

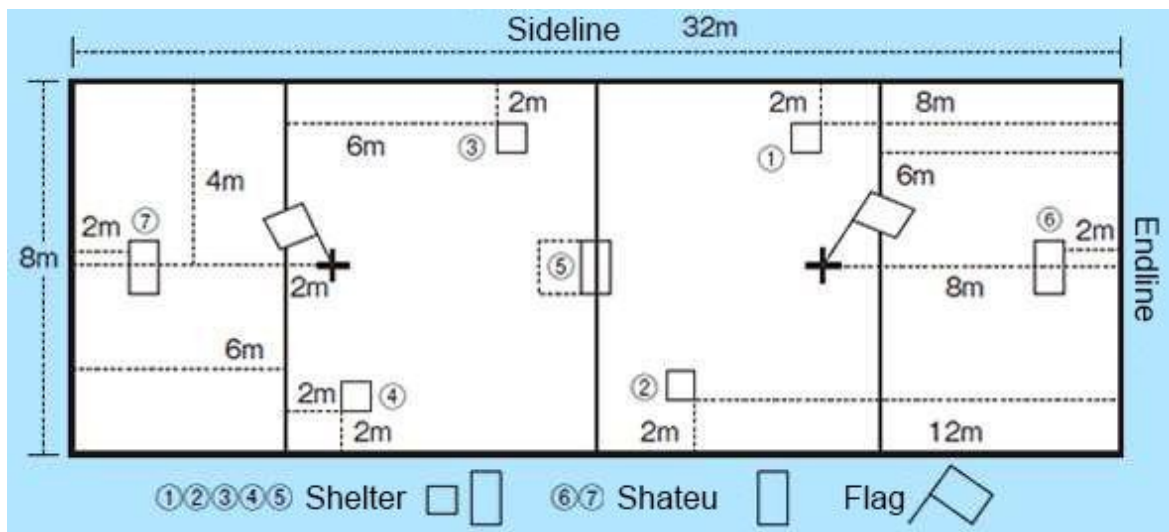


## 1. Ձնամարտի Անցկացման Խաղի Կանոնները

- 1.1 Խաղի նպատակն է գրավել հակառակորդի թիմի դրոշը `այն հեռացնելով գետնից և / կամ ձնագնդերով հակառակորդի խաղացողներին հարվածելու և դիպչելու միջոցով հեռացնել խաղից:
- 1.2 Խաղի բաղկացած է երեք խաղակեսից, յուրաքանչյուրը 3 րոպե, ընդմիջումներով ` 3 րոպե: Յուրաքանչյուր խաղակեսի համար ամեն թիմ իր համար պատրաստում է հատուկ սաքի միջոցով 90 ձնագունդ: Խաղի հաղթող է դառնում այն թիմ, որը երեք խաղակեսից երկուսում հաղթող է ճանաչվել: Հաղթողը որոշվում է դրոշի գրավմամբ կամ խաղի մեջ մնացած խաղացողների մեծ թվով:
- 1.3 Թիմը բաղկացած է 10 հոգուց ` մարզիչ, դաշտի յոթ խաղացող և երկու փոխարինող: Դաշտում խաղի ընթացքում պետք է լինեն առնվազն 3 նույն սեռի ներկայացուցիչներ: 7 խաղացողներից 3-ը պաշտպան են, չորսը ` հարձակվող:
- 1.3.1 Խաղի ընթացքում մարզիչը պետք է կանգնի դաշտի կողային գծից այն կողմ (դաշտի կողային գծի երկայնքով շարժումը թույլատրվում է) և ուղղորդի իր թիմի խաղի ընթացքը:
- 1.3.2 Պաշտպանները կարող են օգտագործել ամբողջ խաղադաշտը, իսկ հարձակվողները ` միայն նրա կենտրոնական մասը, պաշտպանական գծից վերև: Եթե հարձակվողը անցնում է դաշտի սահմանը, ապա նա դուրս է մտնում խաղից: Եթե պաշտպանը անցնում է դաշտի սահմանը, ապա նա դուրս է մտնում խաղից:
- 1.4 Մրցակցի դաշտում կարող է թիմը ունենալ ոչ ավելի, քան 3 ակտիվ խաղացող: Եթե չորրորդ թիմակիցը անցնում է կենտրոնական գիծը, ապա թիմը հայտարարվում է պարտված այդ խաղակեսում:
- 1.5 Փոխարինումները կատարվում են խաղակեսերի միջև: Փոխարինման ընթացքում խաղացողները փոխանակվում են հերթական համարներով բաճկոններով:
- 1.6 Այն խաղացողը, ում հակառակորդի ձնագնդին դիպչել է համարվում է խփված և անմիջապես լքում է դաշտի սահմանը: Երբ որևէ թիմ կորցնում է բոլոր խաղացողներին, խաղակեսն ավարտվում է, և տվյալ թիմը պարտվում է: Եթե երկու խաղացողներ միմյանց հարվածել են ձնագնդերով, երկուսն էլ համարվում են խփված և լքում են խաղադաշտը:
- 1.7 Խաղին կարող են մասնակցել 18 տարի լրացած անձիք
- 1.8 Յուրաքանչյուր թիմ պետք է ունենա անուն և դրոշ: Դրոշակն ու դիրքը կտրամադրվեն Խաղերի կազմկոմիտեի կողմից: Դրոշը պետք է պատրաստված լինի 50 սմ լայնությամբ և 70 սմ երկարությամբ տեքստիլից և ունենա դրոշակակետում ամրացվելու համապատասխան հարմարանք:



