

**Положение  
о проведении межнационального фестиваля СФУ  
«Молодёжное содружество» 2018 г.**

**1. Общие положения**

Межнациональный фестиваль «Молодёжное содружество» (далее – фестиваль) проводится для обучающихся очной формы обучения ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет» (далее – СФУ) в рамках реализации концепции региональной национальной политики Красноярского края при поддержке Федерального агентства по делам молодежи, оператора Всероссийского конкурса молодежных проектов среди образовательных организаций высшего образования.

**2. Цели**

Целью фестиваля является формирование у обучающихся СФУ толерантности, интереса к межкультурному и социальному взаимодействию, интереса к культурным традициям своей национальности и сохранение полилингвальной среды в СФУ.

**3. Задачи**

Задачами фестиваля являются:

- Объединение молодёжи разных национальностей, религиозных и мировоззренческих взглядов;
- Популяризация народных видов спорта и распространение их на территории Красноярского края;
- Сохранение духовной культуры в современных техногенных условиях разных наций;
- Повышение познавательного интереса к изучению истории традиций национальных культур, в том числе и России.

**4. Организаторы**

Организаторами фестиваля являются:

- Объединённый Студенческий Совет общежитий СФУ;
- Управление общежитиями СФУ;
- Управление молодёжной политики СФУ;
- Центр дружбы народов СФУ.

**5. Программа и место проведения**

Фестиваль проводится в двух форматах:

- презентационно-показательное выступление;
- игры и забавы народов.

Регламент проведения фестиваля приведен в Приложении 1 к настоящему положению.

**6. Участники**

Для участия в презентационно-показательном выступлении команды формируются в следующем составе: представители этноса<sup>1</sup> или диаспоры до 12 человек<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Этнос (греч. Ethnos - группа, племя, народ) – межпоколенная группа людей, объединенная длительным совместным проживанием на определенной территории, общими языком, культурой и самосознанием

<sup>2</sup> Диаспора - часть народа (этноса), проживающая вне страны своего происхождения, образующая сплочённые и устойчивые этнические группы в стране проживания).

Для участия в играх и забавах народов команды формируются в следующем составе: 6 человек (3 юноши, 3 девушки).

Команды подают заявку на участие на официальном сайте СФУ по ссылке [sfu-kras.ru/fest-2018](http://sfu-kras.ru/fest-2018). Регистрация проводится до 23.59 часов 28 сентября 2018 г.

Каждый участник перед началом фестиваля обязан предоставить студенческий билет и полис обязательного медицинского страхования.

### **7. Судейство**

Участие команды в каждом этапе фестиваля оценивается согласно условиям проведения, указанным в регламенте.

Судейский корпус фестиваля состоит из главного судьи и судей. Количество судей определяется организаторами фестиваля.

Главный судья фестиваля:

- утверждает сводный протокол;
- разрешает все ситуации, не предусмотренные данным Положением.

Решение главного судьи обжалованию не подлежит.

Судьи:

- осуществляют общее руководство участия в играх и забавах;
- составляют и утверждают протоколы по своим направлениям;
- следят за соблюдением регламента участниками во время игры.

### **8. Подведение итогов**

Победители и призеры фестиваля определяются по каждому формату отдельно. В играх и забавах победители и призеры определяются по итогам участия во всех этапах по сумме набранных командой баллов после завершения проведения фестиваля. Максимальное количество баллов приведено в таблице начисления очков (Приложение 2 к настоящему Положению).

Баллы распределяются следующим образом:

- 1 место - 5 баллов;
- 2 место - 4 балла;
- 3 место - 3 балла;

Остальные команды получают по одному баллу за участие.

Награждение победителей дипломами и ценными призами осуществляется сразу, после окончания фестиваля. Команды или участники, продемонстрировавшие наиболее значимые достижения в отдельных этапах, играх получают поощрительные призы.

Оргкомитет фестиваля вправе установить отдельные номинации.

## Регламент проведения фестиваля «Молодежное содружество»

### 1. Презентационно-показательное выступление

Участники фестиваля представляют свою национальность (диаспору). Каждая диаспора представляет презентационно-показательное выступление на тему «Особенности национальной культуры» в виде национальной песни, танца или сценки в национальных костюмах продолжительностью 3-10 минут.

Примечание: для участия в презентационно-показательном выступлении проводится отдельная регистрация.

Оценивается: раскрытие в выступлении национальной темы; соответствие костюмов выступающих выбранной национальности; творчество; креативность; командное взаимодействие.

