, even though the same has actually commenced, if in the Referee's judgement the competition cannot be conducted or

completed in a satisfactory manner and in fairness to the competitors due to inclement weather, or poor track or field conditions.

Protests

1. Protests concerning the eligibility of a competitor or team, must be made to the Referee during the meet.
2. Protests relating to matters which developed during the conduct of the competition must be made to the Referee or Head Track and Field Official at once, and not later than 15 minutes after a result has been announced.
3. Protests are to be made in writing.
4. If possible, the Referee or Head Track and Field Official shall decide protests at once. If the nature of the protest or the necessity of obtaining testimony or evidence prevents an immediate decision, the competitor shall be allowed to compete under protest, and the protest shall be decided as soon as possible.

Ties

Ties shall be decided as follows:

1. Track Events:
 - (a) If it is determined that there has been a tie, the tying competitors shall be placed in the next round if it is practical to do so. If that is not practical, the tying competitors shall compete again. If that is not practical, lots shall be drawn to determine who shall be placed in the next round.
 - (b) In case of a tie for first place in any final, if the Referee decides that is practicable for the tying competitors to compete again, they shall do so. If the Referee decides it is not practicable, the result shall stand. Ties other than for first place shall remain.
2. Field Events

In field events where result is determined by distance, the second-best performance of the tied competitors shall resolve the tie. If the tie still remains, the third-best performance of the tied competitors shall resolve the tie, and so on. If the tie still remains and concerns first place, the competitors having achieved the same result will compete again in the same order in a new attempt until the tie is resolved.

Each competitor shall be credited with the best of his/her attempts, including those achieved in deciding a tie for first place.

Staff necessary for Track and Field events:

Track Events:

1. Referee
2. Starter
3. 6 Time Keepers
4. Secretary

Field Events:

Long Jump

1. 2 Measurement takers(one shall act as judge)
2. Sand Raker
3. Secretary

Shot Put/Discus

1. 2 Measurement takers(one shall act as judge)
2. Secretary

Running the Starting Line

The job of the Starter and assistant Starter is to see that all the runners in a race are given a correct, fair, and equitable start in the race. The Starter and assistant Starter maintain control around the starting line area as well as are responsible for giving the runners instructions on the competition.

The starting line officials, and especially the Starter, are very key positions that control the efficiency and timing of your meet.

What you will need –

- starter's gun
- ammunition
- ear protection
- whistle

How to Start a Race

One or two commands are always given before the gun is fired. The commands are:

- “Готові”
- “До бігу”

Both commands are given for races up to and including the 400 meters dash and relay races. Only the “Готові” command is given before the gun for races longer than 400 meters.

The audible commands are always accompanied by visual signals (primarily directed at the finish line officials) given by the Starter. The signals are:

- On the “Готові” command, the gun arm of the Starter is raised.
- On the “До бігу” command, the arm opposite the gun arm is raised.

The minimum the Starter must do is raise the gun arm on the “Готові” command and the other arm on the “До бігу” command. On races where only one verbal command is give, the arms are raised as described for the command start, except that the “До бігу” command is not given. The arm signals are all that the finish line officials have to alert them that the start is about to happen.

Position of the Starter

The starter's position when starting a race is important. He must deliberately choose a position to give his commands that gives a clear view of all of the runners in the race and can be clearly seen by the finish line officials. He/she must also not position himself so as to be in the way of the competitors. If possible, he/she should also consider against what background his/her gun arm appears to give the timers the best chance to see the flash/smoke of the gun. Often, moving a few feet one way or the other will put the gun against a better background. He/she should check with the finish line each time he moves the start. The Starter should position his/her body with either his front or back square to the timers position. This will allow them to see both arms at all times. If he/she is sideways to the finish line, the arm farthest from the finish line can't be seen. It should be remembered that the runners respond to the gun and voice commands. The timers need to see his arms so that a start is not missed.

Starting Commands

The timing between the commands and when the commands are given are the single biggest problem for new Starters.

