

СПОРТТУН КЫРГЫЗ УЛУТТУК ТҮРЛӨРҮ

(мелдештердин эрежелери,
спорттук классификация)



КИРГИЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ВИДЫ СПОРТА

(правила соревнований,
спортивная классификация)

КЫРГЫЗ ССР МИНИСТРЛЕР СОВЕТИНИН АЛДЫНДАГЫ
ФИЗКУЛЬТУРА ЖАНА СПОРТ БОЮНЧА КОМИТЕТ
КОМИТЕТ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТУ
ПРИ СОВЕТЕ МИНИСТРОВ КИРГИЗСКОЙ ССР

СПОРТТУН КЫРГЫЗ УЛУТТУК ТҮРЛӨРҮ



(мелдештердин эрежелери,
спорттук классификация)

КИРГИЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ВИДЫ СПОРТА

(правила соревнований,
спортивная классификация)

«МЕКТЕП» БАСМАСЫ
ФРУНЗЕ 1976

Составители: Юнус Мусич Мусин, Зарлыкхан
Аманкулов, Филипп Ефимович Байман (курөш)
Кожоакмат Садыков, (ордо).

С $\frac{65-265}{М 452(17)-76}$ инф. письмо № КН 19/07—76

© «Мектеп» басмасы, 1976

Кыргыз ССР Министрлер Советинин алдындагы физкультура жана спорт боюнча комитеттин коллегиясынын Т О К Т О М У

31-август 1971-ж. протокол № 7 пункт 3, Фрунзе шаары.
Спорттун кыргыз улуттук түрлөрү жана оюндары боюнча бирдиктүү республикалык спорттук классификация жөнүндө жобону жана мелдештердин эрежелерин бекитүү жөнүндө.

1. 1972—1980-жылдарга спорттун кыргыз улуттук түрлөрү боюнча разряддык нормалар жана талаптар, бирдиктүү республикалык спорттук классификация жөнүндө жобо, мелдештердин эрежелери бекитилсин (тиркелүү) жана 1972-жылдын 1-январынан ишке киргизилсин.

2. Окуу-спорттук башкарма, спорттун кыргыз улуттук түрлөрү жана оюндар боюнча федерация 1971—1972-жылдардын ичинде жамбы атмай боюнча мелдештердин эрежесинин эки вариантын тең практикада талдап жана такталган варианты бекитүү жөнүндөгү сунушту киргизишсин.

3. Эмгекчилер депутаттарынын райондук, шаардык жана областтык аткаруу комитеттеринин алдындагы физкультура жана спорт боюнча комитеттер, ыктыярдуу спорт коомдорунун борбордук жана республикалык советтери мындан ары эмгекчилердин кеңири массасынын талаптарын толук канааттандырууга жетишүү менен ырааттуу окуу-машыгуу иштерин жүргүзүшсүн, физкультура коллективдеринде, райондордо, шаарларда, областтарда жана республикада регулярдуу мелдештер уюштурулсун, ушулардын негизинде спорттун кыргыз улуттук түрлөрүнөн жана оюндарынан регулярдуу машыгууларга жаштарды массалуу тартууга жетишилсин.

4. Пропаганда, илим жана эл аралык байланыш бөлүмү бирдиктүү спорттук классификация жөнүндө жоболордун жана

эрежелердин кыргыз жана орус тилдеринде басып чыгарылышын камсыз кылсын.

5. 1966-жылдын 30-сентябрында рессоюзспорттун президиуму бекиткен мелдештердин эрежелери жана спорттук классификация жараксыз деп табылсын.

Комитеттин председатели *Д. Омурзаков.*

Спорттун кыргыз улуттук түрлөрү жана оюндары боюнча Бирдиктүү республикалык спорттук классификация жөнүндө Ж О Б О

I. Спорттук классификациянын милдеттери

1. Кыргыздын элдик спортунун жети түрү боюнча спорттук наамдарды жана разряддарды берүүнүн бирдиктүү принциптерин белгилеген спорттук классификациялоонун негизги милдети — спорттун мына ушул түрлөрүн массалык түрдө өнүктүрүү, ышкыбоздорго спорттун түрлөрүнүн кайсынысы менен гана болбосун машыгууга шарт түзүү жана алар аркылуу миндеген адамдарды спорттун классикалык түрлөрүнө тартуу болуп эсептелет.

2. Спорттук классификациялоо төмөндөгүлөргө көмөк көрсөтүүгө тийиш:

ден соолукту чыңдоого, эмгекчилердин ар тараптан дене жагынан өнүгүшүнө, акыл жана күч эмгеги жагынан ишке жөндөмдүүлүгүн жогорулатууга;

спорттук чеберчиликтин өсүшүн стимулдаштырууга;

калктын, өзгөчө, айыл чарба эмгекчилеринин маданий жакшы эс алуусун уюштурууга.

II. Спорттук наамдарды жана разряддарды берүүнүн тартиби

1. Тийиштүү календарлык пландарда каралган жана тийиштүү квалификациядагы судьялар тарабынан тейленген мелдештерде гана спорттун түрү боюнча ушул жободо белгиленген разряддык нормаларды же талаптарды аткарган спортсмендерге спорттук наамдар жана разряддар берилет.

2. Мелдештин судьялык коллегиясынын составында төмөндөгүдөй квалификациядагы судьялар болгон учурда спорттук наамдар жана разряддар берилет:

«Кыргыз ССРинин спорт мастери» деген наам — бүткүл союздук категориядагы бир судья же республикалык категориядагы эки судья болгондо (күрөш боюнча);

I разряд — республикалык категориядагы бир судья, биринчи категориядагы үч судья;

II разряд, I уландар разряды — биринчи категориядагы эки судья же спорт боюнча үч судья болгондо; —

III разряд жана II уландар разряды — спорт боюнча эки судья болгондо.

Эскертүү: Күрөш жана оодарыш боюнча мелдештерди жүргүзүү мына ушул түрдөгү судьялардан башка, күрөштүн классикалык түрлөрү боюнча спорттук судьяларга, жамбы атмай боюнча — стендик атуу, ок менен атуу боюнча — судьяларга жана ат спорту боюнча судьяларга; спорттун атка байланыштуу түрлөрү боюнча — ат спорту боюнча судьяларга жүктөлүшү мүмкүн.

Спорттун кыргыз улуттук түрлөрү боюнча төмөндөгү наамдар жана разряддар берилет:

а) күрөш — «Кыргыз ССРинин спорт мастери»;

спорттук биринчи разряд;

спорттук экинчи разряд;

спорттук үчүнчү разряд;

биринчи уландар разряды;

экинчи уландар разряды.

б) жорго салыш — экинчи жана үчүнчү разряд;

в) ат чабыш — ошондой эле;

г) оодарыш — спорттук биринчи разряд;

— спорттук экинчи разряд;

— спорттук үчүнчү разряд;

д) улак тартыш — спорттук биринчи разряд;

— спорттук экинчи разряд;

— спорттук үчүнчү разряд;

е) тогуз коргоол — спорттук биринчи разряд;

— спорттук экинчи разряд;

— спорттук үчүнчү разряд;

ж) ордо — спорттук биринчи разряд;

— спорттук экинчи разряд;

— спорттук үчүнчү разряд;

Эскертүү: Жогоруда айтылып кеткен түрлөр боюнча мындан да жогорку спорттук разряддар жана наамдар, ошондой эле нормативдер али киргизиле элек түрлөр боюнча разряддык нормативдер республиканын калкынын арасында бул түрлөрдүн массалык түрдө өнүгүшүнө жараша киргизилет.

III. Спорттук наамдар жана разряддар төмөндөгүлөр тарабынан берилет:

«Кыргыз ССРинин спорт мастери» деген наам Кыргыз ССР Министрлер Советинин алдындагы физкультура жана спорт боюнча комитет тарабынан:

Биринчи разряд — физкультура жана спорт боюнча областтык комитеттер, физкультура жана спорт боюнча Фрунзе, Пржевальск, Ош жана Жалал-Абад шаардык комитеттери, физкультура институту, ыктыярдуу спорттук коомдордун областтык жана республикалык советтери, спорттук клубдардын советтери тарабынан;

Экинчи разряд — физкультура жана спорт боюнча райондук жана шаардык комитеттер жана белгиленген коллективдер тарабынан;

Үчүнчү разряд жана уландар разряды — физкультура жана спорт боюнча райондук жана шаардык комитеттер белгилеген коллективдер тарабынан.

