

Положение
о республиканском фестивале национальных видов спорта «Игры предков» среди обучающихся общеобразовательных организаций, дошкольных образовательных организаций Чувашской Республики

1. Общие положения

Республиканский фестиваль национальных видов спорта «Игры предков» (далее – фестиваль) проводится с целью популяризации национальных игр и видов спорта, пропаганды здорового образа жизни среди обучающихся общеобразовательных организаций, дошкольных образовательных организаций Чувашской Республики.

Задачами фестиваля являются:

- повышение интереса к национальным играм;
- развитие национальных видов спорта в школьных спортивных клубах;
- активизация спортивно-массовой работы;
- агитация и пропаганда физической культуры.

2. Сроки проведения фестиваля

Фестиваль проводится с 07 февраля по 01 апреля 2022 года.

3. Участники фестиваля

Участниками фестиваля являются обучающиеся общеобразовательных организаций, дошкольных образовательных организаций Чувашской Республики.

4. Организаторы

Общее руководство проведением фестиваля осуществляет Министерство образования и молодежной политики Чувашской Республики.

Полномочия Министерства образования и молодежной политики Чувашской Республики осуществляет Государственное автономное учреждение Чувашской Республики дополнительного образования «Учебно-методический центр военно-патриотического воспитания молодежи «АВАНГАРД» Министерства образования и молодежной политики Чувашской Республики (далее – Центр АВАНГАРД).

1. Программа фестиваля

№	Наименование мероприятий	Сроки проведения	Участники мероприятий
1.	«Небо и земля» («Пёлеть тата сёр »)	с 07 по 19 февраля	1-4 классы
2.	«Шарманка»	с 07 по 19 февраля	Дошкольные учреждения, 1-4, 5-8 классы
3.	Перетягивание каната	с 14 по 28 февраля	1-4, 5-8,9-11 классы
4.	«Летучая мышь» («сара шайши»)	с 1 марта по 14 марта	Дошкольные учреждения, 1-4, 5-8 классы

5.	«Городки»	С 14 по 19 марта	1-4, 5-8,9-11 классы
6.	«Лапта»	С 21 по 26 марта	1-4, 5-8,9-11 классы
7.	Национальная борьба «Керешу»	С 14 марта по 01 апреля	9-11 классы

7. Условия участия в фестивале

Образовательными организациями в указанные сроки проводятся игры с обучающимися. Информация об описаниях и правилах проведения мероприятий фестиваля представлены в приложении № 1 к настоящему положению.

Видео, -фотоматериалы о проведении фестиваля публикуются на официальных сайтах и в социальной сети Instagram с хештегом #игрыпредков22#Чувашия и с отметкой страницы @centravangard21.

8. Подведение итогов

Итоги фестиваля подводятся по активностям образовательных организаций в социальной сети Instagram.

Итоги будут опубликованы на позднее 6 апреля 2022 года.

По итогам фестиваля организации, продемонстрировавшие наибольшую активность, будут награждены дипломами и памятным призами центра АВАНГАРД

Приложение № 1
к положению о фестивале национальных
видов спорта «Игры предков» в 2022 году

Информация
о мероприятиях фестиваля национальных видов спорта «Игры предков»

1. «Небо и земля» («Пёлёт тата сёр»).

Это разновидность общеизвестной игры «Удочка».

Описание. Игроки образуют круг, в центре которого есть столбик или колышек высотой 15-20 см. Берут веревку длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Выбранный по считалке или жребию водящий берет за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была бы не выше бедра. Остальные игроки - «рыбки» - не должны выходить из круга, описываемого бегущим с веревкой. При приближении веревки игроки стараются перепрыгнуть через нее, не задев. Задетые веревкой «рыбки» выходят из игры. Водящий может неожиданно изменить направление своего бега, стараясь поймать (осалить) как можно больше «рыбок». Обычно играют до тех пор, пока на площадке не останется 1-3 неосаленные «рыбки», так как всех «переловить» трудно.

Правила. Водящий не имеет права менять направление движения веревки, отрывая руку от туловища. Если он хочет неожиданно изменить направление движения веревки, то должен делать это, изменив направление бега. Нельзя поднимать веревку выше бедра. Играющие должны перепрыгивать через веревку, а не убегать от нее.

