



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по молодежной  
политике ФГАОУ ВО «СФУ»

Е.В. Сидоренко

«08» 10 2025 г.

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

### **о проведении мероприятия**

### **«Фестиваль народов»**

#### **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1 Настоящее положение устанавливает порядок проведения мероприятия ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет» (далее – Университет) «Фестиваль народов» (далее – Мероприятие).

#### **2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

- 2.1 Укрепление спортивных традиций Университета.
- 2.2 Привлечение обучающихся, преподавателей, сотрудников Университета и жителей г. Красноярска к регулярным занятиям физической культурой и спортом.
- 2.3 Формирование здорового образа жизни, позитивных жизненных установок обучающихся, преподавателей и сотрудников Университета и жителей г. Красноярска, их гражданского и патриотического воспитания.

#### **3. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ**

3.1 Мероприятие проводится 9 ноября 2025 года по адресу: пр. Свободный, 82, стр.11 (МФК-1) и пр. Свободный, 79Б (институт физической культуры, спорта и туризма).

3.1 Открытие и закрытие мероприятия проводится по адресу: пр. Свободный, 82, стр.11 (МФК-1).

#### **4. РУКОВОДСТВО**

4.1 Общее руководство по подготовке, проведению, контролю за ходом Мероприятия осуществляется Центром развития студенческого спорта, Институтом физической культуры, спорта и туризма, Управлением молодежной политики, ответственными за спортивно-массовую работу.

#### **5. УЧАСТНИКИ МЕРОПРИЯТИЯ**

- 5.1 В Мероприятии принимают участие команды:
- обучающихся по институтам;
  - команды преподавательского состава и сотрудников;
  - команды общежитий;
  - смешанные команды (без принадлежности к институту/структурному подразделению/общежитию);
  - студенческие объединения СФУ.

## **6. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ**

### **6.1 Вышибало**

Состав команды для обучающихся Университета и ФМШ СФУ: 4 юноши и 2 девушки. Заявка включает не больше 8 человек. Игра длится 2 тайма по 3 минуты. Площадка - прямоугольная зона 15×7 м. Жеребьёвка определяет команду, которая начинает игру. Игроки занимают позиции: «вышибающие» - за линиями по краям площадки, «убегающие» - в центре. Вышибающие бросают мяч, пытаются попасть в игроков команды-соперника. Убегающие уклоняются от мяча, могут ловить его. Выбитый игрок покидает площадку (если мяч коснулся его и упал на землю). Свечка (ловля мяча без отскока) даёт право вернуть одного выбившего игрока (если такие есть). Запрещён выход за границы площадки (игрок считается выбитым). Команда побеждает, когда все игроки соперника выбиты. Если по истечении времени не все игроки были выбиты, то побеждает команда, выбившая больше соперников. Победившая команда получает 1 - очко, проигравшая - 0 очков. Соревнования проводятся по олимпийской системе.

### **6.2 Мини-лапта**

Состав команды: 5 человек, один из которых является капитаном. Заявка включает не больше 8 человек. Игроки на поле могут быть заменены в соответствии с правилами. Допускаются смешанные составы команд. Состав команды менее 3 человек на игру не допускается, им засчитывается поражение со счётом 0:20. Игра состоит из двух таймов по 10 мин каждый с 3-минутным перерывом между ними.

За победу команда получает - 2 очка, за ничью - 1 очко, за поражение - 0 очков. В случае равенства очков у двух и более команд по итогам группового этапа, места распределяются по дополнительным показателям в следующей последовательности:

- результат личной встречи;
- количество побед;
- разница очков во всех встречах;

Система проведения зависит от количества заявившихся команд и определяется главным судьёй перед началом соревнований.