4. Кыргыз ССР Министрлер Советинин алдындагы физкультура жана спорт боюнча комитет «Кыргыз ССРинин спорт мастери» деген наамды алган спортсмендерди значёктор жана тийиштүү күбөлүк каттары менен сыйлайт. Кыргыз ССР Министрлер Советинин алдындагы физкультура жана спорт боюнча комитеттин атынан спортсмендерге тапшыруу үчүн значёк менен күбөлүк, сыйлоого материалдарды көрсөткөн уюмдарга жиберилет да, алар физкультура коллективинин Совети же башка уюмдар тарабынан тапшырылат.

5. I, II, III жана уландар разряддары берилген спортсмендерди значек менен бул разряддарды берген уюм сыйлайт, ал эми значекторду тапшыруу бул спортсмендер мүчөсү болуп турган коллективде жүргүзүлөт. Значекторду физкультура коллективдеринин советтери, уюмдардын, мектептердин жана окуу жайларынын жетекчилери тапшырат.

6. Спорттук разряддарды жана наамдарды алган спортсмендер төмөндөгүлөргө милдеттүү:

а) өзүн коммунизмди куруучунун моралдык кодексинин жана спорттук этиканын таламдарынын духунда алып жүрүүгө;

б) өзүнүн дене жактан өнүгүшүнүн жана спорттук чеберчилигинин деңгээлин дайыма жогорулатууга;

в) советтик физкультуралык кыймылга активдүү катышууга, өзүнүн тажрыйбасын жана билимин коллективдин башка мүчөлөрүнө жана спортсмендерге үйрөтүүгө;

г) физкультура коллективинде болууга жана өзүнүн коллективи үчүн мелдештерге активдүү катышууга;

7. Спорттук наамдар жана разряддар берилген спортсмендер төмөндөгүлөргө укуктуу:

а) өзүнүн спорттук уюму үчүн мелдешке катышууга же курама командалардын составына кирүүгө;

б) разряддык значек тагынууга;

в) кирүү экзаменин ийгиликтүү тапшырган учурда спорттук мектептерге жана физкультура окуу жайына кирүүдө артыкчылыктардан пайдаланууга.

8. Моралдык кодексти жана спорттук этиканы бузган учурда спортсмен наамынан же разрядынан ажырашы, же болбосо, ага көрсөтүлгөн натыйжалар жана аткарылган разряддык нормалар эсептелбей калышы мүмкүн.

9. Спортсмендердин зачеттук классификациялык книжкалары, спортсмендерди классификациялоо боюнча отчетко алуу жана отчет берүү СССР Министрлер Советинин алдындагы жана Кыргыз ССР Министрлер Советинин алдындагы физкультура жана спорт боюнча комитеттер тарабынан белгиленген спорттун башка классикалык түрлөрү үчүн арналган формалар жана эрежелер боюнча жүргүзүлөт.

IV. РАЗРЯДДЫК НОРМАЛАР ЖАНА ТАЛАПТАР

Ат чабыш жана жорго салыш

Биринчи разряд. Берилбейт.

Экинчи разряд. Ар кандай официалдуу мелдеште ат спортунун түрлөрүнүн бири боюнча бир жылдын ичинде төмөндөгү талаптарды аткаруу керек:

Ат чабышта кеминде алты, жорго салыштан эки километр аралыкта жарышууга III разряддуу 5 жана андан көп спортсмен катышып, бир жолу 1 же 2 жолу экинчи орунду ээлөө.

Үчүнчү разряд. Ар кандай официалдуу мелдеште ат спортунун түрлөрүнүн бири боюнча төмөндөгү талаптарды аткаруу керек:

— кеминде 1200 метр аралыкка ат чабууга, же жорго салышка 5 жана андан көп спортсмен катышкан учурда бир жолу биринчи, же эки жолу 2-, же болбосо үч жолу 3-орунду ээлөө керек.

КҮРӨШ

Кыргыз ССРинин спорт мастери. Республиканын биринчилигинде айрым салмактык категорияда кеминде 8 киши катышып,

алардын 50 проценти биринчи разряддагы балбан болгон учурда биринчи орунду ээлөө керек.

же болбосо

айрым салмактык категориядагы кеминде 8 киши катышкан республиканын биринчилигинде катары менен эки жыл биринчи орунду ээлөө керек,

же болбосо

бир жылдын ичинде биринчи разряддагы ар башка 8 спортсменди жеңүү керек.

Биринчи разряд. Областтык же зоналдык масштабдан төмөн болбогон официалдуу мелдештерде бир жылдын ичинде I разряддагы ар башка төрт спортсменди жеңүү керек, болбосо райондук же шаардык масштабдан төмөн болбогон официалдуу мелдештерде бир жылдын ичинде II разряддагы ар башка 8 спортсменди жеңүү керек.

Экинчи разряд. Ар кандай официалдуу мелдештерде бир жылдын ичинде II разряддагы ар башка 3 спортсменди жеңүү керек же ар кандай официалдуу мелдештерде бир жылдын ичинде III разряддагы ар башка 6 спортсменди жеңүү керек.

Үчүнчү разряд. Ар кандай официалдуу мелдештерде бир жылдын ичинде II разряддагы ар башка 3 спортсменди жеңүү керек же болбосо ар кандай официалдуу мелдештерде бир жылдын ичинде ар башка 6 үйрөнчүк спортсменди жеңүү керек.

Биринчи уландар разряды. Бир жылдын ичинде ар кандай масштабдагы мелдештерде I-уландар разрядындагы ар башка төрт спортсменди жеңүү керек,

же болбосо

бир жылдын ичинде ар кандай масштабдагы мелдештерде II уландар разрядындагы ар башка 8 спортсменди жеңүү керек.

Экинчи уландар разряды. Бир жылдын ичинде ар кандай масштабдагы мелдештерде ар башка 3 спортсменди жеңүү керек,

же болбосо

бир жылдын ичинде ар кандай масштабдагы мелдештерде ар башка 6 үйрөнчүк уланды жеңүү керек.

О Р Д О

Биринчи разряд. Кеминде I разряддагы 2 команда жана II разряддагы 4 команда катышкан республикалык мелдештерде биринчи же экинчи орунду ээлеген команданын мүчөсүнө берилет,

же болбосо

экинчи разряддагы кеминде 8 команда катышкан ыктыярдуу спорт коомунун республикалык мелдештеринде жеңип чыккан команданын мүчөсүнө берилет.

Экинчи разряд. Бир жылдын ичинде 2-разряддагы ар башка 4 команданы жеңген же 3-разряддагы ар башка 8 команданы жеңген команданын мүчөсүнө берилет.

Үчүнчү разряд. Бир жылдын ичинде ар кандай масштабдагы мелдештерде кеминде 7 беттешүүгө катышып, мына ушул убакыттын ичинде ар кандай квалификациядагы 4 команданы (мунун ичинде үйрөнчүктөрдүн командасы да) жеңип чыккан команданын мүчөсүнө берилет.

О О Д А Р Ы Ш

Биринчи разряд бир жылдын ичинде экинчи разряддагы ар башка 10 оодарышчыны же биринчи разряддагы ар башка 5 оодарышчыны жеңген спортсменге берилет.

Экинчи разряд бир жылдын ичинде үчүнчү разряддагы ар башка 8 оодарышчыны же экинчи разряддагы ар башка 4 оодарышчыны жеңген спортсменге берилет.

Үчүнчү разряд бир жылдын ичинде спорттук разряды болбогон 6 оодарышчыны же болбосо үчүнчү спорттук разряддагы ар башка 3 оодарышчыны жеңген спортсменге берилет.

Эскертүү: 1. Оор салмактагы оодарышчыларга разряд берүү үчүн бир жеңишти кем алууга уруксат берилет (өз разрядындагы спортсмендердин үстүнөн).

