

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат 0B460F57CF02B4CFA2559AA5646977FF

Владелец **Бочаров Сергей Николаевич**

Действителен с 06.03.2023 по 29.05.2024

УТВЕРЖДАЮ

Приложение 1

## ПОЛОЖЕНИЕ о проведении Фестиваля настольных спортивных игр

### 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящее положение определяет условия проведения Фестиваля настольных спортивных игр (далее – Фестиваль НСИ) среди студентов, преподавателей и сотрудников ФГБОУ ВО «Алтайский государственный университет» (далее – АлтГУ).

Фестиваль проводится с целью популяризации настольных спортивных игр, выявления сильнейших игроков и повышения уровня спортивного мастерства.

Задачи – пропаганда здорового образа жизни, объединение представителей всех структурных подразделений университета, привлечение студентов, преподавателей и сотрудников университета к участию в физкультурно-массовых мероприятиях, развитие мелкой моторики и координации движений, тренировка памяти и внимания, популяризация настольных спортивных игр как средства социализации и интеграции.

### 2. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

Фестиваль НСИ проводится 03 марта 2024 года в ФГБОУ ВО «Алтайский государственный университет» по адресу: Алтайский край, г. Барнаул, пр-т Красноармейский, 90а, Спортивно-оздоровительный комплекс (СОК).

Время:

09:30 – 10.00 регистрация участников Фестиваля, проведение обучающих мастер-классов.

10:00 открытие Фестиваля НСИ.

10:15 – 12:00 проведение Фестиваля НСИ.

12:00 – 12:30 подведение итогов.

12:30 награждение участников Фестиваля НСИ.

### 3. ОРГАНИЗАТОРЫ ФЕСТИВАЛЯ

Общее руководство по организации и проведению Фестиваля НСИ осуществляет кафедра физического воспитания ФГБОУ ВО «Алтайский государственный университет».

Непосредственное проведение соревнований возлагается на главную судейскую коллегия. Главный судья Фестиваля – Денисова Г.С. (+79132249495), главный секретарь – Карпенко Е.А. (+79059843208).

### 4. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

К участию в Фестивале НСИ допускаются студенты, преподаватели и сотрудники Алтайского государственного университета. Участие лиц с ОВЗ допустимо. Ограничений по состоянию здоровья и возрасту участников нет. Гендерные ограничения отсутствуют. Все участники выступают в равных условиях.

Требования к спортивной экипировке: все участники должны иметь аккуратный и опрятный внешний вид, чистую сменную обувь.

Фестиваль лично-командный.

Количество команд-участников не ограничено. Состав команды 4-10 человек.

## **5. ПРОГРАММА ФЕСТИВАЛЯ**

Фестиваль проводится по настольным спортивным играм матрешка, корнхол, шаффлборд, кульбуто, джаколов соответствии с правилами настольных спортивных игр, утвержденных АлтГУ для данного Фестиваля, разработанных Федерацией настольных спортивных игр России (ФНСИ России) в общем личном (мужской / женский) и командном зачете.

## **6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ**

Участники Фестиваля играют по круговой системе за первое, второе и третье места.

Каждый игрок делает 1 попытку в каждой из игр: матрешка, корнхол, шаффлборд, кульбуто, джаколо. Результаты заносятся в протокол.

Победители и призеры в личном зачете среди мужчин и женщин определяются в каждой игре по наибольшему количеству набранных очков. Победители и призеры в командном зачете определяются по сумме четырёх лучших личных результатов участников команды в каждой игре.

При равенстве набранных очков, победа в командном зачете определяется по результатам игры «Корнхол».

Организатор Фестиваля вправе обнародовать и в дальнейшем использовать фото- и видеоматериалы с изображениями участников Фестиваля, полученные во время проведения мероприятия, без их согласия (ст. 152.1 Гражданского кодекса Российской Федерации).

## **7. ПРАВИЛА ИГРЫ**

Правила проведения игр матрешка, корнхол, шаффлборд, кульбуто, джаколо и подсчета очков приводятся в Приложении 2.