- 1.9 Մասնակիցների հագուստը պետք է համապատասխանի Խաղերի պահին օդի ջերմաստիճանին, լինի տաք, հարմարավետ և անջրանցիկ: Յուրաքանչյուր խաղացող պետք է ունենա սաղավարտ և ձեռնոց: Արգելվում է բաճկոնների կամ կոշիկների վրա մետաղական որևէ հավելում: Խաղացողներին չի թույլատրվում դաշտ մուտք գործել առանց պաշտպանիչ հարմարանքների և համարների:
- 1.10 Յուրաքանչյուր խաղացող պետք է ունենա համարանիշ՝  
Հարձակվողները - 1, 2, 3 և 4, պաշտպանները - 5, 6 և 7 և թիվ 0 - մարզիչ:
- 1.11 Խաղից առաջ յուրաքանչյուր թիմ պետք է ունենա 90 ձնագունդ՝ խաղի յուրաքանչյուր խաղակեսի համար 6.5-ից 7 սմ տրամագծով, այսինքն՝ 270 ձնագունդ՝ մեկ խաղի համար: Ձնագնդերը պատրաստում են թիմի անդամները իրենց խաղի մեկնարկից ոչ ավելի, քան կես ժամ առաջ Խաղերի կազմկոմիտեի կողմից տրամադրված ձնագնդի պատրաստման հատուկ սարքավորման միջոցով:
- 1.12 Արգելվում է ձնագնդի պատրաստելը: Օգտագործված ձնագնդերը կարելի է հավաքել և օգտագործել, եթե ձնագնդին ավելի է քան երկու երրորդը:
- 1.13 Խաղի ընթացքում կարելի է ձնագնդեր փոխանցել թիմի խաղացողներին գլորելու կամ առձեռն փոխանցելու միջոցով: Չի թույլատրվում թիմի խաղացողներին ձնագնդի փոխանցել նետելու միջոցով: Եթե նետելու ընթացքում ձնագնդին կղիպչի թիմակցին, ապա նա դուրս կգնա խաղից:
- 1.14 Խաղացողը կարող է ձնագնդի պահեստավորել հետագա օգտագործման համար (օրինակ՝ ապաստանի վերևում կամ ետևում): Ձնագնդի ցանկացած քանակություն կարելի է տեղափոխել ձեռքերում: Արգելվում է ձնագնդի տեղափոխել հագուստի, բաճկոնի կամ այլ նմանատիպ միջոցներով:
- 1.15 Դաշտի չափերն են՝ 36մx10մ կամ 32մx8մ: Դաշտը պետք է լինի պատրաստված խտացված ձյան միջոցով և լինի հարթ, բայց ոչ սղոլիկ:
- 1.16 Ձնագնդիները պատրաստվում են առաձնացված տարածքում, վրանի տակ, որտեղ պահպանվում է +1 ջերմաստիճանը, ինչի շնորհիվ ձյունը լինում է կպչուն:
- 1.17 Խաղին հետևում է 8 կամ 10 մրցավար: Մրցավարները նույնպես կրում են համապատասխան համաձգեստ և սաղավարտ:
- 1.18 Ամեն թիմ պետք է ունենա իր տրամադրության տակ 2 բահ, 1 ձնագնդիկ պատրաստող սարք, վրան և տաքացուցիչ վրանի ջերմաստիճանը պահպանելու համար:
- 1.19 Կախված թիմերի քանակից մրցաշարային ցանցը կարող է փոփոխվել
- 1.20 Դաշտի մակետ՝