2. Жогорку разряддагы спортсмендерди бир жолу жеңүү өз разрядынын өкүлдөрүнөн экөөнү жеңгендикке барабар болот.

У Л А К Т А Р Т Ы Ш

Биринчи разряд биринчи разряддагы кеминде эки команда жана экинчи разряддагы кеминде алты команда катышкан Кыргыз ССРинин биринчилигинде I—II орунду ээлөө керек.

Экинчи разряд. Бир жылдын ичинде 2-разряддагы ар башка 4 команданы же 3-разряддагы ар башка 8 команданы жеңип чыккан командалардын составында катышуу керек.

Үчүнчү разряд. Бир жылдын ичинде ар кандай масштабдагы мелдештерге кеминде 10 жолу катышкан жана мына ушул мезгилдин ичинде ар кандай квалификациядагы 5 команданы (мунун ичинде үйрөнчүктөр командаларын да) жеңип чыккан командалардын составында катышуу керек.

ТОГУЗ КОРГООЛ

Биринчи разряд. Мелдештерге экинчи разряддагы 11 ден аз эмес спортсмен катышканда очколордун кеминде 70 процентине ээ болуу керек.

Экинчи разряд. Мелдештерге 3-разряддагы 11 ден аз эмес спортсмен катышканда очколордун кеминде 70 процентине ээ болуу керек.

Үчүнчү разряд. Мелдештерге 11 ден аз эмес үйрөнчүк спортсмен катышканда очколордун кеминде 70 процентине ээ болуу керек.

Эскертүү: мелдешке 11 кишиден аз катышкан бардык учурларда оюндарды эки иреттен жүргүзүү зарыл жана мында да очколордун кеминде 70 процентине ээ болуу керек.

V. РАЗРЯДДАРДЫ ЫРАСТОО

Күрөш боюнча. Спорттун мастери — бир жылдын ичинде өз разрядындагы ар башка 2 спортсменди жеңүү же болбосо белгиленген разряддык талаптарды кайра экинчи жолу аткаруу керек.

I, II, III разряддар жана I, II уландар разряды — бир жылдын ичинде өз разрядындагы эки балбанды же төмөнкү разряддагы 4 балбанды жеңүү керек.

Ат чабыш жана жорго салыш боюнча. II жана III разряд — бир жылдын ичинде разряддарды берүү үчүн зарыл болгон натыйжаларды кайталоо керек.

Оодарыш боюнча. I, II, III разряддар — бир жылдын ичинде өз разрядындагы кеминде 2 оодарышчыны же болбосо бир разрядга төмөн 4 оодарышчыны жеңүү керек.

Эскертүү: Жогорку разряддагы бир спортсменди жеңүү өз разрядындагы 2 спортсменди жеңип чыкканга барабар болот.

Тогуз коргоол боюнча. Эки жылдын ичинде разряддарды берүү үчүн коюлган талаптарды аткаруу керек.

Улак тартыш боюнча. Эки жылдын ичинде разряддарды берүү үчүн коюлган талаптарды аткаруу керек.

Ордо боюнча. Эки жылдын ичинде разряддарды берүү үчүн коюлган талаптарды аткаруу керек.

Спорттун кыргыз улуттук түрлөрү боюнча мелдештер

Жалпы жоболор

I. Судьялык коллегия

1. Спорттун улуттук түрлөрүнүн ар кайсынысы боюнча мелдештерди жүргүзгөн кезде мелдешти уюштурган уюм тарабынан судьялык коллегия дайындалат.

Эскертүү: Мына ушул бөлүмдө мелдештердин бардык түрлөрүндө кездеше турган судьялык коллегиянын кызматтык адамдарынын: башкы судьянын, башкы судьянын орун басарларынын, башкы секретардын, катышуучулар алдындагы судьянын, жарыялап туруучу судьянын, мелдештердин комендантынын, врачтын, ветеринардык врачтын (мелдештерге аттар катышканда), өкүлдөрдүн, командалардын капитандарынын укуктары жана милдеттери баяндалат.

I. Башкы судьялык коллегия

Мелдешке жетекчилик кылууну башкы судьялык коллегия ишке ашырат, анын составына төмөндөгүлөр кирет: башкы судья, анын орун басарлары, башкы секретарь жана старший судьялар.

1. Башкы судья

Башкы судья бүткүл судьялык коллегиянын ишине жетекчилик кылат. Ал төмөндөгүлөргө милдеттүү:

а) мелдешти ушул эрежелерге жана мелдештерди жүргүзүп жаткан уюм тарабынан белгиленген жобого так ылайык жүргүзүүгө;

б) мелдештер башталганга чейин мелдештер өткөрүлүүчү жайларды, шаймандарды жана жабдууларды, мелдештердин эрежелерине ылайык алардын жарамдуулугун текшерүүгө;

в) секретариаттын алдын-ала жүргүзгөн 3үткүл ишин (түгөйлөрдү, чүчүкулак кармоону жүргүзүүнү ж. б.) текшерүүгө жана бекитүүгө;

г) мелдештер башталганга чейин судьялык коллегиянын жана өкүлдөрдүн уюштуруу кеңешмесин жүргүзүүгө, аларды мелдештер жөнүндөгү жобо менен тааныштырууга жана судьялардын жумуш участокторун жарыялоого;

д) мелдештердин салтанаттуу ачылышынын жана жабылышынын, жеңип чыккандарды сыйлоонун тартибин белгилөөгө;

е) мелдеш жөнүндө жобонун талаптарына ылайык катышуучулардын документтерин текшерүү үчүн эки-үч судьянын жана врачтын составында комиссия дайындоого (анчалык чоң эмес мелдештерде бул жумушка башкы судьянын өзү башчылык кылат);

ж) түшкөн нааразылыктарды судьялык коллегиянын кароосуна коюуга;

з) мелдештер аяктагандан кийин судьялык коллегиянын жыйынтыктоо заседаниесин жүргүзүп, мында мелдештердин жыйынтыктарын бекитүүгө жана судьялардын ишине берилген бааны жарыялоого;

и) мелдештер аякталгандан кийин үч күндүн ичинде мелдештерди өткөргөн уюмга отчет берүүгө.

Башкы судья төмөндөгүлөргө укуктуу:

а) эгер мелдештер башталаарда аларды өткөрүү үчүн жайлар, жабдуулар менен шаймандар жарамсыз болуп чыкса мелдешти токтотууга же мелдешти өткөрүүнүн мөөнөтүн башка убакытка которууга;

б) метеорологиялык шарттар жагымсыз болгон учурларда же болбосо кандайдыр бир себептер менен мелдештер өткөрүлүүчү жайлар же жабдуулар менен шаймандар жараксыз болуп калса, ошондой эле көрүүчүлөр өздөрүнүн кылык-жоруктары менен мелдештердин нормалдуу жүрүшүнө тоскоолдук кылган учурларда мелдештерди андан ары өткөрүүнү токтотууга же убактылуу тыныгуу жасоого;

в) мелдештер жүрүп жатканда өтө зарыл болгон учурларда мелдештердин программасына жана расписаниесине өзгөртүүлөрдү киргизүүгө;

г) судьяларды которуштурууну жүргүзүүгө, ошондой эле одоно ката кетирген же болбосо өздөрүнө жүктөлгөн милдеттерди аткара албаган судьяларды судьялыктан четтетүүгө;

д) жашы, спорттук даярдыгы жана жабдуу-шаймандары боюнча өтүп жаткан мелдештер жөнүндөгү эрежелерге же жобого ылайык келбеген катышуучуларды жана аттарды (аттар катышкан учурда) мелдештерден четтетүүгө;

е) советтик спортсменге карата коюлуучу этикалык талаптарга туура келбеген оройлукка же дагы башка кылык-жоруктарга жол берген адамдарды мелдештерден четтетүүгө.

Эскертүү: Башкы судьянын мелдештердин жобо менен белгиленген шарттарын өзгөртүүгө укугу жок.

2. Башкы судьянын орун басарлары

Башкы судьянын орун басарлары башкы судьянын көрсөтмөлөрү боюнча иштешет, ал эми башкы судья жок болгон учурда алардын бири анын милдетин аткарып, анын бардык укуктарынан пайдаланат.