When all runners are standing ready at the line, the Starter should give the “Готові” command. Only after all runners are on their marks and NOT MOVING should the “До бігу” command be given. This is extremely important in the shorter races. When the “До бігу” command is given, the starter should wait approximately two (2) full seconds before firing the gun. He should only fire the gun after two (2) full seconds if all runners are in the “До бігу” position and absolutely still. If they are not ready or still, he should order them “відступіть” or to “встаньте” and start the procedure over.

Obviously, if the race is started with only one command, just change the “До бігу” command in the above paragraph to read the “Готові” command.

The commands should be given in a tone and manner which conveys control and authority but does not intimidate or upset the runners. Since Zlet has young children who are mostly new and inexperienced, the Starter should be sensitive to over doing it.

One additional note for the Starter and the starting line crew. Order and some measure of quiet must be maintained around the starting line to assure a fair start. Don't be afraid to hold up the start until the area is under control. Usually a loud commanding “Просимо тишу!” will do it. Sometimes, crowd noise can't be controlled much. Hold the race until you feel all runners will hear your starting instructions. Remember, your job as a Starter is to assure a fair start.

Running the Finish Line

The job is to record the finish place and time for each competitor in every race.

What you will need

- Timers. You will provide times and places for each runner in every race. As a minimum, the number of timers should equal to the number of runners in a race.
- Stop Watches. A minimum of 8 (6 to time the runners, 2 as spares).
- Finish Time Sheets
- Pencils/pens
- Radio. Used to communicate with the starter.
- Finish line tape. Make sure it is about 40 feet long and is not the type that will injure the children. White, yellow or orange are good colors.
- A bell to sound the last lap.

The Race

Each race is handled separately and the same way. The general process is done as follows in the following sequence:

- Finish line gets prepared
- Finish line informs Starter that they are ready
- Runners are started in the race. Timers start timing
- As runners finish the race, timers stop their watch (but do not reset it), and retrieve the runner who finished in the place they are responsible for
- Timer takes child and stop watch to Secretary
- Timer reads time to Secretary who records the time for that place on the finish sheet
- Secretary writes time next to corresponding competitors' name
- Secretary and Finish Coordinator resolve any discrepancies or problems

The process now starts over again with the finish line preparing for the next race. The single most important factor in determining the length of the meet is the time between the finish of one race and the start of the next.

Note: Assign timers to places, not lanes

Finish Line gets Prepared

Before each race, the Finish Line Coordinator should:

- see that he/she has enough timers to cover the number of entries in the race. Try to have at least one more timer than runners in the race for back up.
- verify that there is a timer assigned to each place.
- reminds the timers to reset their watches.
- see that the Secretary has a finish sheet ready to record the results.
- ready finish tape

Announce that the Finish Line is Ready

Once the Finish Coordinator has done all of the above, he/she can notify the Starter about “готові на фінішу”. He should make sure that the timers’ attention is directed at the Starter from this point until the gun is fired. He should announce in a loud voice “увага! будьте готові” to the timers when the Starter raises his gun arm (done when the “Готові” command is given).

Runners are Started

The timers should direct their attention at the “увага! будьте готові” notice to the gun of the Starter. They should keep their eyes fixed on the gun until it is fired and start their watch at the first sight of smoke – NOT AT THE SOUND OF THE GUN! They should then take their hands away from the watch buttons or, if the watch is on a lanyard around the neck, drop the watch from their hands until the finishers approach. This is to avoid resetting the watch or voiding the time. If the timer has a problem, he should immediately tell the Finish Line Coordinator who can assign one of the extra timers to that place.

Finish of the Race

As the runners approach the finish line, the timer should pick out the runner in the place that timer is assigned. This is tougher than it seems, especially on the shorter races but if the timer keeps his eyes fixed on the runners a decision can usually be made.