Соревнования проводятся в соответствии с правилами вида спорта «Мини-лапта». (Приложение 1.1)

### **6.3 Городошный спорт**

Состав команды для городошного спорта 5 игроков (3 юноши и 2 девочки), также может иметься запасной игрок. Цель игры - выбить пять цилиндрических кеглей (городков) из «города», сделав как можно меньше бросков. «Город» — это квадратная зона размером 2 на 2 метра. Если игрок успешно выбивает одну или несколько кеглей из «города» с минимального расстояния «кона» (13 метров), то он продолжает бросать с «полукона» (6,5 метров). За один заход спортсмен имеет право бросить две биты, после чего очередь переходит оппоненту. Общее количество бит на одного человека для одной партии равняется 30 штука. Бросок

считается потерянным, если он выполнен до свистка, бита попала в штрафную зону, игрок кидает третий раз, участник вышел за линию «кона» / «полукона», участник нарушил порядок фигур или пропустил одну из них.

#### **6.4 Перетягивание каната**

Состав команды по 8 человек (5 мальчиков, 3 девочки). Общая заявка команды до 10 человек. Выигрывает команда, которая сможет перетянуть команду соперника 2 раза. За победу команда победитель получает 1 – очко, проигравшая команда – 0 очков. Соревнования проводятся по олимпийской системе.

#### **6.5 Спортивное ориентирование**

*Состав команды:* 6 человек (3 м, 3ж) + 1 запасной (независимо от пола). В состав команды рекомендуется включить минимум одного человека, обладающего базовыми навыками ориентирования на местности.

*Место и дата проведения:* 9 ноября 2025 г., пр. Свободный, 79б, 1 этаж.

*Порядок проведения соревнований.*

Формат проведения соревнований – заданное направление с отдельным стартом. Стартовый интервал – 2 минуты. Каждой команде на старте выдается один электронный чип, карточка оценки прохождения трассы и спортивные карты по количеству участников. На старт необходимо явиться не позднее 5 минут до стартового времени команды.

Участники проходят контрольные пункты (далее – КП) строго в указанном на спортивной карте порядке. На каждом КП команда проходит разные виды состязаний: мас-рестлинг, гиревой спорт, классики, резиночка, бег с палкой в гору, шашки. После завершения каждого из состязаний судья вида оценивает результаты прохождения состязания командой. В карточку оценки прохождения трассы судьей клеивается стикер определенного цвета, который отражает количество набранных баллов: зелёный стикер (2 балла); жёлтый стикер (1 балл); красный стикер (0 баллов).

Время пребывания на каждом КП для прохождения видов состязаний ограничено 2 минутами. По итогам прохождения состязания капитан команды производит отметку электронным чипом в станцию контроля прохождения трассы. По завершении трассы капитан команды производит отметку электронным чипом в финишную станцию и сдает судье карточку оценки прохождения трассы.

Контрольное время прохождения трассы составляет 60 минут. В случае превышения указанного времени, команде нужно завершить соревнование и выполнить финишную отметку электронным чипом.

*Система подсчёта итогового результата.*

Каждый заработанный при прохождении видов состязаний на КП балл уменьшает финальное время на 2 минуты, что мотивирует команды не только быстро перемещаться между КП, но и качественно проходить виды состязаний. Победитель определяется по наименьшему финальному времени.

Формула подсчёта финального результата команды: результат команды = время прохождения трассы - (сумма оценок на КП × 2 минуты).

Пример расчёта:

– время прохождения трассы: 58 мин. 32 сек.;

– сумма оценок на КП: 9 баллов из 12 возможных;

Результат команды = 58 минут -  $(9 \times 2) = 40$  мин. 32 сек.

Штрафная система:

– за каждый пропущенный КП: +10 минут к результату команды;

– за превышение контрольного времени прохождения трассы (60 минут): + 15 минут;

– за каждого не вышедшего на старт участника: + 10 минут к результату команды.

*Порядок действий команды при прохождении видов состязаний.*

### **6.5.1 Мас-рестлинг**

Описание: команда прибегает на контрольный пункт, где их встречает судья-организатор. От команды выбирается 1 участник любого пола. Участник садится напротив судьи, упираясь ногами в доску упора. По команде судьи «Олор!» (сесть) оба берутся за палку обеими руками. По команде «Чэ!» (старт) начинается схватка.