3. Башкы секретарь

а) башкы секретарь башкы судьяга баш иет, катышуучу уюмдардан аттары көрсөтүлгөн заявкаларды кабыл алат, чүчүкулак кармоо өткөрөт (жеребьевка жүргүзөт), анын негизинде каршылаш түгөйлөрдү жана ат чабыштарды түзөт да, башкы судья бекиткенден кийин судьяларды жана катышуучуларды тааныштыруу үчүн сменалардын, атаандаш түгөйлөрдүн жана ат чабыштардын протоколдорун илип коёт.

б) мелдешти өткөрүүчү уюмдан канцелярдык буюмдарды, шаймандарды, сыйлоого арналган материалдарды ж. б. алат;

в) мелдештердин протоколдорун иштеп чыгат, очколордун эсебин алып турат жана натыйжаларды чыгарат;

г) мелдештердин натыйжалары боюнча жалпы техникалык отчет түзөт да, мелдештердин бардык материалдары менен кошо аны башкы судьяга тапшырат;

д) судьялардын ишинин табелин жүргүзөт, мелдештердин эрежелери боюнча, талап кылынган учурларда, катышуучуларга жана аттарга номерлерди берет;

е) протоколдордун туура жүргүзүлүшүнө, очколорду иштеп чыгууга, эсептөөгө жана айрым катышуучулардын жана командалардын ордун аныктоого жооп берет.

Эскертүү: Ири мелдештерде башкы секретарга жардам катарында зарыл сандагы жардамчылар — секретарь-судьялар жана техникалык кызматкерлер бөлүнүп берилет.

4. Катышуучулар алдындагы судьялар:

а) мелдештер башталардын алдында ушул күнү өтө турган мелдештердин жана спорттун түрүнүн катышуучуларынын толук келгендигин текшерет;

б) катышуучуларды мелдеш өткөрүлүүчү жерге өз убагында чыгарат (же алардын өз убагында чыгышына көз салат);

в) мелдештердин эрежелеринин талаптарына ылайык катышуучулардын жана аттардын жабдууларын жана кийимдерин текшерет.

5. Жарчы судья

а) мелдештердин даярдалышы; жүрүшү жана натыйжалары, катышуучуларынын составы, программасы жөнүндө, мелдештердин жеңип чыгуучулары, күндөр боюнча командалык мелдештерин натыйжалары ж. б. жөнүндө басма сөз, радио, атайын кулактандыруулар аркылуу билдирип турууну камсыз кылат (басма сөз үчүн мелдештердин натыйжалары жөнүндө маалыматтар башкы судьянын уруксаты менен гана берилет).

Эскертүү: Судьялар бир эле мезгилде мелдештердин катышуучулары да боло алышпайт.

6. Мелдештердин коменданты

а) мелдештер өткөрүлүүчү жайлардын, шаймандардын жана жабдуулардын өз убагында даярдалышы үчүн түздөн-түз жооп берет;

б) катышуучулар, көрүүчүлөр, өкүлдөр жана судьялар үчүн жайларды камсыз кылат;

в) мелдештер өткөрүлүүчү жайларды жасалгалайт (таблицалар, ураандар, плакаттар, желектер ж. б.);

г) мелдештердин жүрүшүндө тартиптин мыкты болушуна көз салып, жабдуулар менен шаймандардагы кемчиликтерди дароо жоёт.

Эскертүү: Чоң мелдештерде коменданттын карамагына жардамчылар бөлүнүп берилет.

7. Врач

а) катышуучулардын медициналык кароодон өтүшүн жана мелдештерге коё берүү жөнүндө заявкада врачтын визасынын болушун текшерет;

б) мелдештерди өткөргөн кезде катышуучулар жайгашкан жерлерде санитардык-гигиеналык талаптарды сактоону жана

окустуктар жана кырсыктар болгон учурларда медициналык жардам көрсөтүүнү камсыз кылат;

в) мелдештерди тейлөөгө тартылган башка медициналык кызматкерлердин ишине жетекчилик кылат;

г) катышуучулардын тамак-ашынын сапатына көз салат.

Эскертүү: Эгерде мелдештин катышуучусу мелдештердин убагында кокустукка учураса, анда мелдештерге анын андан ары катышуусунун мүмкүн экендигин судья (же старший судья) врачтын пикирин эске алуу менен аныктайт.

8. Ветеринардык врач

а) мелдештердин мүнөзү боюнча зарыл болгон учурларда түзүлгөн ветеринардык комиссия ишине жетекчилик кылат;

б) мелдештер башталардын алдында, мелдештердин жүрүшүндө аттарды карап чыгууну жүргүзөт, ошондой эле мелдештердин тиги же бул түрү аяктагандан кийин аттын абалына баа берет;

в) мелдештердин жүрүшүндө аттарга ветеринардык жардам көрсөтүүнү уюштурат жана 25 километрден ашуун аралыкка ат чабылганда ветеринардык пункттарды уюштурат.

г) мелдештер аякталгандан кийин мелдештерге катышкан аттардын абалы жөнүндө башкы судьяга отчет берет.

II. МЕЛДЕШТЕРДИН ТҮРЛӨРҮ ЖАНА МҮНӨЗҮ

1. Мелдештердин түрлөрү

Мелдештер спорттун төмөндөгүдөй түрлөрү боюнча жүргүзүлөт:

1. Ат чабыш
2. Жорго салыш
3. Жамбы атмай
4. Күрөш
5. Кыз куумай
6. Оодарыш
7. Ордо
8. Тогуз коргоол
9. Тыйын эңмей
10. Улак тартыш

2. Мелдештердин мүнөзү

Мелдештер мүнөзү боюнча төмөндөгүдөй бөлүнөт:

а) өздүк;

б) командалык;

в) өздүк-командалык.

Өздүк мелдештерге ар бир катышуучунун натыйжалары өзүнчө айрым эсепке алынып, анын ээлеген орду аныктала турган мелдештер таандык.

Командалык мелдештерге айрым катышуучулардын натыйжалары бүт командага эсептелип, команданын орду аныктала турган мелдештер таандык.

Өздүк-командалык мелдештерге мелдештин натыйжалары айрым катышуучуларга да, бүт командага да эсептелинип, алардын орду аныктала турган мелдештер таандык.

Ар бир айрым учурда мелдештердин мүнөзү мелдештер жөнүндөгү жобо менен аныкталат.

III. МЕЛДЕШТЕРДИ УЮШТУРУУ

1. Мелдеш жөнүндө жобо

Спорттун кыргыз улуттук түрлөрү боюнча ар бир мелдеш ушул эрежелер боюнча жана белгилүү мелдеш жөнүндө күн мурдатан иштелип чыккан жобо боюнча уюштурулат жана өткөрүлөт.

1. Мелдеш жөнүндөгү жобо аны өткөрүүчү уюм тарабынан иштелип чыгат.

2. Райондук, областтык жана республикалык мелдештер жөнүндөгү жобо жер жерлерге 3,6 жана 8 ай мурда таратылууга тийиш.

3. Мелдеш өткөрүүгө заявкалар жободо көрсөтүлгөн мөөнөттөрдө, жобого тиркелген форма боюнча берилет.

4. Кеминде үч команда катышкан учурда командалык мелдештер болуп өтүү деп эсептелинет.

5. Башталып калган мелдеш жөнүндөгү жобону өзгөртүүгө таптакыр тыюу салынат.

IV. МЕЛДЕШТЕРДИН КАТЫШУУЧУЛАРЫ, АТТАР

1. Мелдештерге катышууга жол берүү

1. Мелдештерге спорттун белгилүү түрү боюнча атайын даярдыктан өткөн, врачтык-физкультуралык диспансерлердин, врачтык контролдоо кабинеттеринин же дагы башка кандайдыр бир дарылоо-профилактикалык мекемелердин медициналык көзөмөлдөөсү астында турган жана мелдештерге катышуу үчүн уруксат алган спортсмендерге жол берилет.

Катышуучулардын жашы спорттун тийиштүү түрүнө ылайык келүүчү мелдештин эрежелери менен аныкталат.