Some important things about finishing and timing:

- the watch should be stopped when the torso (the body from the bottom of the neck to the hipbone) crosses the first edge of the finish line. Be careful not to time on hands or heads especially if there is a “lean” by the runner.
- if the race is close, keep your eyes on the runners. You can stop the watch without looking at it.
- if there is a discrepancy and two timers pick the same runner for different places, the timer picking for the better finish place prevails.
- the Finish Coordinator should not assign him/herself to timing. Instead, he/she should watch the overall finishing to help resolve discrepancies. Remember, his decision may be needed to resolve any discrepancies of place and/or time.
- in retrieving the runner, the timers should be very careful not to dash onto the track after their runner and collide with another runner who is still finishing. The best approach is to keep your eyes on the runner, wait for a clear track, and go after the runner then. Take him/her well past the finish line to retrieve the runner to clear the finish line for others. It also helps if the timer does not turn his/her back on the finish line while collecting the runner.

Timer Takes Runner to Secretary

After retrieving the runner, the timer takes the runner and his watch (with the time still recorded) to the Secretary.

If the Secretary is using a clipboard (and not a table) have him/her located 10 or more yards past the finish line and located off the track to take the results. If a table is used, position it 10-15 yards away from the track and 10-15 yards past the finish line. This will relieve congestion around the finish.

One important suggestion to expedite the process is to have the timers approach the Secretary in the order of the position they are timing/picking. For example, the first place timer's results are taken first, second place is taken second, etc. Regardless of which timer is ready first. The Secretary needs to maintain some discipline here. Once the timer has given the time to the Secretary, he/she should immediately leave the area around the Secretary and not linger to view results. The timers should not have any role in resolving discrepancies. That must be the sole responsibility of the Secretary and the Finish Coordinator.

Timer Reads Time To Secretary

The timer reads the time from his/her stopwatch exactly as it appears. That means that if the time reads "15.45", the Secretary writes down "15.45" on the sheet next to the runner's name. The timer then moves quickly away from the Secretary, resets the watch, and returns to the finish line ready for the next race.

Resolving Discrepancies

There are several common discrepancies which occur in recording the results:

1. *No time is recorded for a given place due to watch failure or timer error.* There is a great deal of controversy if no time is recorded for a runner. The only valid way to deal with a "NT" (No Time) is to record it as such by entering a "NT" near the runner's name. A viable solution is to adjust the known time of another finisher by adding or subtracting time.
2. *Times do not agree with finish places.* For example, third place has a faster time than that recorded for second. This occurs more often in the shorter races or those in which the finish was very close. There is no patent way to deal with this problem since it can be caused by a variety of factors. Some possible solutions that have been used/suggested follow, but common sense should be used:
 - swap the times so that the faster time goes to the better finish place.
 - use the time of the better finish place for that place and add a pre-determined amount, say .1 second, to it for the next place regardless of how far behind they finished.

Send the Finish Sheets to Komanda Zletu

The Secretary only needs to be sure that all of times are clear and readable before sending the sheets. The referent should clearly mark 1st, 2nd and 3rd place winners on the sheets before submitting them.

Interactions

The finish line is one of the most important factors in a well run and efficient meet. If it runs poorly either by itself or interacts negatively with the other key areas, the meet will not go well. The finish line interacts with the Starter. The Starter must not start the race until the finish line is ready. As a result, the finish line actually "paces" the meet by how fast it can record the results of the races. When the starting line is remote to the finish line, the Starter can, when voice contact is possible, also help the finish line by giving them the number of entries in the race (helps assign the timers available). After assigning the timers, checking their watches as reset, and that the Secretary is about ready, the Finish Coordinator then re-contacts the Starter and states "The finish line is ready. The race can then be started.

Tips on Running your Finish Line Efficiently

- always assign timers to places not lanes.

- at the beginning of the competition and any time you have new timers, take the time to explain how the watch works. When to start the watch (smoke from start gun). When to stop the watch (when torso contacts finish line). To keep their hands away from the watch buttons during the race. When to reset the watch (after giving the time to the Secretary).

