

**МАУ ДО «Дом детского творчества» Ивнянского района Белгородской  
области**

**Сценарий  
внеклассного мероприятия**

**разновозрастная категория**

**на тему « мастер-класс по современному мечевому бою»**

**Горбатов Вячеслав Валерьевич,  
Педагог ДО, Зам. директора МАУ  
ДО «Дом детского творчества»  
Ивнянского района Белгородской  
области**

**Шишкина Татьяна Сергеевна  
Директор МАУ ДО «Дом детского  
творчества» Ивнянского района  
Белгородской области**

**Ивня 2021 г.**



**Клуб исторического фехтования и современного мечевого боя**  
**Сценарий проведения мастер-класса**

**Авторы:** зам. директора МАУ  
ДО "Дом детского творчества"  
/ Педагог ДО Горбатых В.В.  
**Директор МАУ ДО "Дом**  
**детского творчества"**  
**Шишкина Т.С.**

**Методическое пояснение**

**Цель:** популяризация здорового образа жизни среди детей.

**Задачи:**

укрепить здоровье обучающихся; пропагандировать здоровый образ жизни;  
формировать позитивное отношение к занятию физической культуры;  
обеспечить участникам эмоциональное самовыражение.

Место проведения: спортивная площадка.

**Реквизиты:**

Мечи спортивные 14 шт. Защита корпуса 14 шт.

Щиты спортивные 14 шт

**Место проведения:** спортивная площадка.

**Участники:** обучающиеся объединений, гости, приглашённые

**1. Старт:**

1.1. Приветствие! Краткая аннотация

-(Ведущий1) Приветствую вас на мастер-классе посвящённому современному мечевому бою! Немного расскажу вам о данном виде спорта:

Современный Мечевой бой, сокр. СМБ (англ. Modern Sword Fighting) — полноконтактный вид спортивного единоборства, представляющий собой поединок или групповой бой спортсменов, с применением безопасных имитаторов средневекового клинкового оружия изготовленных из мягких полимерных материалов.

- (Ведущий1) Сейчас мы проведём жеребьёвку, после чего начнём наши бои.

- (Ведущий2) Капитаны команд! Выбирайте по очереди своих товарищей! А сейчас немного о правилах!

Ведущий 1:

## **2. Жеребьевка**

2.1. Жеребьевка проходит в закрытую, со случайным определением соперника.

2.2. Участники имеют право присутствовать на жеребьевке.

2.3. Бои будут проводиться в три этапа:

2.3.1. Первый круг. Отборочные бои. Каждый боец проводит три боя, победы и очки фиксируются. Боец, победивший в двух боях, переходит в следующий круг соревнований. В случае отсутствия четного количества бойцов второго круга из числа бойцов имеющих одну победу выбирается участник, набравший наибольшее количество очков.

2.3.2. Второй круг (не более 8 бойцов). Бой ведется по олимпийской системе, либо проводится отборочный бой, по результатам которого отбираются бойцы полуфинала.

2.3.3. Полуфинальные и финальные бои (4 бойца). Жеребьевка не ведется. Пары полуфинала составляются согласно набранным очкам, без учета командной принадлежности бойцов. Боец набравший максимальное количество очков проводит поединок с бойцом, имеющим минимум побед, а бойцы имеющие средний результат между собой.

2.3.4. Выше перечисленные правила относятся и к командной дисциплине.

## **3. Бой**

Ведущий 2:

3.1. Поединок проводится до истечения установленного времени. Бой длится 1 минуту 30 секунд, без учета остановок во время боя.

3.1.1. Возможно проведение игры, соревнования, турнира и тренировки в следующем варианте:

- Одно касание на выбывание (при ударе в область, не защищённую щитом или мечём игрок выбывает)
- Одно касание на 10 секунд (при ударе в область, не защищённую щитом или мечём игрок садиться на 10 секунд, после чего продолжает бой)
- Три касания на выбывание (при ударе в область, не защищённую щитом или мечём игрок выбывает)
- Три касания на 10 секунд (при ударе в область, не защищённую щитом или мечём игрок садиться на 10 секунд, после чего продолжает бой)

3.2. Победителем в поединке считается боец, набравший большее количество очков за отведенное время.

3.3. Подсчет очков

3.3.1. Бой ведется в полный контакт, кроме ударов в голову. Результативным считается удар, прошедший в поражаемую зону, при котором большая часть энергии удара гасится телом.

3.3.2. Поражаемыми участками считаются:

- корпус (за исключением области паха) - 2 очка.
- руки (от кистей до плечевого сустава) - 1 очко.
- ноги (от тазобедренного сустава, включая голень, но исключая

коленный сустав и стопы) 1 очко.

3.3.3. Количество очков подсчитывается вплоть до финала. Оно вносится в таблицу в виде числа со степенью, например, 3/34. 3 – Балы, набранные за победы в поединке (одна победа

- один бал); 34 – очки, набранные в схватках (сумма очков за результативные удары).

#### **4. Разрешённые действия**

Ведущий 1:

«Меч-Щит» :

- рубящие удары оружием в область поражения противника;
- блокировка щитом или оружием ударов противника;
- толчки и давление на противника плоскостью щита
- отталкивание клинка, щита или рук противника плоскостью или торцом щита;
- зацеп щита противника щитом;
- отталкивание торцом щита в вооруженную руку и корпус (выше пояса и ниже шеи) противника;
- наложение щита на щит противника.

(ведущий 2) - После озвученных правил, команды выбирают варианты проведения игры. Команды становятся друг на против друга и ждут команды к началу игры.

(Ведущий 1)Замечательные получились бои! Так держать!

В конце подводим итоги и объявляем победителей!