

«УТВЕРЖДАЮ»

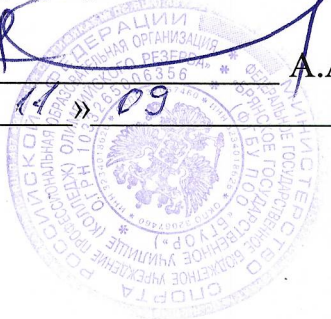


Директор ФГБУ ПОО «БГУОР»

 А.А. Солонкин

2026 г.

« 14 » 09



ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Спартакиады
студенческого спортивного клуба «Огненный Лис»
Федерального государственного бюджетного учреждения
профессиональной образовательной организации
«Брянское государственное училище (колледж) олимпийского резерва»
на 2026-2027 учебный год

г. Брянск, 2026 год

1. Общие положения

1.1. Спартакиада Студенческого спортивного клуба «Огненный лис» Федерального государственного бюджетного учреждения профессиональной образовательной организации «Брянское государственное училище (колледж) олимпийского резерва» (далее – Спартакиада ССК «Огненный лис») проводится в рамках реализации календарного плана спортивно-массовой работы ФГБУ ПОО «БГУОР».

Спартакиада ССК «Огненный лис» 2026-2027 учебного года проводится в соответствии с правилами соревнований по видам спорта, включенным в программу.

В программу Спартакиада ССК «Огненный лис» включаются следующие виды перечисленные в п. 6 настоящего положения.

1.2. Спартакиада ССК «Огненный лис» проводится с целью:

- пропаганда и популяризация студенческого спорта;
- пропаганды здорового образа жизни, формирования позитивных жизненных установок, гражданского и спортивно-патриотического воспитания студенческой молодежи;
- привлечения студентов к регулярным занятиям физической культурой и спортом;
- выполнения нормативов единой всероссийской спортивной классификации;
- формирование и совершенствование навыков в организации, проведении и судействе соревнований;
- выявления сильнейших спортсменов с целью формирования сборных команд училища для выступления в соревнованиях по видам спорта.

2. Сроки и место проведения

Спартакиада ССК «Огненный лис» проводится в период с 10.09.2026г. по 01.06.2027г. на базе ФГБУ ПОО «БГУОР».

3. Руководство проведением

Общее руководство по подготовке и проведению Спартакиада ССК «Огненный лис» осуществляется спортивным отделом ФГБУ ПОО «БГУОР».

Непосредственное проведение возлагается на судейские коллегии по видам спорта и спортивный отдел ССК «Огненный Лис», утвержденные приказом по ФГБУ ПОО «БГУОР».

4. Требования к участникам и условия их допуска

К участию в соревнованиях допускаются студенты училища, имеющие медицинский допуск.

Составы команд определяются разделом 6 настоящего положения.

5. Определение победителей

5.1. Общекомандное первенство в Спартакиаде ССК «Огненный лис» определяется по наименьшей сумме мест, занятых командами по всем видам Спартакиады ССК «Огненный лис».

5.2. В случае равенства очков у двоих и более команд преимущество дается команде, имеющей большее число 1-х, 2-х и т.д. мест.

5.3. Команде, не участвующей в любом из видов программы Спартакиады ССК «Огненный лис», дается последнее место и дополнительно 2 штрафных очка.

6. Условия проведения соревнований по отдельным видам спорта

6.1. «Легкоатлетический кросс» (сентябрь).

- девушки - 500 м, 1000 м;
- юноши - 1000 м, 3000 м.

В легкоатлетическом кроссе принимают участие студенты группы в полном составе.

В зачет идут 15 лучших результатов, показанных участниками из каждой учебной группы (независимо от пола).

Командное первенство определяется по наибольшей сумме очков (по специальной таблице очков).

Личное первенство определяется по лучшему результату, показанному участником в каждом виде программы среди юношей и девушек.

6.2. «фиджитал-футбол»

Состав команды: 5 юношей, допускается (2 запасных игрока) от каждой учебной группы.

1. СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ

Каждая команда по очереди играет со всеми командами по подгруппам.