Условия и правила:

– Время на выполнение задания: до 2 минут;

– Палка должна находиться над доской упора параллельно ей;

– Кисти рук должны быть выпрямлены, захват не отпускать.

Цель: вырвать палку из рук соперника или перетянуть его на свою сторону.

Система оценки:

– Зелёный стикер (2 балла) — победа (вырвал палку или перетянул соперника)

– Жёлтый стикер (1 балл) — ничья (по истечении 2 минут палка остаётся в руках обеих сторон, а каждый из участников не был перетянут на чужую сторону)

– Красный стикер (0 баллов) — поражение (соперник вырвал палку или перетянул участника)

### **6.6.1 Гиревой спорт**

Описание: на КП установлена гиря весом 16 кг. От команды выступает 1 участник любого пола. Упражнение — рывок гири одной рукой максимальное количество раз за отведённое время.

Условия и правила:

– Время выполнения: 1 минута;

– Гиря поднимается одной рукой от уровня между ног до полного выпрямления руки над головой;

– Смена рук разрешена один раз в течение 1 минуты;

– Каждый правильно выполненный подъём засчитывается.

Система оценки:

– Зелёный стикер (2 балла) — 12-13 и более подъёмов за минуту

– Жёлтый стикер (1 балл) — 7-11 подъёмов за минуту

– Красный стикер (0 баллов) — менее 7 подъёмов за минуту

### **6.7.1 Классики**

Описание: на КП на асфальте мелом нарисована схема классиков из 6 пронумерованных квадратов размером 40×40 см. Квадраты расположены: 1 – одиночный квадрат, 2 и 3 — рядом, 4 — одиночный, 5 и 6 — рядом. В конце нарисован полукруг «огонь». От команды выступает 1 участник любого пола.

Условия и правила:

- Время выполнения: до 2 минут;
- Участнику выдаётся плоский камешек (битка);
- Нужно бросить битку в первый класс, после чего пнуть битку в следующий класс строго находясь на одной ноге (стоишь на одной ноге, этой же ногой, не наступая на вторую, пинаешь битку, а если стоишь на двух ногах, то одну ногу поднимаешь и пинаешь битку также одной ногой) и таким образом пропрыгать всю схему;

- Прыжки выполняются на одной ноге в одиночных клетках, на двух ногах в парных клетках.

- Нельзя наступать на линии квадратов и попадать в «огонь» как ногой, так и биткой.

Порядок выполнения:

1. Бросить битку в клетку №1;
2. Прыгнуть на одной ноге в клетку №1;
3. Пнуть битку в клетку №2 или №3 одной ногой;
4. Прыгнуть на одной ноге в клетку №2 и №3 и приземлиться на обе ноги;
5. Пнуть битку в клетку №4 одной ногой;
6. Прыгнуть на двух ногах в клетку №4 и приземлиться на одну ногу;
7. Допрыгать до конца схемы;
8. Перед полукругом «огонь» развернуться на 180° и вернуться обратно тем же способом.

Система оценки:

- Зелёный стикер (2 балла) — битка попадала точно в клетку и весь маршрут пройден без ошибок (не наступил на линию, не пересек её, не наступил в «огонь», не ошибся с ногами);

- Жёлтый стикер (1 балл) — битка попадала в клетку с возможностью промаха в 1 раз, маршрут пройден с 1-2 незначительными нарушениями (лёгкое касание линии и т. д. по решению судей);

- Красный стикер (0 баллов) — битка не попадала в клетки 2 и более раз, наступил на линии, попал в «огонь» или не завершил маршрут.

### **6.8.1 Резиночка**

Описание: на КП двое судей-организаторов натягивают резинку длиной 3-4 метра, связанную в кольцо, на уровне щиколоток. От команды выступает 1 участник любого пола. Участник должен выполнить заданную судьёй последовательность прыжков через натянутую резинку.