2. Катышуучулардын укуктары жана милдеттери

1. Катышуучу күн мурунтан белгиленген ат менен гана чыгууга укуктуу, антпесе ал мелдешке коё берилбейт.

2. Катышуучу белгилүү мелдештин эрежелерин, жобосун, билүүгө, судьялардын бардык көрсөтмөлөрүн аткарууга жана таза спорттук формада болууга милдеттүү.

3. Катышуучулар судьяларга команданын өкүлү (капитаны) аркылуу гана кайрыла алышат.

4. Катышуучу мелдешке программада белгиленген убакытта келүүгө милдеттүү. Дайындалган убакытта стартка келбегендик мелдештен четтетүүгө себеп болот.

5. Мелдештердин убагында катышуучулар өздөрү үчүн бөлүнгөн жайларда тынчтыкты жана белгиленген тартипти сактоого милдеттүү.

6. Судьялардын ишине кийлигишүүгө жана судьяларга өздөрүнүн нааразылыгын оройлук менен билдирүүгө катышуучуларга катуу тыюу салынат.

7. Мелдештерде жылкыга катаалдык кылууга тыюу салынат. Бул эрежени бузган спортсмен судьялык коллегиянын чечими боюнча мелдештен чыгарылат. Мындай учурда судьялык коллегиянын чечимине нааразылык кабыл алынбайт.

3. Катышуучуларды таразага тартуу

Катышуучунун милдеттүү салмагы белгилене турган мелдештердин бардыгында спортсмен таразага тартылбастан туруп мелдешке катыштырылбайт.

4. Команданын өкүлдөрү

Мелдешке катышууга катталган, ар бир команданын мелдештерди өткөрүү жөнүндөгү жобого ылайык өз өкүлү болууга тийиш.

Мелдештердин жүрүшүндө келип чыккан бардык маселелерди команданын өкүлү судьялык коллегия менен биргелешип чечет.

Өкүлдөрдүн команданы койгон уюмдан күбөлүк каты жана белгилүү мелдеш үчүн талап кылынуучу бардык документтери жана справкалары болууга тийиш.

Өкүл команданын жетекчиси болуп саналат жана анын мүчөлөрүнүн тартиби үчүн жооп берет.

Команданын өкүлү төмөндөгүлөргө милдеттүү:

а) спортсмендерди жана алардын аттарын жайгаштыруу, тамактандыруу жана тоюттандыруу жөнүндө камкордук көрүүгө;

б) мелдештердин тигил же бул түрүнө өз командасынын мүчөлөрүнүн катышуусу жөнүндө өз убагында заявка берүүгө;

в) команданын мүчөлөрүн ар бир күндүн программасы жана андагы өзгөрүүлөр жөнүндө маалымдоого;

г) мелдешке катышуучулардын өз убагында келишин камсыз кылууга.

Өкүлдөр мелдештин убагында алар үчүн атайын бөлүнгөн жерде болууга тийиш.

5. Аттар

Жашы. Жылкылар туулган күндөн тартып келерки жылдын 31-декабрына чейин бир жашта (кулун) делип эсептелинет. Мисалы, 1967-жылы май айында туулган кулун 1968-жылдын 31-декабрында бир жашта, 1969-жылдын 1-январынан 31-декабрына чейин эки жашта делип эсептелинет ж. б. у. с.

Ат чабыш, жорго салыш жана кыз куумай боюнча мелдешке 3 жашындагы жана андан жогорку жылкылар коё берилет.

Мелдешке бардык тукумдагы жылкылар катыша алат. Мелдешке бир ат менен бир гана спортсмен (чабандес) катыша алат.

Мелдешке катышуучу ар бир ат жөнүндө судьялык коллегияга ал атты мелдешке койгон уюмдун колу коюлган жана печати басылган справка көрсөтүлүүгө тийиш.

Справкада ат жөнүндө төмөндөгүдөй маалыматтар көрсөтүлүүгө тийиш: аттын жынысы, туулган жылы, тукуму. Тукуму жөнүндө документтери болбогон аттар «тукуму белгисиздердин» катарына кошулат.

Ветеринардык пункттардын мелдешке руксат бергендиги жөнүндө справкалары болбостон туруп аттар мелдешке коё берилбейт.

Спорттун айрым түрлөрү боюнча мелдештердин эрежелери

1. АТ ЧАБЫШ

Ат чабыш боюнча мелдештерге атка минүү жагынан атайын даярдыгы бар 13 жашка толгон спортсмендер катыша алат.

Мелдешке жашы 3 жаштан жогорку бардык тукумдагы аттар катыша алат.

Мелдештин аралыгы өткөрүүчү уюм тарабынан мелдешти өткөрүү жобосунда 1200 метрден 50000 метрге чейин көрсөтүлүшү мүмкүн.

Ат чабыш тегиз талаада, түз жумшак жолдо, туюк айлампа боюнча ипподромдо өткөрүлөт.

Мелдешти өткөрүүнүн тартиби жана шарты

1. Катышуучулардын кезек (заезд) номерлери судьялар коллегиясы тарабынан чүчүкулак кармоо тартиби менен белгиленет.

2. Чүчүкулак кармоонун алдында команданын башчысы катышуучунун фамилиясы, туулган жылы жана кезек номери көрсөтүлгөн заявканы берүүгө тийиш. Ошол эле заявкада аттын туулган жылын, тукумун көрсөтүү керек. Тукуму көрсөтүлбөгөн аттар «дайыны жок» деп жазылат;

3. Катышууга уруксат берүүчү ветеринардык пункттан справкасы болмоюнча ат мелдешке катыштырылбайт;

4. Мелдеште атты бир гана катышуучу алмашпастан минүү керек;

5. Мелдештин катышуучулары өздөрүнүн спорттук коллективинин бирдей формасын, же мелдешти өткөргөн уюм тарабынан белгиленген форманы кийүүлөрү тийиш;

6. Ар бир катышуучунун чүчүкулак кармагандан кийин судьялык коллегия берген катар номери болууга тийиш. Ал эки

жеңге чыканактан жогору же болбосо тердиктин эки жагына тагылат;

7. Мелдештин жүрүшүндө аралыкты кыскартууга, ошондой эле башка спортсмендин атын камчы же чыбык менен чабууга болбойт. Бул эрежелерди бузган спортсмен мелдештен четтетилет.

Жеңүүчүлөрдү аныктоо

1. Ар бир катышуучу мелдеште чаап келгендеги орунуна ылайык очкологорго ээ болот, биринчи келген — бир очкого, экинчи келген — эки очкого, үчүнчү келген — үч очкого ж. у. с.

2. Эгерде аттар бир нече кезекке (заезде) бөлүнүп чабылса, орундар көрсөтүлгөн убакыт боюнча белгиленет;

3. Командалык орун команданын бардык катышуучуларынын алган очколорунун аз суммасы (же убакыттын аз суммасы) боюнча белгиленет.

II. ЖОРГО САЛЫШ

Мелдешке жорго салдыруунун ыгын жакшы билген чоң кишилер катыша алышат.

Жашы 3 жаштан жогору бардык тукумдагы жорголор коё берилет.

Мелдештин аралыгы 2000 метрден 10000 метрге чейин болушу мүмкүн.

МЕЛДЕШ ӨТҮҮЧҮ ЖАЙ

Мелдеш түз айлампада, жумшак түз жолдо, ипподромдо өткөрүлөт.

Мелдешти өткөрүүнүн тартиби

1. Катышуучулардын мелдешке чыгуу кезеги чүчүкулак кармоо менен аныкталат;

2. Команданын башчысы катышуучулардын фамилиясын, туулган жылын жана кезек номерин көрсөтүп заявка берүүгө тийиш. Ошол эле заявкада аттын туулган жылын жана тукумун көрсөтүү керек. Тукуму көрсөтүлбөгөн аттар «дайыны жок» деп жазылат;

3. Ветеринардык врачтын справкасы болмоюнча атка мелдешке катышууга уруксат берилбейт;

4. Мелдеште атты бир тана катышуучу алмашпастан минүү керек;

5. Мелдештин катышуучуларынын бардыгы өздөрүнүн спорттук коллективинин бирдей формасын, же мелдешти өткөргөн уюм тарабынан белгиленген форманы кийүүгө тийиш;

6. Ар бир катышуучунун чүчүкулак кармагандан кийин судьялык коллегия берген катар номери болууга тийиш. Ал эки колго чыканактан жогору же болбосо тердиктин эки жагына тагылат;

7. Мелдештин жүрүшүндө аралыкты кыскартууга, ошондой эле башка спортсмендин атын камчы же чыбык менен чабууга болбойт. Бул эрежелерди бузган спортсмен мелдештен четтетилет.