По результатам каждой игры команде начисляется следующее количество очков:

- 3 очка присуждается команде за победу в матче;
- 2 очка – за победу в решающей партии, называемой «тай – брейком»;
- 1 очко – за поражение в решающей партии;
- 0 очков за поражение;
- за неявку или техническое поражение с команды снимается 1 очко.

Победительницей считается команда, выигравшая наибольшее число встреч.

При равенстве очков для распределения мест может служить: результат личной встречи, уточнённый результат игры.

Если по всем критериям участники оказываются равными, то проводится дополнительный решающий матч (финальный).

Победитель финального матча становится победителем соревнований.

1.1. Каждый матч включает два этапа:

Этап Digital (Интерактивный футбол).

Матчи по интерактивному футболу проводятся в соответствии с Правилами интерактивного футбола в формате 4 × 4 (четыре на четыре): по 4 (четыре) спортсмена в каждой команде, в каждом тайме принимают участие по 2 (два) спортсмена от каждой команды.

Матч состоит из одной игры между командами, в случае ничейного результата матч считается завершённым, дополнительное время и серия пенальти не играют.

Этап Physical (Мини-футбол).

Матчи по мини-футболу проводятся в соответствии с Правилами мини-футбола с учетом требований, установленных Техническими правилами.

В составе каждой команды в матче принимают участие 5 (пять) спортсменов, 2 (два) спортсмена команды являются запасными и могут выходить на замену в матче в порядке, определенном Правилами мини-футбола (футзала).

Перерыв между этапами составляет 5 (пять) минут.

Победитель Матча, состоящего из 2 (двух) этапов, определяется по сумме забитых мячей на этапах Digital (интерактивный футбол) и Physical (мини-футбол). В случае равенства забитых и пропущенных мячей, победитель определяется путем проведения серии послематчевых ударов с восьмиметровой отметки в соответствии с Правилами мини-футбола.

II. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ ФУТБОЛУ

2.1. Версия спортивного симулятора: FIFA 2023(2024), лицензионная, последней актуальной версии;

2.2. Внутриигровые сообщения должны быть отключены.

Во время матча с оппонентом запрещается нажимать кнопку PS.

2.3. Игровой режим: Volta. Тип игры: одиночный матч, 5x5 (пять на пять).

2.4. Внутриигровые настройки:

- Длительность тайма: 3 минуты.
- Перерыв: 2 минуты.
- Уровень сложности: легендарный.
- Настройки преимущества: отключены
- Общий рейтинг команды: 95;
- Уровень сложности: Легенда;
- Скорость игры: нормальная;
- Настройки стадиона: стадион Musqueam с бортами;
- Мяч: стандарт;
- Индикаторы: панель имени игрока;
- Размер индикатора игрока: по умолчанию;
- Угасание индикатора игрока: вкл.;
- Индикатор динамической сложности: вкл.;
- Индикатор времени и счета: вкл.

2.5. «Домашней» командой в матче является команда, первой выбранная в качестве участника соответствующего матча в процессе жеребьевки. «Домашняя» команда вводит мяч в игру в начале матча.

III. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ ПО МИНИ - ФУТБОЛУ

3.1. Время игры: 2 (два) тайма «грязного времени» (в случае любой приостановки игры отсчет времени тайма не останавливается) по 10 (десять) минут каждый. Перерыв между таймами составляет 2 (две) минуты.

3.2. Мяч в игру в начале матча вводит команда, которая вводила мяч в игру в начале матча по интерактивному футболу.

Команде, не явившейся на свою игру согласно расписанию, присуждается

Техническое поражение.

Требования к площадке. Матч проводится на прямоугольной площадке в соответствии с Правилами мини-футбола.

Выход мяча за пределы площадки. В случае выхода мяча за пределы площадки игра приостанавливается и продолжается путем ввода мяча вратарем команды, противоположной той команде, чей игрок последним совершил касание мяча перед его выходом за пределы площадки. Указанный ввод мяча

в игру осуществляется вратарем руками из пределов своей штрафной площади.

3.4. Мяч, используемый для проведения матчей, должен соответствовать требованиям правил спортивной дисциплины «футбол» вида спорта «футбол».

6.3. «Лыжные гонки» (февраль).