### 2. Игры и забавы

#### 2.1 Приветствие

Перед началом игр каждая команда представляет свою национальность в виде девиза. Каждого члена команды должна отличать атрибутика представляющей национальности. Участие принимает вся команда. Продолжительность до 1 минуты.

Примечание: участие принимает вся команда.

Оценивается: командное взаимодействие; использование национальной атрибутики.

#### 2.2 Туркменская народная игра: Асак – Таук (Хромая курица)

В игре принимают участие два юноши и одна девушка от команды. Два крайних игрока каждой тройки берутся за руки, а средний закидывает одну ногу на руки своих товарищей. Тройки выстраиваются в одну линию на старте.

По сигналу тройки бегут к финишу, причем в каждой из них средний игрок прыгает на одной ноге, опираясь руками на плечи товарищей.

Примечание: проводятся две параллельные линии на расстоянии 15 метров – линии старта и финиша. Среднему игроку нельзя опускать поднятую ногу и становиться на нее.

Оценивается: правильность выполнения задания, выигрывает команда, затратившая меньше времени на прохождение этапа.

#### 2.3 Таджикская народная игра: Сафед - Чубак

Участие принимает четыре человека два юноши и две девушки от команды. Все участники выстраиваются в шеренгу.

Игрокам каждой команды выдают небольшие палочки, окрашенные в определенный цвет и с определенным номером.

Играющие запоминают номера и цвет палочек своей команды и меняются ими с противоположной командой.

По сигналу все должны забросить палочки как можно дальше (минимальное расстояние 10 метров), по следующему сигналу побежать за ними. Каждый должен найти и подобрать свою палочку (которую забросил сосед).

Примечание: если по дороге попадают палочки чужой команды их можно забрасывать еще дальше

Оценивается: правильность выполнения задания, выигрывает команда, все игроки которой раньше вернутся на место старта со своими палочками и построятся.

## **2.4 Украинская народная игра: Перетягивание палки «Бука тянуть»**

Для участия в этом состязании от команды выбирается один юноша и одна девушка от команды. Смысл состязания в том, чтобы в положении сидя, упираясь ступнями друг в друга и держась руками за палку, перетянуть соперника на свою сторону. Спортсмены любым хватом берутся за палку и по команде судьи стараются перетянуть соперника (или только палку) на свою сторону. Им на это отводится 2 минуты.

*Примечание:* в течение поединка не разрешается ложиться на бок, передвигать ступни ног или кисти рук по палке, резко выпускать палку. Если за это время участники не смогли перетянуть друг друга, то им приходится довольствоваться «ничьей».

В этих соревнованиях большая роль отводится массе спортсмена, поэтому участники делятся на весовые категории. Состязание происходит по группам на вылет.

*Оценивается:* правильность выполнения задания, выигрывает команда, чей участник перетянул соперника на свою сторону. Команды делятся на группы,

## **2.5 Русская народная игра: «Городки»**

Участие в игре «Городки» принимает вся команда.

Играющие, разбиваются на команды, выбивают специальными палками («битами») из начерченных на земле «городов» сложенные в виде разнообразных фигур «городки».

Площадка для игроков (квадраты 2м\*2м) устраиваются на ровном месте с плотным грунтом. Фигуры устанавливаются в следующем порядке:

- I. Пушка;
- II. Звезда;
- III. Колодец;
- IV. Артиллерия;
- V. Пулеметное гнездо;
- VI. Ракета;
- VII. Рак;
- VIII. Серп;
- IX. Самолет;
- X. Письмо.

Игроки по очереди делают два броска в «город» своей команды. Пока фигура не разбита, ее выбивают с расстояния 13м (с кона).

Городок считается выбитым, если он вышел за боковую или заднюю черту города, или после удара он снова вкатился в город, его убирают.

*Примечание:* удар не засчитывается, если игрок, метнув биты, переступил черту кона или полу-кона.

*Оценивается:* выигрывает команда, потратившая меньшее количество бит и выбившая все десять фигур.

## **2.6 Русская настольная игра в шашки – Чапаев**

Для участия в этом состязании от команды выбирается один юноша и одна девушка от команды.

В начале игры каждая сторона расставляет шашки противоположных цветов (по 8 штук) на шашечной доске в два горизонтальных ряда друг на против друга. После этого игроки начинают по очереди при помощи щелчка по шапке сбить чужие шашки с доски, оставляя свои при этом в игре. В случае если игрок теряет свою шашку или не выбивает ни одной из чужих, то ход передается сопернику. Выигрывает участник, который выбил все шашки соперника с доски.