Условия и правила:

- Время выполнения: до 2 минут;

- Резинка натягивается между двумя судьями на расстоянии 1,3-1,5 метров;

- Участник выполняет базовые элементы по указанию судьи;
  - Основные элементы: «берёзка», «пешеходы», «ступеньки»;
  - Нельзя цепляться за резинку, наступать на неё или путаться в упражнении
- Базовые упражнения для выполнения:
- «Берёзка»: прыгнуть так, чтобы ноги были с двух сторон от одной резиночки, затем от другой, выпрыгнуть;
  - «Пешеходы»: наступить одновременно по одной ноге на каждую резиночку, поменять ноги местами 4 раза;
  - «Ступеньки»: двумя ногами захватить одну резиночку, прыгнуть на другую, выпрыгнуть одним прыжком;
- Система оценки:
- Зелёный стикер (2 балла) — 3 элемента выполнены правильно без ошибок
  - Жёлтый стикер (1 балл) — выполнено 2 элемента или допущена одна незначительная ошибка
  - Красный стикер (0 баллов) — выполнен только 1 элемент, множественные ошибки

### **6.9.1 Бег с палкой в гору**

Описание: на КП организован подъём на склон длиной 50 метров с уклоном 15-20 градусов. На КП выполняют бег вся команда. Участнику выдаётся палка длиной не менее 70 см.

Условия и правила:

- Участник должен пробежать/пройти подъём, используя палку как опору;
- Время засекается от старта до финиша подъёма;
- Палку нельзя бросать или терять по пути;
- При падении — возможность продолжить с места падения;

Система оценки:

- Зелёный стикер (2 балла) — время до 45 секунд
- Жёлтый стикер (1 балл) — время 45-60 секунд
- Красный стикер (0 баллов) — время свыше 60 секунд или не финишировал.

### **6.10.1 Шашки**

Описание: на КП установлена шашечная доска. От команды выступает 1 участник любого пола. Проводится блиц-партия против судьи-организатора по упрощённым правилам русских шашек.

Условия и правила:

- Время на партию: до 2 минут (по 1 минуте каждому игроку);
- Участник всегда играет белыми (ходит первым);
- При истечении времени у игрока — ему засчитывается поражение;
- Если за 2 минуты партия не завершена — засчитывается ничья.

Система оценки:

- Зелёный стикер (2 балла) — победа в партии
- Жёлтый стикер (1 балл) — ничья
- Красный стикер (0 баллов) — поражение

## **7. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КОНКУРС «НАЦИОНАЛЬНЫЕ ВИДЫ СПОРТА И РУССКИЕ ЗАБАВЫ»**

7.1 Участие в интеллектуальном конкурсе для всех участников фестиваля является обязательным условием. Для участия в конкурсе «Национальные виды спорта и русские забавы» в рамках **регионального мероприятия «Фестиваль народов 2025»** не менее пяти участников команды подают заявку на сайте Института непрерывного образования (далее-ИНО) по ссылке <https://ino.sfu-kras.ru/program/1987/3433> на образовательную программу в срок до 15 октября 2025 (включительно). Помимо этого, заявки от команд принимаются на почту [nmezentseva@sfu-kras.ru](mailto:nmezentseva@sfu-kras.ru). Если участники не проходили регистрацию на сайте ИНО, то сначала необходимо зарегистрироваться <https://ino.sfu-kras.ru>. Всех участников команд организаторы автоматически записывают в электронный курс, в котором будут доступны материалы для прохождения программы (видео, презентации, тесты). В курсе при прохождении промежуточного и итогового тестирования слушатели набирают баллы. Итоговое тестирование необходимо пройти в срок до 05 ноября 2025 года (включительно).

7.2 Результат команды определяется суммированием баллов, набранных каждым участником команды. Команда-победитель определяется по максимальному количеству набранных баллов в электронном курсе.

## **8. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ**

8.1 Команды-победителей вышибало награждается кубком, грамотами, медалями, сувенирной продукцией, источники финансирования: 401/ОЗМ/ЦРСТС, 401/ГЗ, Р 0601.

