

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о проведении межвузовского Турнира**  
**им. Героя Советского Союза Бориса Антоновича Микуцкого**

**1. СПРАВКА**

Борис Антонович Микуцкий родился в 1914 году в Омске. В 1917 г. вместе с семьёй переехал в Красноярский край, где окончил шесть классов школы. В 1936—1938 г.г и в феврале-марте 1940 г. проходил службу в Рабоче-крестьянской Красной Армии. Участвовал в боях советско-финской войны. Демобилизовавшись, работал в Красноярском аэропорту. В декабре 1941 г. Б.А. Микуцкий в третий раз был призван в армию. С августа 1942 г. — на фронтах Великой Отечественной войны.

К сентябрю 1943 г. гвардии старший сержант Б.А. Микуцкий командовал отделением разведки миномётной батареи 310-го гвардейского стрелкового полка 110-й гвардейской стрелковой дивизии 37-й армии Степного фронта. Отличился во время битвы за Днепр. 29 сентября 1943 г. Борис Антонович переправился через Днепр в районе села Куцеволовка Онуфриевского района Кировоградской области Украинской ССР и принял активное участие в боях за захват и удержание плацдарма на его западном берегу, успешно корректируя огонь своей батареи. Попав в окружение, Б.А. Микуцкий вызвал огонь на себя, что позволило отбросить противника.

Указом Президиума Верховного Совета СССР от 22 февраля 1944 г. за «мужество и героизм, проявленные при форсировании Днепра и в боях на захваченном плацдарме» гвардии старший сержант Борис Антонович Микуцкий был удостоен высокого звания Героя Советского Союза с вручением ордена Ленина и медали «Золотая Звезда» за номером 2491.

После окончания войны Б.А. Микуцкий был демобилизован. Проживал в Кызыле, Туруханске, Норильске, Дудинке, руководил местными аэропортами. Позднее переехал в Красноярск, работал начальником службы перевозок городского аэропорта. Умер 6 мая 1974 года, похоронен на Троицком кладбище Красноярска.

Был также награждён орденами Красной Звезды и Трудового Красного Знамени, рядом медалей.

В честь Б.А. Микуцкого названа улица в Красноярске.

**2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

2.1. Настоящее положение о проведении межвузовского Турнира им. Героя Советского Союза Бориса Антоновича Микуцкого (далее - Положение) регламентирует порядок организации и проведения Турнира, подведение итогов Турнира и награждение участников.

2.2. Межвузовский турнир им. Героя Советского Союза Бориса Антоновича Микуцкого (далее - Турнир) направлен на формирование активной гражданской позиции молодёжи, приобретение навыков, необходимых для службы в Вооружённых силах РФ, а также на совершенствование и модернизацию системы гражданско-патриотического воспитания молодёжи Красноярского края.

2.3. В Турнире могут принять участие обучающиеся высших и средне-специальных учебных заведений Красноярского края и молодёжь Сухобузимского района

Красноярского края в возрасте от 18 до 24 лет. По усмотрению и решению оргкомитета к участию в мероприятии могут быть приглашены представители иных образовательных учреждений и объединений города Красноярска и Красноярского края.

#### 2.4. Цели и задачи Турнира:

- формирование гражданской и нравственной позиции у молодого поколения;
- пропаганда и популяризация здорового образа жизни среди молодежи;
- формирование сознательного отношения молодых людей к вопросам личной и общественной безопасности;
- развитие практических умений и навыков поведения в экстремальных ситуациях.

2.5. Турнир проводится в соответствии с правилами проведения военно-спортивной игры «Зарница».

2.6. По итогам проведения Турнира учреждается главный приз, который вручается победителям Турнира и не может быть разделен между несколькими командами. Помимо этого, оргкомитет Турнира вправе учредить дополнительные призы, количество и состав которых утверждаются решением оргкомитета.

### 3. ОРГАНИЗАТОРЫ

#### 3.1. Организаторами Турнира являются:

- ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет»;
- Краевое государственное бюджетное учреждение культуры «Дом офицеров»;
- Администрация Сухобузимского района Красноярского края.

3.2. Оргкомитет Турнира (далее - Оргкомитет) формируется из уполномоченных представителей организаторов. Председателем Оргкомитета является проректор по молодежной политике СФУ - Роман Васильевич Богданов.

3.3. Оргкомитет обеспечивает формирование судейской бригады Турнира, объявление и проведение Турнира, процедуру подведения итогов и церемонию вручения призов.

### 4. СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА

#### 4.1. Главный судья Турнира:

- осуществляют общее руководство;
  - утверждает сводный протокол;
  - разрешает все ситуации, не предусмотренные данным Положением.
- Решение главного судьи обжалованию не подлежит.