## **8. ЗАЯВКА НА УЧАСТИЕ**

Заявки на участие в Фестивале подаются до 23 февраля 2024 года по электронной почте [nsi\\_asu@mail.ru](mailto:nsi_asu@mail.ru) (необходимо получить подтверждение приема заявки).

Заявки могут быть скорректированы, замена участника – не позднее 29 февраля 2024 г.

Форма для заявки представлена в Приложении 1.

## **9. НАГРАЖДЕНИЕ**

Победитель и призеры Фестиваля награждаются кубками, медалями и грамотами. Информация представлена в Приложении 3.

Финансирование расходов на проведение Фестиваля осуществляется за счет приносящей доход деятельности АлтГУ.

## **10. КОНТАКТЫ**

Представитель АлтГУ  
Карпенко Елена Анатольевна  
Email: [nsi\\_asu@mail.ru](mailto:nsi_asu@mail.ru)  
Тел.: 89059843208

**ЗАЯВКА**  
на участие в Фестивале настольных спортивных игр

№	Ф.И.О. участников Фестиваля	Институт, подразделение АлтГУ, иной ВУЗ	Статус участника (студент – с указанием № группы, преподаватель, сотрудник, гость)	Контактные данные (тел., e-mail)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

Тренер (представитель команды) \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /  
Контактный телефон представителя \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2024 г.

## ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ НАСТОЛЬНЫХ СПОРТИВНЫХ ИГР ФЕСТИВАЛЯ

### 1. МАТРЕШКА



#### ИСТОРИЯ.

Игра возникла в России в XXI в. как отечественный аналог настольного кёрлинга.

#### ЦЕЛЬ ИГРЫ.

Цель настольной спортивной игры «Матрешка» – набрать как можно большее количество очков за одну попытку.

#### ХОД ИГРЫ.

Играть можно, как стоя, так и сидя. Игрок делает 1 попытку – один раз бросает 4 фигурки «Матрешка». Фигуры «Матрешки» соперника допускается сбивать с очковой зоны своими «Матрешками».

Бросок считается зачетным, если «матрешка» даже слегка касается «баранки» с указанными на ней очками.

Не зачетный бросок, если

- матрешка касается противоположного борта (она выбывает из игры);
- при столкновении одна из матрешек падает.

#### ПОДСЧЕТ ОЧКОВ.

Суммируются числа, указанные на «баранках». Побеждает игрок, набравший большее количество очков.

Игрокам, набравшим равное количество очков, предоставляется право второй попытки с целью выявления лучшего результата.

## 2. КОРНХОЛ



### ИСТОРИЯ.

Об истоках американской игры Корнхол достоверных сведений нет, но существует несколько версий:

1. игра возникла в XIV в. в Германии;
2. североамериканские индейцы племени Blackhawk (Чёрный Ястреб) заполняли свиные пузыри сушёными бобами и поочередно бросали их на меткость;
3. корнхол появился в XIX в. в США, его изобретателем является фермер Джебедея Макгиликадди из штата Кентукки.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ.

Необходимо с расстояния 6 метров (от нижнего края игровой доски до линии броска) забросить мешочек, набитый сухими кукурузными зёрнами, в лузу, расположенную на наклонной доске (игровом поле). Игрок делает 1 попытку – один раз бросает 8 мешочков (Р-14х14 см, каждый по 360-400 гр).

### ХОД ИГРЫ.

1. Участник стоит напротив игрового поля лицом к нему.
2. Получив команду от судьи «Можно!», начинает игру, последовательно бросая все 8 мешков на доску.

Игрок может бросать из любого места, не заступая за штрафную линию (линию броска).

3. Мешок, упавший на пол, а затем подпрыгнувший на доску не засчитывается. Его убирают с игрового поля. Одновременное попадание в борт и в пол считается очком, если мешок остается на доске по окончании игры.

4. Если мешок попадает в другой мешок и выбивает его в лунку, то дополнительные очки за выбитый мешок не начисляются.