Соревнования проводятся в форме эстафеты 4*1000 метров.

Состав команды 4 участника (1 девушка +3 юноши).

Ход передвижения - свободный.

Командные места определяются по наименьшему времени преодоления эстафетной дистанции.

6.4. «Легкая атлетика» (май).

В программу соревнований по легкой атлетике включаются следующие виды:

- Девушки/ юноши: 100; 200; 400; 800 метров; прыжок в длину с разбега; метание гранаты.
- Смешанная эстафета 4x100 м.

Победители и призеры среди юношей и девушек в личном первенстве определяются по лучшему результату в каждом виде программы.

Общекомандное первенство определяется по наибольшей сумме набранных очков, в зачет идут 20 лучших результатов (независимо от пола).

От учебной группы выставляется не более 5-х человек на один вид программы, каждый участник имеет право участвовать в 2-х видах программы и эстафете.

6.5. «Плавание» (апрель).

В программу соревнований по плаванию включаются следующие виды программы: 50 м вольным стилем; 50 м на спине; эстафета 4x50м вольным стилем.

Состав команды: 6 человек (независимо от пола).

Победители и призеры среди юношей и девушек в личном первенстве определяются по лучшему результату в каждом виде программы.

Общекомандное первенство определяется по наибольшей сумме очков (по таблице очков). В зачет идут 6 лучших результатов + эстафета.

6.6. «ФИДЖИТАЛ-БАСКЕТБОЛ» (юноши).

В соревновании принимают участие сборные команды групп училища (юноши). Состав команды 3 человека, согласно заявке и визы врача.

Каждая команда по очереди играет со всеми остальными по круговой системе.

По результатам каждой игры команде начисляется следующее количество очков:

- 3 очка присуждается команде за победу в матче;
- 2 очка – за победу в решающей партии;
- 1 очко – за поражение в решающей партии;
- 0 очков за «безоговорочное» поражение;
- за неявку или техническое поражение с команды снимается 1 очко.

Победительницей считается команда, выигравшая наибольшее число встреч.

При равенстве очков для распределения мест может служить: результат личной встречи, уточнённый результат игры.

Если по всем критериям участники оказываются равными, то проводится дополнительный решающий матч (финал или матч за 3 место).

Победитель финального матча становится победителем Фестиваля.

1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ ПО ИНТЕРАКТИВНОМУ БАСКЕТБОЛУ

Игровой режим Соревнования - «Blacktop 2x2»; Игровой платформой соревнования является консоль PS5, укомплектованная игрой NBA 2K, лицензионной, последней актуальной версии;

Сложность: All-Star;

Перед каждым матчем каждый игрок выбирает своего персонажа, которым будет управлять во время матча;

Команды играют в формате 2 x 2:

Победителем части Digital (интерактивный баскетбол) становится команда, которая первой наберет 15 или 16 (пятнадцать или шестнадцать) очков;

Длительность матча не более 10 мин;

Ограничений по правилам игры в защите и нападении нет, можно использовать любые приёмы, предусмотренные игрой;

Размер корта: Half court;

Тип игры: 2x2;

Во время матча с оппонентом запрещается нажимать кнопку «PS».

Перед стартом матчей участники обязаны отключить внутриигровые сообщения, включать внутриигровые сообщения запрещено

2. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧЕЙ

Корт и мяч:

Игра проводится на баскетбольном корте с одной корзиной. Игровая поверхность стандартного корта имеет размеры 15 м (ширина) x 11 м (длина). Корт должен иметь зону, размеченную как на площадке для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (5,80 м), линию 2-очковых бросков (6.75 м) и «полукруг под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения». Может быть использована половина площадки для классического баскетбола.

Для игры должен быть использован мяч, соответствующий Правилам баскетбола 3х3.

Начало игры:

Подбрасывание монеты (жеребьевка) должно определить, какая команда получит первое владение. Команда, выигравшая подброс монеты, может выбрать владение мячом в начале игры или в начале потенциального овертайма.

Игра должна начинаться с 2 (двумя) игроками каждой команды на корте.

Игра начинается со счета, которой завершился матч этапа Digital (интерактивный баскетбол).