#### 4.2. Судьи:

- следят за соблюдением правил и регламента проведения отдельных этапов Турнира.

4.3. Прохождение каждого этапа Турнира оценивается судьями в соответствии с таблицей начисления баллов (Приложение 1).

4.4. Оргкомитет вправе отстранить от участия команду без объяснения причин.

### 5. УЧАСТНИКИ

5.1. К участию в Турнире допускаются граждане, удовлетворяющие требованиям (п.2.3 настоящего положения).

5.2. Состав команды – 8 человек (4 юноши и 4 девушки).

5.3. Регистрация участников осуществляется до 23:59 часов 01 июня 2017 года по адресу [forms.sfu-kras.ru/zarnica](http://forms.sfu-kras.ru/zarnica).

5.4. Каждый участник перед началом мероприятия должен:

- пройти инструктаж;
- предоставить студенческий билет или документ, подтверждающий личность;
- предоставить полис обязательного медицинского страхования.

5.5. Оргкомитет вправе отстранить от участия команду при условии несоблюдения требований настоящего положения.

5.6. Недопустимые действия игроков на игровом поле:

- применение силы по отношению к игрокам-противникам;
- использование ненормативной лексики;
- применение знаний боевых искусств;
- оставление флага команды без сопровождающего;
- использование различных средств нападения.

5.7. При грубом нарушении правил участниками Главный судья Турнира вправе дисквалифицировать команду.

## **6. ПОРЯДОК И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ**

6.1. Объявление о проведении Турнира проводится путем размещения информации о начале приема заявок команд на официальном сайте ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет» ([www.sfu-kras.ru](http://www.sfu-kras.ru)).

6.2. Дата проведения Турнира: 04 июня 2017 года.

6.3. Место проведения: Красноярский край, Сухобузимский район, с. Атаманово, МБУ ДОК «ТАЁЖНЫЙ».

6.4. Участники добираются до места проведения Турнира самостоятельно.

6.5. Инструкции по аккредитации участников и план-сетка мероприятия выдаются капитану команды не ранее, чем за два дня до проведения мероприятия.

## **7. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ**

7.1. *Подготовительный этап* осуществляется непосредственно самой командой до начала мероприятия. Этап включает в себя выбор капитана, разработку флага команды (необходимый инвентарь предоставляется оргкомитетом), выбор боевого клича команды.

7.2. *Жеребьевка*. После окончания аккредитации всех капитанов собирают для жеребьевки, которая определяет игровую группу (состав не более 4 команд одновременно) и момент начала игры для каждой группы. Также во время аккредитации между капитанами команд происходит распределение ключей отклада.

7.3. *Общее построение*. Построение команд и очередность выступления согласно регистрации команд.

7.4. *Презентация команд*. Командир выходит на один шаг из строя, обращаясь к главному судье с громким и четким докладом:

- «Главный судья военно-спортивной игры «Зарница», команда (название команды и на базе чего она сформирована) к участию в игре готова!
- Наш девиз (произносит вся команда);
- Наш флаг (символизирует, означает и т.п.)».

Оценивается: громкость и четкость речи команд, внешний вид, наличие и содержание элементов атрибутики (флаг, повязки, эмблемы, боевой раскрас и т.п.).

7.5. *Турнир проводится по олимпийской системе*. Из каждой группы в следующий круг проходит не более 2-х команд. Задача каждой команды набрать максимальное количество очков путем срыва погон и захвата флага противника.

7.6. *Старт турнира*. Участники расходятся по пунктам старта и главный судья объявляет о начале игры.

7.7. *Клад*. Дополнительный приз. Для того, чтобы открыть замки, необходимо собрать четыре разных ключа. Если команда во время игры захватывает флаг соперников, то она забирает ключ, доставшийся им во время жеребьевки. Если во время игры у команды захватывают флаг, а она уже имела ключи помимо своего, то завоёванные ключи остаются у нее, а ключ, доставшийся во время жеребьевки, переходит команде захватившая флаг.

## 8. ТЕРМИНЫ И ПОНЯТИЯ

8.1. *Раненый* – игрок, у которого остался, один погон. Он вправе либо продолжать боевые действия, либо вернуться в зеленую зону и нашить погоны до полного комплекта.

8.2. *Убитый* – игрок, у которого не осталось ни одного погона. Убитый после потери своего последнего погона не имеет права на какие-либо активные действия, обязан покинуть поле, выйти за пределы территории и дожидаться окончания игры.