### ПОДСЧЕТ ОЧКОВ.

Попадание мешочка в лунку дает 3 очка. Если при промахе мешочек остался лежать на игровом поле или свисает в лунку (отверстие) – засчитывается 1 очко. Если упал с поверхности игрового поля – 0 очков.

При равном количестве очков побеждает участник, набравший их за меньшее количество бросков.

Игрокам, набравшим равное количество очков, предоставляется право второй попытки с целью выявления лучшего результата.

### 3. ШАФФЛБОРД



#### ИСТОРИЯ.

Английская игра, возникшая в XV в.

Посетители питейных заведений гоняли по столу монетки, стараясь определить каждую из них в место, приносящее наибольшее число очков.

Азартным поклонником игры был король Генрих VII Тюдор (1457-1509) – часто проигрывал своим приближенным от 6 до 86 фунтов стерлингов. Подданным незнатного происхождения было строго запрещено играть в Шаффлборд.

В XVII в. игра попала Америку, где получила широкое распространение среди всех слоев населения. В середине XIX в. суд Нью-Ганновера (штат Пенсильвания, США) признал шаффлборд «игрой на мастерство», а не азартной.

С 1913 г. Санкт-Петербург (штат Флорида, США) – мировая столица шаффлборда. Были разработаны, и в 1924 году унифицированы, правила игры. В 1931 г. создана «Американская национальная ассоциация шаффлборда». В 1979 г.

организована всемирная ассоциация шаффлборда. Мировые чемпионаты по шаффлборду проводятся с 1981 г.

#### ЦЕЛЬ ИГРЫ.

Направлять все свои биты (шайбы) таким образом, чтобы они, скользя по поверхности игрового стола, достигли зоны с наивысшими очками и не упали с края стола в желоб.

#### ХОД ИГРЫ.

В игре участвует один игрок. Игрок последовательно бросает в зону зачетных очков 1-2-3 восемь бит (шайб) с противоположного конца игровой доски, после этого ведется подсчет очков. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Время между бросками не должно превышать 30 секунд. Увеличение времени между бросками может быть наказано штрафом в одно очко.

#### ПОДСЧЕТ ОЧКОВ.

Чтобы быть засчитанной, бита должна находиться в зоне полностью. Существует три зоны – 1, 2 и 3. Если бита находится на разделительной линии между зонами, то в зачет идет меньшее значение. Счет определяется путем сложения очков всех бит, которые находятся на доске после завершения раунда.

Игрокам, набравшим равное количество очков, предоставляется право второй попытки с целью выявления лучшего результата.

## 4. КУЛЬБУТО



### ИСТОРИЯ.

Французская игра, происхождение ее относят к концу XIX – началу XX в.

«Кульбуто» в переводе с французского означает «неваляшка». Сила тяжести столешницы приходится на специальную конусообразную подставку, которая позволяет без особых сил вращать игровое поле в разные стороны от оси.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ.

С помощью вращения игрового поля (стола), находящегося на специальной конусообразной подставке, закатить 8 шаров в лунки, расположенные на игровом поле.

### ХОД ИГРЫ.

Игрок с помощью вращения игрового поля должен за 30 секунд закатить 8 шаров в лунки. За радиусом находится зона «не возврата», шары, попадающие в эту зону, выходят из игры и не приносят очков. Побеждает тот игрок, который за контрольное время (30 секунд) наберет большее количество очков или закатит все шары в лунки.

Возле каждой лунки указана ее стоимость (очки). Шар другого цвета (король), попадая в любую лунку удваивает ее очки. Остальные 7 шаров считаются по номиналу.

### ПОДСЧЕТ ОЧКОВ.

Сумма очков и шаров одного цвета + удвоенная сумма шара.

Игрокам, набравшим равное количество очков, предоставляется право второй попытки с целью выявления лучшего результата.