Игровое время / Победитель игры:

Основное время — 1 период длительностью 10 минут. Игровые часы должны быть остановлены во время ситуаций мертвого мяча и штрафных бросков. Игровые часы должны быть запущены после завершения обмена мячом (как только мяч оказывается в руках игрока атакующей команды).

Команда, набравшая 31 (тридцать одно) очко по сумме двух этапов, выигрывает игру.

Если 31 (тридцать одно) очко набрала одна из команд, но при этом разница очков с командой соперника не достигла двух очков, матч играется до 35 (тридцати пяти) очков, и та команда, которая набрала 35 (тридцать пять) очков, считается победителем;

В случае, если ни одна команда к моменту окончания Основного времени не набирает 31 (тридцать одно) очко, команда, набравшая больше очков по сумме двух этапов с разницей в 2 и более очка, выигрывает игру.

Команда должна проиграть игру «лишением права», если во времени начала игры, указанному в расписании, команда не представлена на корте 3 игроками, готовыми играть. В случае поражения «лишением права» результат игры записывается как w-0 или 0-w («w» означает победу).

Команда должна проиграть из-за нехватки игроков, если она покидает корт до окончания игры или все игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы. В случае поражения из-за нехватки игроков выигравшая команда может выбрать сохранение своего счета на момент остановки или победу лишением права, в то время как счет проигравшей команды устанавливается на 0 в любом случае.

Команда, проигравшая из-за нехватки игроков или умышленно проигравшая лишением права, должна быть дисквалифицирована из соревнований.

6.7. «Волейбол»

В соревновании принимают участие сборные команды групп училища. Состав команды 10 человек, согласно заявке и визы врача.

Победителем соревнования становится команда, набравшая наибольшее количество очков.

6.8. «Настольный теннис».

В соревновании принимают участие сборные команды групп училища (юноши и девушки). Состав команды 3 человека, (1 девушка +2 юноши).

Встреча состоит из пяти игр между 1, 2, 3 ракетками, парными и смешанными играми до 3-х побед.

Каждая игра состоит из 3-х партий до двух побед. Партию выигрывает игрок, первым набравший 11 очков. В смешанной паре выступает первая ракетка.

7. Обеспечение безопасности участников и зрителей

Спортивные соревнования проводятся на объектах спорта, включенных во Всероссийский реестр объектов спорта, в соответствии Федеральным законом от 4 декабря 2007 года № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 23 октября 2020 года № 1144н «Об утверждении порядка организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» и форм медицинских заключений о допуске к участию физкультурных и спортивных мероприятиях».

Основанием для допуска спортсмена к спортивным соревнованиям по медицинским заключениям является заявка на участие в спортивных соревнованиях с отметкой «Допущен» напротив каждой фамилии спортсмена, заверенная подписью медицинского работника, печатью медицинской организации.

Антидопинговое обеспечение спортивных мероприятий в Российской Федерации осуществляется в соответствии с Общероссийскими антидопинговыми правилами (далее – Антидопинговые правила), утвержденными приказом Минспорта России от 24 июня 2021 года № 464.

В целях обеспечения безопасности зрителей и участников разрешается проводить соревнования только на спортивных сооружениях, принятых к эксплуатации государственными комиссиями, при условии наличия актов технического обследования готовности спортивного сооружения к проведению мероприятия в соответствии с Постановлением Правительства Российской Федерации от 18.04.2014 г. №353 (ред. от 17.05.2022) «Об утверждении Правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований».

8. Награждение

Команды групп, победители и призеры, награждаются, денежными призами, переходящим кубком и грамотами соответствующих степеней.

9. Финансирование

Финансовые расходы по организации и проведению «Спартакиады ССК «Огненный лис» осуществляются за счет средств ФГБУ ПОО «БГУОР».

10. Заявки

Предварительные заявки на участие в «Спартакиаде ССК «Огненный лис» подаются за 5 дней до начала каждого вида программы спартакиады в спортивный отдел ФГБУ ПОО «БГУОР».

Именные заявки на участие в «Спартакиады ССК «Огненный лис» подаются за два дня до начала соревнований в судейскую коллегию (по виду программы).