2. «Шарманка»

Описание. Играющие располагаются поровну на каждой стороне площадки, установив, кто за кем бьет. После этого первый игрок команды № 1 бьет мяч рукой так, чтобы он, ударившись на своей стороне площадки, перелетел на другую половину и ударился там один раз. После этого первый игрок команды № 2 должен сразу перебить мяч на противоположную сторону (рис. 2, Б). После этого мяч отбивает уже второй игрок из команды № 1. Первый игрок, ударив мяч, перебегает на противоположную сторону площадки и ждет своей очереди отбивать Мяч (см. рис. 2, В), после чего снова переходит на другую сторону. Если он не попал мячом на противоположную площадку или допустил двойной удар на своей, то получает 1 очко (получивший 3 очка выбывает из игры). Постепенно игроков остается все меньше и меньше, а перебегать приходится все чаще и чаще. Игроки начинают крутиться, как «шарманка». Отсюда, вероятно, произошло название игры. Так играют, пока не останутся только 2 игрока, которые уже не перебегают, а просто играют до получения 3 очков (на победителя). Игра повторяется. Победитель прошлой игры имеет 1 запасное очко и выбывает из игры, получив 4 штрафных очка.

Правила

1.Перебегают с одной стороны площадки на другую только против часовой стрелки.

2.Ударять мяч можно всеми частями тела, но обычно делают это только руками.

3.Очки начисляются, как в настольном теннисе.

Разновидность. Играют на столе для настольного тенниса, без ракеток, небольшим резиновым мячом, который бьют руками. Счет очкам ведется по командам.

Играют до установленного количества очков.

Правила.

1.Перебегают с одной стороны площадки на другую только против часовой стрелки.

2.Ударять мяч можно всеми частями тела, но обычно делают это только руками.

3.Очки начисляются, как в настольном теннисе.

Играют до установленного количества очков.

3. «Летучая мышь» («Сара шайи»)

Для игры нужно изготовить «летучую мышь» - сбить или связать накрест две тонкие планочки или щепочки (15-20x1,5-2 см). Желательно, чтобы они были слегка изогнуты - как пропеллер. Получается вертушка - «летучая мышь».

Описание. Игроки делятся на две команды по 5-10 человек в каждой и выбирают капитанов. Те становятся в центре большой площадки, остальные игроки - произвольно. По жребию один из капитанов первым бросает «летучую мышь» высоко вверх и в сторону (в любую). Все игроки, кроме капитанов, стараются поймать «летучую мышь» в воздухе или на земле. Поймавший приносит «летучую мышь» капитану своей команды, который получает право бросить ее. Если предыдущий бросок делал капитан этой же команды, то ей начисляют очко. Играют до заранее условленного количества очков.

Правила. Нельзя отнимать «летучую мышь» у игрока, который поймал ее, опередив других. Если игроки противоположных команд одновременно схватились за упавшую «летучую мышь», то этот результат никому не засчитывается, а производится повторное подкидывание.

4. Перетягивание каната

Восемь участников каждой из команд, чей общий вес не должен превышать максимального для данной весовой категории, располагаются у разных концов каната, окружность которого от 10 до 12,5 см, а длина — не менее 33,5 метров. Посередине каната делается «центральная отметка», а также две боковых отметки на расстоянии 4 метров от неё. Перед началом состязания команды встают таким образом, чтобы центральная отметка находилась над проведённой на земле чертой. По сигналу судьи обе команды начинают тянуть канат, стараясь достичь того, чтобы либо ближайшая к соперникам отметка пересекла черту на земле (то есть пытаться перетянуть канат на 4 метра), либо чтобы противоположная команда заработала фол, который засчитывается, если кто-либо из команды сядет или упадёт.

5. Городки

Описание. В этой игре необходимо с определенных расстояний «выбивать» метанием биты «города» — фигуры, составленные различным образом из пяти деревянных цилиндров, называемых «городками».

Для игры выбирается ровная площадка на любом покрытии — на асфальте, на земле, на газоне — и делается разметка. Игра команда на команду. В каждой команде должно быть не менее 5 игроков. Когда первая команда закончит свои

броски (каждый игрок по очереди может бросить только две биты), начинает выбивать свои фигуры вторая команда и так далее.