Уруксат берилген жаңылуулардын саны *(жоргонун басыгынан тануусу)*

Эң көбү:

а — 3 километр аралыкка чейин — 5 жолу

б — 5 км ге чейин — 6 жолу

в — 10 км ге чейин — 10 жолу жыңылууга мүмкүн.

Эскертүү: Жорго 4төн 12ге чейин секирик жасаса жаңылуу деп эсептелет;

— 13 жана андан көп секирик жасаса, бул жөнөкөй чуркоо болуп эсептелет да мелдештен четтетилт;

— 3 жана андан көп секирик жаңылгандык болуп эсептелбейт.

Жеңүүчүлөрдү аныктоо

1. Ар бир катышуучу мелдеште чаап келгендеги орунуна ылайык очколорго ээ болот: биринчи келген — бир очкого, экинчи келген — эки очкого, үчүнчү келген — үч очкого, ж. у. с.

2. Эгерде жорголор бир нече кезекке (заездге) бөлүнүп чабылса орундар көрсөтүлгөн убакыт боюнча белгиленет;

3. Командалык орун команданын бардык катышуучуларынын алган очколорунун аз суммасы (же убакыттын аз суммасы) боюнча белгиленет.

III. ЖАМБЫ АТМАЙ

Жамбы атмай боюнча мелдешке бытыра мылтыкчан спортсмендер ээр токумдуу аттар менен катышат, алар ат менен куралды этияттыкта уруна билүүлөрү тийиш. Мылтыктын калибри, бытыранын номери, катышуучулардын саны жана мелдештин дагы башка шарттары мелдешти өткөргөн уюм тарабынан бекитилген жобо менен аныкталат. Катышуучулардын минималдуу жашы 16 жаш. Аялдар мелдешке эркектер менен жалпы негизде коё берилет.

1. Мелдеш өткөрүлүүчү жер жана аны жасалгалоо

Атыша турган жер элдүү пункттардан тышкары жерлерден тандалып алынат. Мелдеш өткөрүлүүчү аянт кеминде 500×500 метр өлчөмүндө болууга тийиш. Элдүү пункттарда, стадиондордо жана ипподромдордо мелдешти өткөрүүгө руксат берилбейт.

Атыш үчүн бута («жамбы») кара түскө боёлгон, кагаздан же фанерадан, 25×30 сантиметр чондугунда канаттуу куштун түспөлүндө жасалат.

Мелдеш төмөндөгү эки варианттын бири менен өтүлүшү мүмкүн:

Биринчи вариант (схеманы кара)

1. Катышуучу чаап өтүүчү аралыктын узундугу старттан финишке чейин 150—160 метр. Кендиги 5—6 метр болот.

2. Катышуучу өтүүчү жолдун сол тарабында 25—30 метр жерде бута (куштун түспөлү) илинет. Бутанын жерден бийиктиги 3—4 метр болот.

3. Атууга атыш сызыгы (АС) менен атышты токтотуу сызыгына (АТС) чейинки аралыктын бардык жеринен уруксат.

4. Убакыт старттан финишке чейинки аралыкта секундомер менен эсептелет.

Биринчи вариант боюнча атуу тартиби

1. Кезектеги аткыч катышуучулар жанындагы судьянын чакыруусу менен старт чийимине бастырып барат да, багыт алуучу жакка карай түз бет алып токтойт. Ошондо мылтыгы аркасында болууга тийиш.

2. Стартчы-судьянын «окто» деген командасы боюнча катышуучу мылтыгын бир ок менен дүрмөттөйт да, курогуна сактагычка коюп, мылтыктын оозун жогору каратып тизесине (ээрге) коёт. Ат тынч турганда гана мылтыкты дүрмөттөөгө болот. Эгер «окто» деген команда берилгенден тартып бир минут ат тыбырчылап тынчы кетип, спортсмен атын тынчыта албаса, стартчы-судья катышуучуну убактылуу четтетип коёт да, кезектеги катышуучуну чакырат.

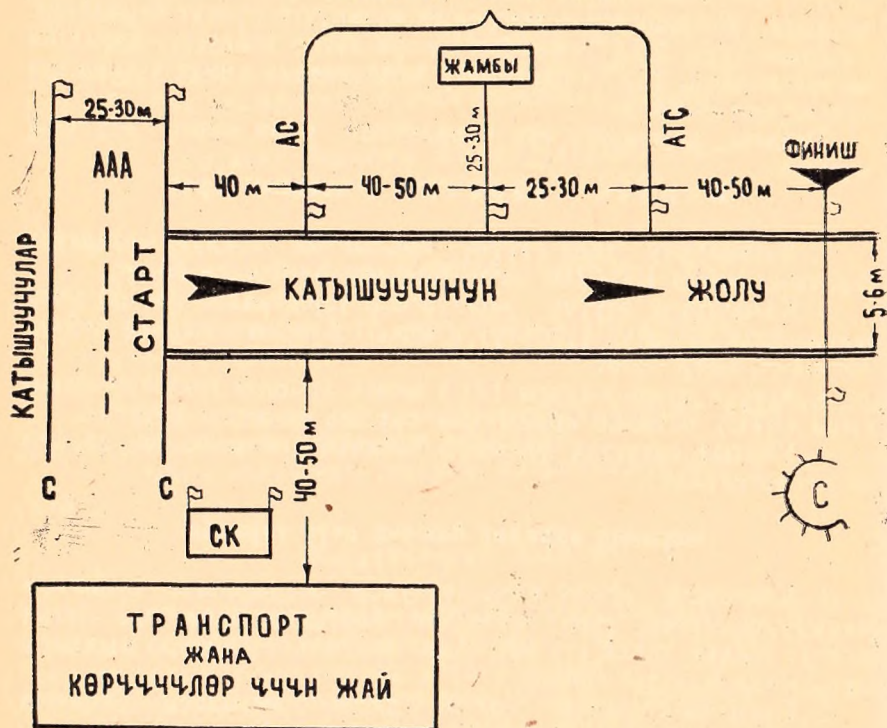
Бирок, аткычтардын өз аты болбой мелдеш үчүн гана берилген ат болсо, же бир нече адам бир атта мелдешке катышса, стартчы-судья бош спортсмендердин бирине атты кармап турууга уруксат берет.

3. Аتكыч даяр болгондон кийин стартчы-судья «алга» деген команда берет да, спортсмен тилке жол менен текиреңдетип чаптырып барат, 70—75 метрге созулган атуу зонасында

№ 1-С Х Е М А

жамбы атмай боюнча мелдеш өткөрүлүүчү аянт
(жалпы чондугу $\approx 500 \text{ м} \times 500 \text{ м}$)

Атыш зонасы 65-80 м



Шарттуу белгилер:

- СК — судьялар коллегиясы
- С — судья
- ААА — аткаруу алдындагы абал
- АТ — атыш сызыгы
- АТС — атышты токтотуу сызыгы



— калкадагы судья



— желекче

«атуу» чийими менен «атууну токтотуу» чийиминин ортосунда» каалаган жерден жүрүшүн басандатпай атууга болот.

Ээрдин ортосу атууну токтотуу чийиминен өтүп кеткенден кийин от чыгарылса «жаза атты» делип эсептелет да аткычка «0» очко жазылат.

5. Мылтыкты аткандан кийин аткыч финишке чейин чаап барат да, токтоп мылтыгын дүрмөтсүздөндүрөт, судьялык коллегия тарабынан көрсөтүлгөн жыйналуучу жерге бастырып барат.

Бутага тийген ар кандай сандагы бытыра эсепке алынып, катышуучуга 1 очко берилет. Тийбей калса «0» очко делип эсептелинет.