### ИГРЫ В СНЕЖКИ «СНЕЖНАЯ БИТВА» (YUKIGASSEN)

- 1.21 Цель игры - захват флага команды противника путём снятия его с подставки и/или выбивание игроков противника снежками.
- 1.22 Игра состоит из трех таймов по 3 минуты каждый с интервалами 3 минуты. За каждый тайм каждая команда готовит по 90 снежков с помощью специальной шайбы. Победителем игры считается команда, выигравшая два тайма из трёх. Победитель определяется по захвату флага или наибольшему количеству игроков, оставшихся в игре.
- 1.23 Команда состоит из 10 человек: тренер, семь игроков и два запасных. Во время игры на поле должно быть не менее 3 игроков одного пола. Из 7 игроков 3 защитника, 4 нападающих.
- 1.23.1 Во время игры тренер должен стоять за боковой линией поля (передвижение вдоль боковой линии поля допускается) и руководить ходом игры своей команды.
- 1.23.2 Защитники могут использовать все поле, а нападающие – только его центральную часть, над линией защиты. Если нападающий пересекает границу поля, он выбывает из игры. Если защитник пересекает линию, он выбывает из игры.
- 1.24 Команда может иметь на поле соперника не более 3 активных игроков. Если четвертый участник команды пересекает центральную линию, команда объявляется проигравшей на этом тайме.
- 1.25 Замены производятся между таймами. Во время замены игроки обмениваются футболками с последовательными номерами.
- 1.26 Игрок, которого задел снежок соперника, считается пораженным и немедленно покидает границу поля. Когда команда теряет всех игроков, тайм заканчивается, и эта команда проигрывает. Если два игрока ударили друг друга снежками, оба считаются пораженными и покидают поле.
- 1.27 В игре могут участвовать лица старше 18 лет.
- 1.28 Каждая команда должна иметь название и флаг. Флаг и позицию предоставит Оргкомитет Игр. Флаг должен быть изготовлен из ткани шириной 50 см и длиной 70 см и иметь подходящее крепление к флагштоку.