8.3. *Доктор* – член команды, задача которого состоит в том, чтобы нашивать погоны раненым сокомандникам. Быть доктором может быть член команды, у которого есть отличительный атрибут-«повязка». После того как «убили» первого игрока команды, «убитый» игрок встает в зеленую зону и занимает место доктора. Доктор, в свою очередь, выходит из зеленой зоны с двумя нашитыми погонами и продолжает игру.

8.4. *Зеленая зона / Госпиталь* - зона мирного сосуществования игроков различных команд. На протяжении всего игрового времени в ней может находиться представитель каждой команды и выполнять функции «Доктора», нашивая погоны раненым игрокам своей команды. В зеленой зоне не могут находиться более двух раненных игроков одной команды. Также в зеленой зоне не имеют право забегать игроки с двумя погонами. Ведение боевых действий в зеленой зоне запрещено.

8.5. *Лежачий* – игрок, упавший в момент преследования. Окружающие его игроки – противники должны отойти на 10 м. от упавшего. Упавшему игроку дается 5 секунд для того, чтобы подняться и убежать или продолжить боевые действия.

8.6. *Игра* - это отдельный этап проведения мероприятия, по завершению которого команды получают определенное количество баллов. Продолжительность каждой игры не более 20 минут.

8.7. *Нашивка погон* - перед игрой организаторы выдают капитану команды погоны, соответствующие номеру игры. Команде необходимошить правильно погоны в соответствии с правилами п. 2 Приложение 3. Нашивку погон команде дается 20 минут. Если участники не успеваютшить погоны за отведенное время, они выходят на игру с тем количеством погон, которые успелишить. Если член команды не успелшить ни одного погона, он не участвует в игре.

8.8. *Команда* – участники, подавшие электронную заявку и прошедшую аккредитацию.

## **9. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ**

9.1. Победители и призеры Турнира определяются главным судьей мероприятия путем суммирования количества баллов за каждый этап.

9.2. Награждение победителей дипломами и ценными призами осуществляется сразу после окончания мероприятия.

## **10. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

10.1. Группа в социальных сетях: [vk.com/tournament\\_7](https://vk.com/tournament_7).

10.2. По всем вопросам, касающимся работы с командами-участниками и правилам проведения Турнира можно обращаться к руководителю военно-патриотического клуба СФУ "Патриот Сибири" – Анастасия Романовне Кулинич, конт.тел. +79333310337.

10.3. По иным организационным вопросам можно обращаться к организатору Турнира – Малько Александру Алексеевичу, конт.тел. +79832864966 или к куратору Турнира от Сибирского федерального университета, начальнику отдела молодежных проектов - Усмановой Рузанне Аксановне, конт. тел. +79232933637, e-mail: [omp@sfu-kras.ru](mailto:omp@sfu-kras.ru).

**ТАБЛИЦА НАЧИСЛЕНИЯ БАЛЛОВ  
ВОЕННО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ «ЗАРНИЦА»**

<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Кол-во дополнительных баллов/штрафов за 1 единицу</b>
<b>1</b>	Один сорванный погон противника	1
<b>2</b>	Захват флага команды противника	8
<b>3</b>	Штрафы: – использование ненормативной лексики; – атака лежащего игрока; – активные действия в зеленой зоне; – атака игроков из зеленой зоны; – закрытие погон капюшоном или руками и т.д.	-1
<b>4</b>	Грубое нарушение правил: – драка; – использование различных средств нападения и т.д;	-10
<b>5</b>	Боевой раскрас команды*	1 балл за каждого участника команды
<b>6</b>	Флаг команды	3
<b>7</b>	Девиз	1
<b>8</b>	Неправильные пришитые погоны	Перешивка погон
<b>9</b>	Неправильная установка флага	-5
<b>10</b>	Наличие в зеленой зоне более 2-х раненых игроков одной команды	-1
<b>11</b>	Наличие в зеленой зоне живого игрока	-5
<b>12</b>	Присутствие убитого игрока в зеленой зоне или на поле боя	-1
<b>13</b>	Грубое нарушение (удар в пах, тычок в глаза, захват за волосы)	-5
<b>14</b>	Инвентарь необходимый для участия в играх	См. Таблицу 2.

\* Боевой раскрас команды должен совпадать со стилем флага, если стили не совпадают, команда получает максимум 3 балла.

**КОЛИЧЕСТВО ШТРАФНЫХ БАЛЛОВ ПРИ АККРЕДИТАЦИИ КОМАНД**

<b>№</b>	<b>Наименование инвентаря</b>	<b>Количество</b>	<b>Количество штрафных баллов</b>
<b>1</b>	Иголки	8 шт.	-8
<b>2</b>	Катушки с нитками	2 шт.	-4
<b>3</b>	Термос	1 шт.	- 5
<b>4</b>	Футболка	2 шт.	-10
<b>5</b>	Ткань белая	75-100 см.	-5

## 1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ

1.1. Заплести волосы в косу, шишку или убрать в хвост.