## 5. ДЖАККОЛО



### ИСТОРИЯ.

Голландская игра, оригинальное название Sjoelbak, в Германии игра называется Jakkolo, в Англии Dutch Shuffleboard. Возникла более 400 лет назад. В XVIII в. Голландии в Джакколо (Жульбак) играли киями, пытаясь закатить шайбы в лузы на деревянной доске. Нынешний вид игра приобрела в начале XX в., в период двух мировых войн игра была на время забыта. С 1965 г. турниры по Джакколо были восстановлены. В 1995 г. была создана Международная федерация Джакколо и на 1-м международном турнире присутствовало более 1000 участников. В 2008 г. в Нидерландах проходил I Чемпионат мира, в котором приняли участие 28 команд из семи стран.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ.

Забить 30 деревянных шайб в лузы (дома) и набрать наибольшее количество очков.

### ХОД ИГРЫ.

У игрока есть одна попытка для того, чтобы забить 30 шайб. Каждая луза (дом) обладает ценностью (слева направо): первая – 2 очка, вторая – 3 очка, третья – 4 очка, четвертая – 1 очко. Если в ходе попытки игрок смог забить в каждую из луз по шайбе, то победные очки за каждый такой комплект удваиваются. Шайбы, которые игрок не смог загнать в дом – не приносят ему победных очков.

Шайба должна полностью пересечь планку лузы, чтобы быть засчитанной. Для проверки пересечения шайбой планки лузы, со стороны игрового поля опускают вертикально листок бумаги (или карточку) и он не должен касаться проверяемой шайбы. Если лист касается шайбы – она считается не попавшей в лузу.

Шайбы, правильно прошедшие через ворота (лузы) и не вернувшиеся через них обратно на поле, независимо от их расположения в доме (вертикальное положение, наклонное либо на бортике), являются зачетными.

Шайба, которая отскочила и не попала в дом, в ходе текущей попытки не используется. Такие шайбы остаются лежать на игровом поле до окончания текущей попытки, кроме случаев, когда шайба вылетает за пределы игрового поля или отлетает обратно непосредственно к кидающему в зону броска (часть игрового поля, находящаяся непосредственно перед игроком и ограниченная планкой). Такие шайбы можно сразу отложить в сторону. Шайба считается вернувшейся в зону броска, если она пересекла линию планки со стороны игрового поля (проверка осуществляется аналогично пересечению линии лузы листком бумаги (карточки) со стороны игрового поля).

Шайба, которая оказалась на другой шайбе или встала вертикально, с игрового поля не снимаются до окончания попытки. Шайбы залетевшие в зону дома минуя лузы (сверху), сразу же должны быть удалены с игрового поля - очки за них не начисляются.



**ПОДСЧЕТ ОЧКОВ.** Пример подсчета очков при условии, что в каждой лузе есть по 1 шайбе:  $(2+3+4+1)*2=20$  очков. Соответственно, если игроку удалось забить в каждую лузу по 3 шайбы, ему начисляется  $3*20=60$  победных очков.

Игрокам, набравшим равное количество очков, предоставляется право второй попытки с целью выявления лучшего результата.

**НАГРАЖДЕНИЕ**

Участники Фестиваля НСИ в личном зачете, занявшие 1, 2, 3 места, награждаются медалями, грамотами.

НСИ «Матрешка»		мужчины	женщины
	1 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
	2 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
	3 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
НСИ «Корнхол»		мужчины	женщины
	1 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
	2 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
	3 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
НСИ «Шаффлборд»		мужчины	женщины
	1 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
	2 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
	3 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
НСИ «Кульбудо»		мужчины	женщины
	1 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
	2 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
	3 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
НСИ «Джакколо»		мужчины	женщины
	1 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
	2 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота
	3 место	1 медаль, 1 грамота	1 медаль, 1 грамота

Команды победители в общем зачете (определяются по четырем лучшим личным результатам участников каждой игры) награждаются Кубками и грамотой. Если сумма побед одинаковая, победитель определяется по результатам игры «Корнхол».

1 место – 1 Кубок, 1 грамота

2 место – 1 Кубок, 1 грамота

3 место – 1 Кубок, 1 грамота

Для проведения награждения необходимо: Кубков – 3 шт.; медалей – 30 шт. (комплектов – 10, 1 место – 10 шт., 2 место – 10 шт., 3 место – 10 шт.); грамота – 33 шт.