Running the Long Jump

As a volunteer helper in the long jump event, you will take children in an order through their jumps, measure and record their efforts, and provide the results to Komanda Zletu.

What You Will Need

- Distance recording forms
- Measuring tape, steel, or fiberglass, 50'/15m. Used to measure the jumps.
- Pens/pencils
- Rake
- Clipboard
- Broom

Preparing the Area

1. If rain is predicted just prior to the event, have a plastic tarp available to keep the landing zone dry. When preparing the landing zone before zlet, rake thoroughly and deep to remove all foreign objects and to loosen up the landing surface.
2. Sweep the runway. Pay particular attention to the last 10 to 12 yards before the take off board to remove any foreign objects including sand and dirt. This will reduce/eliminate slipping. Also sweep the take off board and the area between the board and the pit.
3. Inspect the area next to the take off board which is on the side of the board toward the pit (the "foul" area). If there is a depression (usually caused by missing runway material), fill it with sand. Pack the sand hard and wet it down, if possible. This will help you detect fouls. The asphalt around the board should be smooth, with no divots before the take-off board.
4. Preparing the landing pit. The objective is to make the sand landing area level with the take off board and level from side to side. You also must remove any foreign objects from the pit. Often, the pit will be prepared before the Zlet weekend, and only a final smoothing of the sand in the landing area will need to be done. You may need to shovel sand from the far end of the pit to the end nearest the board to level it.
5. Finally, smooth the sand landing area. No depressions or "waves" should be there.
6. Set up your clipboard with your distance recording sheet.
7. Desired Staffing. One person for the following:
 - watch the take off board, hold tape for recording, call out distance
 - watch to mark landing area of jumper, hold tape at zero point
 - rake the sand
 - help organizer jumpers, usually at the far end of the runway (away from the pit)
 - secretary to record competitor's jumps

Running the Event

1. Make sure the sand in the pit is level and smooth before each jumper is called.
2. Each jumper has 30 seconds from the time his/her turn is called to complete their jump.
3. Each competitor gets three (3) jumps. The secretary must record the result of EACH jump, since second best jumps may be needed to resolve ties.
4. The measurement of the jump is taken from the point of the depression closest to the take off board to the edge of the take off board closest to the pit. The proper measurement is taken by putting the zero end of the tape at the depression in the sand and stretching the tape back to the take off board. The distance is read at the board by the judge.

5. A FOUL is an attempt, which counts as a jump but is not measured. It is recorded as a diagonal line where the distance of the jump is usually recorded. The most common foul is when the jumper's foot (shoe) goes past the edge of the take off board closest to the pit. This edge is commonly referred to as the "scratch" line. Even if sand or other material is not used, the judge must carefully watch the runner until he/she is 2 or 3 strides from the board. The judge then shifts his eyes to the board to watch the shoe strike the board. If the jumper "fouls", the Judge in a loud voice announces "FOUL", only after the jumper has left the pit. It is also a foul if the jumper lands with any part of his/her body outside the pit. It counts as an attempt if the jumper runs past the take off board but does not jump.
6. Measurements are taken to the lesser centimeter and recorded in meters (354cm is recorded as 3.54 m).
7. After each jump is declared foul or has been measured, the sand in the pit must be re-leveled and smoothed.
8. At the conclusion of the jumps, send the Scoring Sheets *and* Results Sheet to Zlet Sports Coordinator, who signs off on them and forwards to Komanda Zletu.

Tips

- Do not rush into the pit to measure a jump. Do not enter the pit until the jumper has left it or attempt was declared a foul. If the jumper walks back toward the take off board while in the pit, the jump is measured from the mark made closest to the scratch line, and that can be a foot print.
- As you measure the jump, call out the distance loud enough for the secretary and the Jumper to hear.
- When entering the pit to mark a jump, approach the depression you intend to mark from the "far" end of the pit (the end away from the take off board). This will reduce the chance of obliterating or changing the fragile "break" line in the sand of the original depression made by the jumper.