*Примечание:* состязание происходит по группам на вылет.

Оценивается: количество побед команды и личное первенство.

### **2.7 Башкирская народная игра: Бой мешками**

Для участия в этом состязании от команды выбирается один юноша и одна девушка.

Эта разновидность борьбы, где одну руку надо держать плотно прижатой к пояснице, действовать можно только одной рукой. Здесь большее значение приобретает повышенная координация движений и умение правильно концентрироваться на балансировке (соблюдать равновесие).

Примечание: на проведение данного турнира каждому участнику предоставляется время не более 3 минут. Участники становятся на бревно (скамейку) с мешками в руках. Нужно сбить мешком противника с бревна (скамейки). Запрещено касаться противника другими частями тела или предметами. Также запрещено преднамеренно удерживать мешок противника. Кто первый коснулся земли – тот и проиграл. Состязание происходит по группам на вылет.

Оценивается: победителям в этом состязании является тот участник, который победит большее количество соперников.

### **2.8 Дагестанская народная игра: Метание камней**

Для участия в этом состязании от команды выбирается два юноши и одна девушка. Соревнования проводятся в виде троеборья. Один из участников команды выполняет 3 броска, метая камень из разного положения рук (от груди, из-за головы, от плеча).

Примечание: родиной подобных состязаний принято считать Дагестан.

Оценивается: выигрывает участник, имеющий лучший результат по всем трем броскам.

### **2.9 Русская забава: Метание сапога на дальность**

Участие в состязании принимает вся команда.

Первый участник встает возле отчерченной линии с сапогом в руке. Сделав замах, он бросает его вперед-вверх как можно дальше. Последующие игроки выполняют тоже самое.

Примечание: заступать за отчерченную линию запрещено.

Оценивается: Лучший результат в команде.

### **2.10 Славянская забава: Хождения на ходулях.**

Для участия в этом состязании от команды выбирается один юноша и одна девушка.

По команде юноша встает на ходули и передвигается к линии, где стоит девушка. Передает ходули девушке, второй участник встает на ходули и передвигается к линии старта.

Примечание: в случае падения, участник должен встать на ходули и продолжить дистанцию с места где было совершено падение.

Оценивается: выигрывает команда, прошедшая дистанцию за наименьшее время.

### **2.11 Северная игра: Метание мауга на хорей**

Для участия в этом состязании от команды выбирается один юноша и одна девушка.

Метание мауга на хорей представляет собой прототип настоящей охоты: маут - это аркан, который обычно плетется из оленей кожи, а хорей – это длинная палка, которой оленеводы управляют оленями в упряжке.

Примечание: каждому участнику предоставляется две пробных попытки и две в зачет. Маут мечут на открытой, ровной площадке.

Оценивается: выигрывает команда, метнувшая большее количество маутов на хорей.

### **2.12 Командный прыжок**

Участие принимает вся команда. Первый участник встает на линию старта и совершает прыжок с места в длину. После приземления он не должен сдвигаться с места, пока не проведут черту, которая зафиксирует место посадки. Далее на место приземления предыдущего участника становится следующий игрок и т.д.

Примечание: проводить черту, приземления прыгающего, нужно попяткам обуви.

Оценивается: самый длинный командный прыжок является победным.

### **2.13 Северная игра: Прыжки через нарты**

Участие принимает один юноша и одна девушка.

Нарты – это узкие длинные сани, предназначенные для езды на упряжках из собак, северных оленей или (реже) передвижения мускульной силой человека. Несколько нарт (обычно столько, сколько есть свободных пустых нарт) устанавливают параллельно друг другу на расстоянии полуметра.

Через нарты прыгают на любой горизонтальной поверхности (желательно не на бетоне и асфальте). Для прыжков используются «муляжи» нарт.

Примечание: прыжки совершаются двумя ногами вместе, сначала в одном направлении, затем в обратном, пока хватает сил.

Оценивается: количество сумма всех прыжков без остановки

### **2.14 Перетягивание каната**

Участие принимает вся команда. Задача – перетянуть команду соперников через середину стартового положения каната.

Примечание: состязание начинается по сигналу ведущего. Состязание не засчитывается в общую таблицу. Проходит за отдельный приз. Состязание происходит по группам на вылет.

Оценивается: выигрывает команда, занявшая первое место в турнирной таблице.

### **2.15 Прыжки в мешках**

Игроки команды встают обеими ногами в мешок, придерживая его при этом двумя руками на уровне чуть выше пояса. Игра начинается по условленному сигналу ведущего.