Эскертүү: 1. Эгер, ат төрт буту менен тең чектөө чийиминен бута тарапка чыгып кетчү болсо, анда натыйжасына карабастан мылтыктын атылышы эсепке алынбайт да аткыч «0» очко алат.

2. Кезектеги катышуучулар старт чийимине чакырганга чейин аттарын кармап жөө туруу керек.

ЭКИНЧИ ВАРИАНТ, АНЫН ӨЗГӨЧӨЛҮГҮ

(№ 2 схеманы кара)

1. Атыш ушул эле аянтта өткөрүлөт.

2. Бута («жамбы») ушул эле куштун түспөлү. Бирок бута атуучунун жолунун үстүнө илинет.

3. Бута 7—8 метр бийиктикке аткычтын жолундагы аркага же Г тамгасына окшош устунга илинет.

4. Бутаны атуу атыш сызыгынан (АС) атышты токтотуу сызыгына (АТС) чейин аткарылат. АТСтен өтүп атуу жаза аткан болуп эсептелет.

Эскертүү: Жамбы атуунун калган тартиптеринде судьялыкты жүргүзүүнүн эрежелери, катышуучуларга коюлуучу талаптар № 1 варианттагы менен бирдей.

Мелдешти өткөрүү тартиби (эки вариант боюнча)

1. Катышуучулардын чыгуу кезеги мелдеш башталаардан 1 саат мурда чүчүкулак кармоо жолу менен белгиленет.

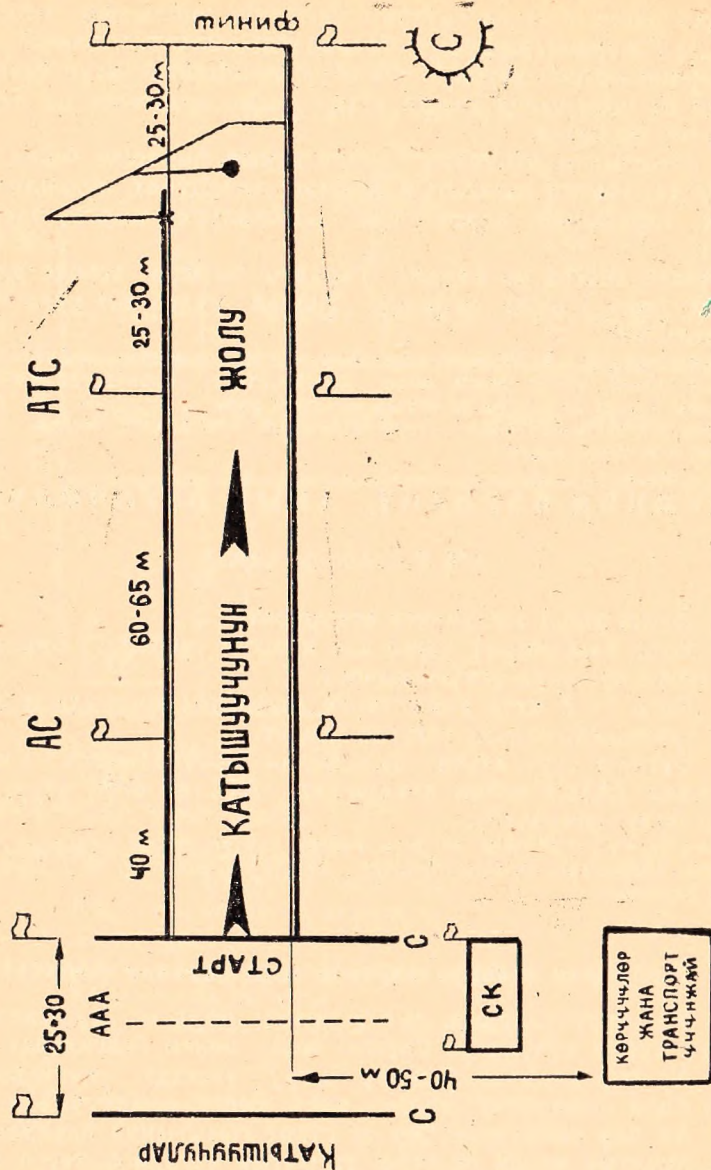
2. Ар бир аткычка 4 жолу чыгуу (заезд) укугу берилет, анын бири сыналуучу, калган үчөө эсепке алынуучу чыгуу.

3. Ар бир чыгуучуга бир ок старт сызыгында берилет.

4. Мылтык менен ок-дары аткычтын өзүндө болууга тийиш, же жободо айтылган болсо, мелдешти өткөргөн уюм тарабынан берилет.

5. Сүмбөлүү мылтыктан пайдаланууга уруксат берилбейт.

Жамбы атмай боюнча мелдеш өткөрүлүүчү аянт



6. Мылтык от албай калган учурларда (осечка болгондо) аткычка кезектин аягында кайталоого уруксат берилет. Экинчи жолу да от албай калса, катышуучуга «0» очко берилет, башкача айтканда, бир жолу чыгууда жаза атылды деп эсептелет.

7. Аткач аттан жыгылса, же мылтыгын түшүрүп алса, кайталоого уруксат берилбейт, ага ошол заезд үчүн «0» очко эсептелет. Эгерде аты менен кошо жыгылса (албетте, өзү же аты окус майып болбосо) тура калып атына кайра минип финишке чейин чабышка уруксат берилет.

КООПСУЗДУКТУ КАМСЫЗ КЫЛУУ

Мелдештин жүрүшүндө башкы судья коопсуздукту камсыз кылууга милдеттүү. Ал үчүн:

а) аянттын керектүү жерлерине курчап туруучу судьяларды коёт, ал судьялар атыш убагында кишилерди, транспортту жана малды токтотууга милдеттүү;

б) ошол коюлган судьялардын белгилерин (сигналын) аныктап, байкап, айтып туруучу байкоочуларды коёт;

в) фиништеги судьяга коркунучсуз жай — калка болуусу зарыл;

г) судьялык коллегияда курал мастери болууга тийиш.

ЖЕҢҮҮЧҮЛӨРДҮ АНЫКТОО

Бардык чыгууларда эң көп очко алган команда, же аткыч мелдештин жеңип чыгуучусу деп эсептелет.

Эгерде очколору бирдей болуп калса, анда бардык чыгуу кезегинде аз убакыт кетирген катышуучу, же команда, жеңишке ээ болот.

Эскертүү: Катышуучу бир чыгуусунда убактысыз калса («0» алса), бирок эки чыгууда алган очколору башка аткычтар менен тең болсо, бул катышуучуга кайсыдыр бир аткычтын (мейли өнөгүнүн, мейли атаандашынын) бир чыгууда көрсөткөн эң начар убакыты кошулат.

IV. КҮРӨШ

Мелдеш төмөндөгү системалар боюнча жүргүзүлөт:

а) айланма системасы;

б) 6 (же 8) штрафтык очкодон кийин уттургандардын оюндан чыгып калуу системасы.

Айланма системасында ар бир балбан башка командалардагы өз салмактык категориясындагы балбан менен беттешип чыгат. Эгер мелдешке көп сандагы балбандар катышуучу болсо, анда аларды кошумча группаларга бөлүштүрүүгө уруксат берилет, андан кийин кошумча группаларда бирдей орунду ээлеген балбандардын ортосунда орундар үчүн күрөш башталат.

(Айланма системасы боюнча каршылаш түгөйлөрдү түзүү).

Катышуучулардын жашы

Уландар —16—18 жаштагылар, чоңдор —19 жана андан жогорку жаштагылар.

Катышуучулардын жашы туулган жылы боюнча белгиленет (туулган айы эсепке алынбайт).

Айрым учурларда, врачтын кошумча справкасы жана өз тренеринин уруксаты болгондо 18 жашка толгон уландар чоңдор менен мелдешке коё берилиши мүмкүн.