- 1.29 Одежда участников должна соответствовать температуре воздуха на момент проведения Игр, быть теплой, удобной и водонепроницаемой. Каждый игрок должен иметь шлем и перчатку. Любые металлические дополнения к курткам или обуви запрещены. Игрокам не разрешается выходить на поле без защитной экипировки и номеров.
- 1.30 У каждого игрока должен быть номер: нападающие - 1, 2, 3 и 4, защитники - 5, 6 и 7 и номер 0 - тренер.
- 1.31 Перед игрой у каждой команды должно быть по 90 снежков диаметром от 6,5 до 7 см на каждую половину игры, то есть по 270 снежков на игру. Снежки изготавливаются членами команды не более чем за полчаса до начала игры с использованием специального оборудования для изготовления снежков, предоставляемого Оргкомитетом Игр.
- 1.32 Лепить снежки запрещено. Использованные снежки можно собирать и использовать, если снежок заполнен более чем на две трети.
- 1.33 Во время игры снежки можно передавать игрокам команды путем катания или передачи руками. Игрокам команд не разрешается передавать снежки броском. Если снежок во время броска попадает в участника команды, он выбывает из игры.
- 1.34 Игрок может хранить снежок для дальнейшего использования (например, над укрытием или за ним). В руках можно носить любое количество снежков. Запрещается носить снежки в одежде, куртках и других подобных средствах.
- 1.35 Размеры поля: 36x10м или 32x8м. Поле должно быть подготовлено с использованием утрамбованного снега и быть гладким, но не скользким.
- 1.36 Снежки лепят в отдельной местности, под палаткой, где температура +1, благодаря чему снег становится липким.
- 1.37 За игрой наблюдают 8 или 10 судей. Судьи также носят соответствующую форму и шлем.
- 1.38 Каждая команда должна иметь в своем распоряжении 2 лопаты, 1 прибор для изготовления снежков, палатку и обогреватель для поддержания температуры в палатке.
- 1.39 В зависимости от количества команд турнирная сетка может меняться.
- 1.40 Макет поля:



## Rules of Yukigassen

- 1.1 The goal of the game is to capture the opponent's flag by removing it from the ground by hitting and touching the opponent's players using snowballs.
- 1.2 The game consists of three periods, each lasting 3 minutes, with 3-minute breaks between periods. Each team has 90 snowballs per period. A team wins the game by either capturing the opponent's flag or by having the highest number of players remaining in the game at the end of the period. Winning two out of three periods secures overall victory.
- 1.3 Each team has 10 members: a coach, seven active players, and two substitutes. There must be at least 3 players of the same gender on the field during the game. Among the 7 active players, there are 3 defenders and 4 forwards.
  - 1.3.1 During the game, the coach must stand beyond the sideline of the field and can move along it to direct their team. The coach is not allowed to participate in the game.
  - 1.3.2 Defenders can move freely across the entire field. Attackers are restricted to the central part of the field. If an attacker crosses into the defensive zone, they are eliminated from the game. All players must stay within the boundaries of the field during play. Leaving the field results in elimination for the remainder of that period.
- 1.4 Each team can have no more than 3 players on the opponent's field. If a fourth teammate crosses the center line, the team loses that period.
- 1.5 Substitutions are made only between periods.
- 1.6 A player hit by an opponent's snowball is out of the game. If a team loses all its players, the period ends. If two players hit each other with snowballs simultaneously, both are out of the game.
- 1.7 Participants must be over 18 years old.
- 1.8 Each team must have a name and a flag. The flag must be made of textile, 50 cm wide and 70 cm long, with a suitable attachment to the flag post.
- 1.9 Players must wear helmets and gloves. Metallic additions to jackets or shoes are prohibited. Players cannot enter the field without protective equipment and numbers.
- 1.10 During the game, each player must wear a numbered badge. The forwards are assigned numbers 1, 2, 3, and 4, while the defenders are assigned numbers 5, 6, and 7. The coach is assigned the number 0.
- 1.11 Each team must have 90 snowballs ready before the game starts, totaling 270 snowballs per game. Team members must make the snowballs no more than half an hour before the start of their game, using special snowball-making equipment provided by the Games Organizing Committee.



- 1.12 It is forbidden to make snowballs or shape them by hand in the field during the game. Used snowballs can be collected and reused if they are more than two-thirds intact.
- 1.13 During the game, snowballs can be passed to team players by rolling or handing them off. Team players are not allowed to pass snowballs by throwing them. If a thrown snowball touches a teammate, that teammate will be out of the game.
- 1.14 A player may store a snowball for later use (e.g., above or behind a shelter). Any number of snowballs can be carried in the hands. However, it is forbidden to carry snowballs using clothes, jackets, or other similar means.

Attached are links to games that have already been played:

1. <https://www.youtube.com/watch?v=uBM3EZNWk-s>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=uBM3EZNWk-s>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=T-TXinLHIFk>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=ELSiCKhvKH8&t=36s>