Running the Shot Put

As a volunteer helper in the shot put event, you will measure and record the children's throwing attempts, and report the results to Komanda Zletu.

What you will need

Shot Puts -	ages 4 – 5	500 grams (1.10 lbs)	(girls, boys)
	ages 6 – 7	800 grams (1.75 lbs)	(girls, boys)
	ages 8 – 9	1000 grams (2.205 lbs)	(girls, boys)
	ages 10 – 11	1.8 kilograms (4 lbs)	(girls, boys)
	age 12	2.7 kilograms (6 lbs)	(girls, boys)
	ages 13 – 14	2.7 kilograms (6 lbs)	(girls)
		3.6 kilograms (8 lbs)	(boys)
	ages 15 – 16	2.7 kilograms (6 lbs)	(girls)
		3.6 kilograms (8 lbs)	(boys)
	ages 17	3.6 kilograms (8 lbs)	(girls)
		5.5 kilograms (12 lbs)	(boys)

- non-stretching measuring tape
- clipboard
- pens/pencils
- event forms

Preparing the Area

Area will be prepared prior to the competition. The area where tabir customarily has their vattras, will be prepared by placing a backstop, orange safety fencing, and preparing the ring and sector markings. The area should be roped off to prevent parking before or during Zlet.

Running the Event

1. Demand safety practices: One at a time in the ring, clear area, and no horseplay.
2. Each athlete receives 3 trials.
3. To measure, mark the depression at the edge closest to the ring by placing a stake into the ground at that point. Measure from the inside edge center of the foul board to the closest point of the depression. For example, 364 centimeters becomes 3.64 meters.
4. FOULS: The following are considered as fouls in the shot put. A foul throw is not measured but is counted as an attempt.
 - a) touching the circle (not including the inner face of the stop board) or the ground
 - b) outside of the circle, or the top of the stop board with any part of the body before the throw is complete.
 - c) if the put falls on or outside of the sector lines.
 - d) if the competitor does not leave by the back half of the circle.
 - e) if the competitor leaves the ring before the shot lands.
 - f) if the competitor uses both hands.
 - g) if the shot is not touching or in very close proximity to the chin (jaw line) before and after the act of putting.
 - h) the hand used to throw the shot may not be dropped below the position described above, in the act of putting.
 - i) if the shot is brought behind or below the line of the shoulders during the attempt.

j) (no throwing or slinging)

When an age group is finished, send the Scoring Sheets *and* Results Sheet to Zlet Sports Coordinator, who signs off on them and forwards to Komanda Zletu.

Running the Discus

As a volunteer helper in the discus event, you will measure and record competitors' throwing attempts, and report the results to Komanda Zletu.

What you will need

Discus - ages 13-17 1 kilogram (2.21 lbs.) girls
 1.6 kilograms (3.54 lbs.) boys

- non-stretching measuring tape
- clipboard
- pens/pencils
- event forms

Preparing the Area

Area will be prepared prior to competition. The area of the soccer field near track back stretch, will be prepared by placing a backstop, orange safety fencing, and preparing the ring and sector markings.

Running the Event

1. Demand safety practices: One at a time in the ring, clear area, and no horseplay.
2. Each competitor receives 3 trials.
3. To measure, mark the nearest edge of the point of landing. Measure from the inside edge center of the foul board to the closest point of the landing. For example, 954 centimeters becomes 9.54 meters.
4. FOULS: The following are considered as fouls in the discus. A foul throw is not measured but is counted as an attempt.
 - a) touching the circle (not including the inner face of the stop board) or the ground
 - b) outside of the circle, or the top of the stop board with any part of the body before the throw is complete.
 - c) if the discus falls/rolls on or out side of the sector lines.
 - d) If the competitor does not leave by the back half of the circle.
 - e) If the competitor leaves the ring before the discus lands.

When an age group is finished, send the Scoring Sheets *and* Results Sheet to Zlet Sports Coordinator, who signs off on them and forwards to Komanda Zletu.



Нью-Йорк, 2008