8.2 Команды-победителей в мини-лапте награждается кубком, грамотами, медалями, сувенирной продукцией, источники финансирования: 401/ОЗМ/ЦРСТС, 401/ГЗ, Р 0601.

8.3 Команды-победителей в городошном спорте награждается кубком, грамотами, медалями, сувенирной продукцией, источники финансирования: 401/ОЗМ/ЦРСТС, 401/ГЗ, Р 0601.

8.4 Команды-победителей в перетягивании каната награждается кубком, грамотами, медалями, сувенирной продукцией, источники финансирования: 401/ОЗМ/ЦРСТС, 401/ГЗ, Р 0601.

8.5 Команды-победителей в спортивном ориентировании награждается кубком, грамотами, медалями, сувенирной продукцией, источники финансирования: 401/ОЗМ/ЦРСТС, 401/ГЗ, Р 0601.

8.6 Команды победителей и призеров образовательной программы «Национальные виды спорта и русские забавы» награждаются призами, источники финансирования: 401/ОЗМ/ЦРСТС, 401/ГЗ, Р 0601.

## **9. ПРИЕМ ЗАЯВОК И РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ**

9.1 Электронные заявки для участия в вышибало, мини-лапте, городошном спорте, перетягивании каната и спортивном ориентировании принимаются до 18:00  
29 октября 2025 г. по ссылке:  
<https://forms.yandex.ru/cloud/6894f66290fa7b3aee6019aa>

9.2 Электронные заявки для участия в ОБЯЗАТЕЛЬНОМ интеллектуальном конкурсе «национальные виды спорта и русские забавы» до 15 октября 2025 г. (включительно) принимаются по ссылке: <https://forms.yandex.ru/cloud/68e60a755056905183e08cd1>

9.3 Оригинал заявки для участия вышибало, мини-лапте, городошном спорте, перетягивании каната и спортивном ориентировании капитан команды приносит в день Мероприятия (приложение 1.2).

9.4 Цифровая регистрация участников осуществляется в день Мероприятия через цифровую платформу «U-sport: физическая культура и спорт СФУ».

СОГЛАСОВАНО

Руководитель студенческого  
спортивного клуба



М.С. Белозерская

Директор ИФКСиТ



А.Ю. Близневский

Правила вида спорта «Мини-лапта», раздел 11.  
(Необходимо перейти по QR-коду и еще раз обновить страницу).



**ЗАЯВКА**  
на участие в «Фестиваль народов 2025»  
От команды  
(название команды)

№	ФИО (полностью)	Институт/структурное подразделение/ общежитие	Категория (команда института/команда преподавательского состава и сотрудников/команда общежития/смешанная команда (без принадлежности к институту/структурному подразделению/общежитию)	Вид спорта (Вышибало/Мини- лапта/Городошный спорт/Перетягивание каната/Спортивное ориентирование)	Виза врача, или личная подпись (за свое здоровье несу ответственность самостоятельно)
1.	Иванов Иван Иванович	ИКиТ/Студенческий спортивный клуб/общежитие №15	Команда института	Мини-лапта	
2.					
3.					
4.					
5.	и тд....				

Представитель команды \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /  
подпись ФИО

Контактный телефон: \_\_\_\_\_

Ответственный за СМР \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

**ЗАЯВКА**  
 на участие в Образовательной программе  
 «Национальные виды спорта и русские забавы»  
 От команды  
 (название команды)

№	ФИО (полностью)	Институт/структурное подразделение/ общежитие	Категория (команда института/команда преподавательского состава и сотрудников/команда общежития/смешанная команда (без принадлежности к институту/структурному подразделению/общежитию)
1.	Иванов Иван Иванович	ИКиТ/Студенческий спортивный клуб/общежитие №15	Команда института
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Представитель команды \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /  
 подпись ФИО

Контактный телефон: \_\_\_\_\_

Ответственный за СМР \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_