Примечание: в состязании принимает участие вся команда.

Оценивается: минимальное время прохождения дистанции.

### **2.16 Загадки**

Участие принимает вся команда.

Примечание: На каждую отгадывание загадки отводится 30 секунд времени. По истечению 30 секунд команда должна дать ответ. Если команда дала ответ, после того как время закончилось, ответ не засчитывается.

Оценивается: за каждый правильный ответ команде даётся по баллу.

### **2.17 Грузинские классы**

Цель игры: развитие ловкости, быстроты и реакции.

Для этой игры надо иметь десять деревянных палочек длиной около метра, палочки раскладывают на ровной игровой площадке параллельно друг другу на расстоянии 50 см.

1.Игроки выстраиваются в одну шеренгу. Первый игрок становится к первой палке и начинает прыгать. От начальной палки ему нужно пропрыгать на одной ноге до пятой палки, обскакивая лежащие другие деревянные палочки. Второй ногой касаться земли нельзя.

2.Первый игрок останавливается перед 5 палкой и меняет ногу. И прыгает от пятой до десятой палки, обскакивая другие палки.

Примечание: как только первый участник закончит полосу препятствий, второй участник начинает её прохождение.

Оценивание: правильное выполнение задания, а так же скорость группового прохождения.

## **2.18 Марийская народная «Биляша»**

Состязаются две команды, игроки становятся в 2 шеренги лицом друг к другу (параллельными линиями). Вызвавшийся по собственному желанию игрок от одной из команд выбирает себе противника из другой (однако девочки могут выбрать в противники только девочек, а парни – парней). Игроки вытягивают правую руку (левую держат за спиной), по команде Биляша противники стараются перетянуть соперника за свою шеренгу (линию). Если он перетянет его, то делает своим «пленником», ставя позади себя. Если не перетянет, а сам окажется за чертой другой команды, то становится (как «пленник») за спиной своего победителя. Затем игрока высылает другая команда. Он тоже хватает за руку соперника, которого надеется перетянуть за свою линию. Противники повторяться не могут. Так команды по очереди высылают своих игроков. Игра кончается тем, что одна команда постепенно перетягивает к себе всех соперников. Состязание происходит по группам на вылет.

Примечание: Для перетягивания можно выбирать игрока только своего пола (девочка-девочку, парень-парня)! Перетягивать можно лишь одной рукой, не помогая второй!

Оценивание: в конечном результате, всем командам-победителям зачисляется максимальное количество баллов (5), проигравшим командам судьи дают по 1 баллу.

Таблица начисления очков

№	Формат и этапы	Оценивается	Система проведения <sup>3</sup>	Максимальное кол-во баллов
1	«Презентационно-показательное выступление»	Креативность; Командное взаимодействие; дополнительная атрибутика.	В порядке очереди	По отдельной системе
2	<b>Игры и забавы народов</b>			
2.1	Приветствие			3
2.2	Аксак – Таук («хромая курица»)	Наименьшее время	Общий старт	5
2.3	Таджикская игра: Сафед – Чубак	Наименьшее время	Общий старт	5
2.4	Украинская игра: Перетягивание палки «Бука тянуть»	Победитель	По группам на вылет	5
2.5	Русская игра: «Городки»	Победитель	В порядке очереди	5
2.6	Русская настольная игра в шашки – Чапаев	Победитель	По группам на вылет	5
2.7	Башкирская игра: Бой мешками	Победитель	По группам на вылет	5
2.8	Дагестанская игра: Метание камней	Суммарная максимальная длина	Одиночная	5
2.9	Русская забава: Метание сапога на дальность	Суммарная максимальная длина	Одиночные	5
2.10	Славянская забава: Хождения на ходулях.	Наименьшее время	Одиночная	5
2.11	Северная игра: метание маута на хорей	Количество попаданий	Одиночная	5
2.12	Командный прыжок	Максимальная длина	Общий старт	5
2.13	Северная игра: Прыжки через нарты	Количество прыжков без остановки	Одиночная	5
2.14	Перетягивание Каната	Победитель	По группам на вылет	5

<sup>3</sup> Возможны изменения. Система проведения определяется после завершения регистрации участников

<b>2.15</b>	Прыжки в мешках	Наименьшее время	Одиночные	5
<b>2.16</b>	Загадки	Правильные ответы	Одиночные	5
<b>2.17</b>	Грузинские классы	Наименьшее время	Одиночные	5
<b>2.18</b>	Марийская народная «Биляша»	Победитель	По группам на вылет	5