- Снять все украшения (сережки, цепочки, кольца);
- Сделать маникюр с минимальной длиной ногтей.

1.2. Форма одежды:

- Спортивный костюм;
- Кроссовки, кеды, берцы.

## 2. ПРАВИЛА ПО НАШИВКЕ ПОГОН

2.1. Погоны должны нашиваться на одежде участников следующим образом:



Количество погон у бойцов



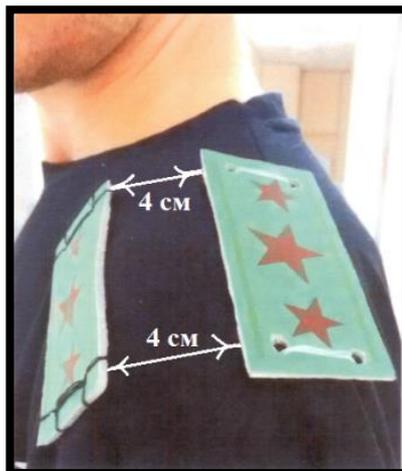
Количество погон у капитана

2.2. Погоны должны нашиваться **РОВНО** по шву плеча участников команды:



**ПОГОНЫ ПРИШИВАЮТСЯ** нитками к футболке только как указано на рисунке (Синими линиями). Другими способами нашивать погоны **ЗАПРЕЩЕНО!**

2.3. **Погоны капитанов** располагаются друг за другом на расстоянии **ширины 1 погона**.



Правильная нашивка погон для капитанов команд

### 3. ПРАВИЛА ИГР С ФЛАГОМ

- 3.1. Флаг устанавливается флагштоком в землю в специально отведенной зоне.
- 3.2. Запрещено крепить флаг на дереве.
- 3.3. Запрещено нахождение участников команды в отведенной зоне для флага.
- 3.4. Запрещено устанавливать флаг вне флаговой зоны.



Флаг на дереве



Участник в зоне для флага



Флаг вне флаговой зоны



Правильно

3.5. Если команда соперников захватывает флаг и выносит его из зоны, полевой судья засекает 5 минут для команды, потерявшей флаг.

3.6. В течение 5 минут, команда потерявшая флаг, должна принести все сорванные погоны в зеленую зону и сдать судьей.

3.7. Если в течение 5 минут команда не успевает принести погоны в зелёную зону, погоны не принимаются!

3.8. Если команда отобрала свой флаг у команды-соперника, она может осуществлять игру с ним для того, чтобы не дать заработать 8 очков команде соперников или же бросить, так как он не несет ни какой ценности.

3.9. Команда не имеет права устанавливать флаг в свою выделенную зону, если флаг захватила команда – противников.

3.10. По истечению 5 минут команда, потерявшая флаг, покидает поле боя.

#### **4. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ В ЗЕЛЕННОЙ ЗОНЕ**

4.1. В Зеленой зоне могут находиться только по одному доктору от каждой команды.

4.2. Во время игры у одного доктора могут лечиться максимально **по 2 игрока**.

4.3. В зеленой зоне запрещается любые боевые действия.

4.4. Запрещается вести боевые действия из зеленой зоны (т.е. выбегать, срывать погоны у соперника команды и забегать обратно).

4.5. Во время игры убитым игрокам запрещено находиться в зеленой зоне.

#### **5. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ДЛЯ УБИТЫХ ИГРОКОВ**

5.1. Игроки, у которых сорвали все пришитые погоны (убитые), обязаны покинуть поле боя.

#### **6. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ НА ПОЛЕ БОЯ**

6.1. Командам, находящимся на поле боя, запрещено объединяться.

6.2. Команды начинают игру со своего угла поля по команде полевого судьи.

6.3. Во время игры участникам запрещено применять знание боевых искусств.

6.4. Запрещены удары в пах, тычки в глаза, захват за волосы и т.д.

6.5. Запрещено использование ненормативной лексики.

6.6. Запрещено использование различных средств нападения.

6.7. В случае, если игрок упал во время боевых действий, необходимо:

- остановиться нападающим бойцам;
- отойти от лежачего игрока на 10 метров;
- отсчитать 5 сек: за это время лежачий игрок должен встать и побежать, либо продолжить боевые действия;
- за умышленное падения и остановку игры участник получает штрафные баллы.

#### **7. ЗАЩИТА ПОГОН**

7.1. Запрещено закрывать погоны капюшоном или другими средствами.

7.2. Запрещено закрывать погоны руками.