Правила. Суть игры — бросками бит (палок) выбить из «города» (отсюда и название) поочередно определённое количество фигур, составленных из 5 городков — цилиндрических столбиков из березы, липы, бука. Главная задача — затратить на выбивание 15 фигур как можно меньше бросков. Кто по итогам трёх туров использовал меньше попыток, тот и победил.

Размеры площадки («город») — 2×2 м; расстояние от места бросков: дальнейшее («кон») — 13 м, ближнее («полукон») — 6,5 м; длина городков — 20 см, диаметр их — 4,5—5 см; длина биты — не более 1 м. Выбиваются фигуры с «кона», но, если из фигуры выбит хотя бы один городок, остальные выбиваются с «полукона». А вот «письмо» выбивается только с «кона». Городок считается выбитым, если он полностью вышел за линии квадрата или усов. Городки, выкатившиеся за переднюю (лицевую) линию квадрата или в пределы усов, считаются невыбитыми. «Марка» в «письме» считается выбитой, если ни она, ни бита не задела другие городки.

Бросок считается потерянным, если:

- бита коснулась штрафной линии или земли перед ней;
- игрок в момент броска наступил или заступил за линию кона (полукона);
- во время броска игрок заступил ногой за боковую планку;
- игрок затратил большее время (30 сек), на подготовку для броска.

Все городки в этих случаях ставятся на прежние места, повторять удар не разрешается.

Партия в городки состоит из 15 фигур.

Игру всегда начинает правое поле. После того как все городошники пробьют по две биты, стартует другая команда. После окончания партии право начать следующую получает другая команда. Побеждает в матче команда, выигравшая две партии подряд. При равном счёте назначается третий поединок. На крупных соревнованиях матч обычно состоит из трёх партий. Победителем считается тот, кто затратил на выбивание фигур наименьшее число бит.

6. Лапта

Описание. Игра проводится на естественной площадке. Цель игры — ударом биты послать мяч в поле, перебежать поле до противоположной стороны (кона) и вернуться обратно, не дав противнику «осалить» себя мячом. За каждую перебежку команде начисляются очки. Выигрывает команда, набравшая больше очков за установленное время.

Правила. Каждая команда состоит из 5 игроков. Игра проходит на прямоугольной игровой площадке размером 40—55 м. в длину и 25-40 м. в ширину. С одной стороны площадки находится город (дом), откуда мяч вводится в игру ударом биты, с другой стороны — кон. Между домом и коном находится поле. По бокам поле ограничено боковыми линиями. В 10 метрах от линии дома в поле проводится контрольная (штрафная) линия. Между контрольной линией и линией дома находится штрафная зона. Штрафная зона нужна для определения правильности удара. Если мяч перелетел контрольную линию по воздуху (не коснулся штрафной зоны), то удар засчитывается, если соблюдены другие условия (см. раздел «Ввод мяча в игру»).

В пределах города, как правило, выделяют следующие три зоны:

1. Пригород - здесь игроки ожидают возможности начать перебежку после ввода мяча в игру. Сюда переходят игроки, удар которых не был засчитан или удар был засчитан, но перебежка не была начата по другим причинам (например, мячом быстро овладели защитники и бежать опасно)

2. Площадка подающего - отсюда производится удар битой. Также отсюда может начать перебежку бьющий, если удар засчитан.

3. Площадка очередности - здесь игроки ожидают своей очереди на удар.

Для игры нужен теннисный мяч (резиновый) и бита (лапта), которая должна быть цельнодеревянной, длиной от 60 см и до 120 см, диаметром не более 5 см.

7. Керешу

Описание. Керешу – это борьба на поясах. Но взамен настоящих поясов применяют полотенца. Края ткани накручивают на руки участников, середина полотенца сжимает туловище другого спортсмена в зоне живота.

Правила:

- во время боя участники находятся в стойках;
- победителем считается тот участник, который отрывает другого борца от поверхности и бросает его на землю. Но он сам должен остаться наверху.

Во время боя участники применяют ноги, делают подсады и зацепы.

Длительность борьбы – около 5 минут. Время может быть увеличено до 7 минут. Керешу отличается от других боевых турниров, ударами ногами, особой ударно-бросковой техникой.