Чоңдор үчүн салмактык категориялар:

1. Өтө эле жеңил салмак	44 кг дан 48 кг га чейин
2. Өтө жеңил салмак	48 кг дан 52 кг га чейин
3. Жарым жеңил салмак	52 кг дан 57 кг га чейин
4. Жеңил салмак	57 кг дан 62 кг га чейин
5. Жарым орто салмак	62 кг дан 68 кг га чейин
6. Орто салмак	68 кг дан 74 кг га чейин
7. Жарым оор салмак	74 кг дан 82 кг га чейин
8. I оор салмак	82 кг дан 90 кг га чейин
9. II оор салмак	90 кг дан жогору

16—18 жаштагы уландар үчүн салмактык категориялар:

1. Өтө эле жеңил салмак	43 кг. дан 46 кг. га чейин
2. Өтө жеңил салмак	46 кг. дан 49 кг. га чейин
3. I жарым жеңил салмак	49 кг. дан 52 кг. га чейин
4. II жарым жеңил салмак	52 кг дан 55 кг га чейин
5. I жеңил салмак	55 кг дан 58 кг га чейин
6. II жеңил салмак	58 кг дан 61 кг га чейин
7. I жарым орто салмак	61 кг дан 64 кг га чейин
8. II жарым орто салмак	64 кг дан 67 кг га чейин
9. I орто салмак	67 кг дан 70 кг га чейин
10. II орто салмак	70 кг дан 74 кг га чейин
11.. Жарым оор салмак	74 кг дан 79 кг га чейин
12. Оор салмак	79 кг дан жогору

Катышуучуларды таразага тартуу

Катышуучуларды таразага тартуу мелдештин бардык күндөрүндө жүргүзүлүп, мелдештин биринчи күнүндө күрөш башталардан 4 саат мурда, мелдештин калган бардык күндөрүндө күрөш башталардан 2 саат мурда башталат да бир сааттан ашык созулбайт.

Балбандар таразага кийимсиз тартылат.

Катышуучулардын костюмдары жана гигиенасы

Катышуучулар үчүн спорттук форма шымдан (бриджадан), такасы, жулугу, мыгы жок бут кийимден, курдан турат. Кур кебез кездемеден жасалып, узундугу каршылаш өнөгүнүн муштуму оңой эле өткөндөй кылып байланат. Катышуучулар болсо бут кийимсиз мелдешке коё берилбейт. Килемдеги судья каалаган катышуучунун курун эрежеге ылайык кайрадан байлоого укуктуу.

Балбандын денеси таптаза болуп, колунун тырмактары алынууга тийиш.

Спорттук форманын жана гигиенанын талаптарын бузса балбан мелдешке коё берилбейт.

Эскертүү: Кур узундугу 180 см. жана кеңдиги 60 см. келген жумшак кездемеден болууга тийиш. Ар бир катышуучунун эки куру (кызыл жана көк) болушу зарыл.

Судьялык коллегия

Судьялык коллегиянын составына: башкы судья, анын орун басарлары, башкы секретарь жана анын жардамчылары, судьялар, секундометристтер, жарчы жана врач кирет.

Кармашуунун судьялыгына 3 судья — башкы судья, же анын орун басары арбитр (калыс) жана капталдагы бир судья катышат. Кармашууга судьялык кылуу технический секретардын жана секундометристтин катышуусу менен өтөт.

Килемдеги судья

1. Килемдеги судья кармашуунун жүрүшүнө жетекчилик кылат жана ал мелдештин эрежеге ылайык өтүшүнө көз салат.

2. Килемдеги судья төмөндөгүдөй учурларда кармашууну токтотот:

- а) күрөшчүлөрдүн бири жеңилгенде;
- б) тыюу салынган ыкмаларды колдонгондо;

- в) күрөшчүлөрдү килемдин ортосуна кайтаруу талап кылынган учурда;
- г) күрөшчү окустукка учураганда;
- д) кармашуунун процессинде спорттук форма бузулганда;
- е) эскертүүгө тийиш болгон учурда;
- ж) катышуучуну эскертүүсүз чыгарып салууга судьялык коллегиянын чечими болгондо.

3. Кармашуунун убагында килемдеги судья күрөшүүчүлөргө тыкандык менен көз салып турууга, алардын кыймыл-аракетине баа берип, күрөштү кимиси чыныгы жүргүзүп жаткандыгын жана кимиси аракеттенүүдөн баш тартып жаткандыгын же болбосо активдүү күрөштү көрсөтүмүш болуп көз боёмолоп жаткандыгын аныктоого тийиш. Килемдеги судья күрөшүүчүлөр чыныгы жана максаттуу күрөштү жүргүзсүн үчүн эрежелердин чегинде колунда болгон бардык укуктарды колдонууга тийиш. Килемдеги судья балбандарга эскертүү жасоо менен таасир көрсөтүп, күрөштү активдештирүүгө милдеттүү.

4. Эгерде кармашуунун жүрүшүндө эреже бузууларга жол берилсе килемдеги судья кармашууну дароо токтотууга жана капталдагы судьялар менен өзүнүн чечимин макулдаштырып, эскертүү жасоого тийиш.

5. Эгер күрөшүүчү кармашуунун натыйжасына таасир көрсөтпөгөн, бирок тыюу салынган ыкмаларды колдонуп жаткан болсо судья кармашууну токтотпостон эле туура эмес аракеттин дароо токтотулушун талап кылууга милдеттүү.

6. Килемдеги судья күрөшүүчүлөрдүн кармашууларынын убагында капталдагы судьянын берген сигналына кунт коюу менен көз салып, эрежеге ылайык аны эске алып турууга милдеттүү.

Капталдагы судья

1. Капталдагы судья кармашуунун натыйжасын аныктайт, килемдеги судьяга жардам берип, эрежелердин бузулушуна жана кармашууну токтотууга себеп болгон дагы башка учурларга анын көңүлүн бурат.

2. Капталдагы судьянын карамагында 4 тегерек калканча болууга тийиш, алардын биринин эки жагы тең ак түстө, калган үчөөнүн бир жагы кызыл, экинчи жагы жашыл түстө болот, аларда 1, 2, 3 деген цифралары бар.

3. Далынын килемге тийгендиги байкалган бардык учурларда же кармашууну токтотууну талап кылгандагы башка учурларда капталдагы судья колун же калканчаны даана көтөрүп, ошонун өзү менен килемдеги судьянын көңүлүн бурат.

Судья-секундометрист

1. Күрөшчүлөр менен судьялар билип турсун үчүн судья-секундометрист ар бир минуттун аякталышы жөнүндө: 1 минут, 2 минут, 3 минут ж. у. с. деп катуу угуза жарыялап турат. Убакыт бүткөндөн кийин гонгду уруу менен кармашуунун аяктагандыгы жөнүндө сигнал берет.

2. Судья-секундометрист гонгду уруу менен сигнал бергенден кийин килемдеги судья дароо ышкырыгы менен күрөштү токтотууга милдеттүү.

Кармашуунун мөөнөтү

Кармашуунун мөөнөтү чоңдор үчүн — 6 минут, 16—18 жаштагы уландар үчүн — 4 минут.

Командалык мелдештерде ар түрдүү разряддагы жана жаштагы күрөшчүлөр беттешкенде кармашуунун мөөнөтү жогорку разрядга же жаш үчүн белгиленген убакытка ылайык келүүгө тийиш.

Эгер катышуучулардын бири майып болуудан күрөштү улантууга мүмкүнчүлүгү болбой калса, анда кармашуу 3 минуттан ашык эмес убакытка токтолуп калат. Эгер күрөшчү үч минут өткөндөн кийин да токтотулган кармашууну уланта албаса ал жеңилди деп жарыяланат. Эгер кармашуунун убакытында бир эле күрөшчүнүн себебинен кармашуу бир нече жолу токтотулса, токтотулган убакыт жалпысынан 3 минуттан ашпоого тийиш.

Эгер кармашуунун процессинде күрөшчүнүн формасы жана куру бузулса, анда кармашуу үч минуттан ашык эмес убакытка токтотулат. Эгер күрөшчү 3 минуттун ичинде өзүнүн формасын жөнгө келтирүүгө үлгүрбөсө же формасы экинчи жолу бузулса, анда ал жеңилди деп эсептелинет.

Кармашуу килемдеги судьянын ышкырыгы боюнча башталат, аякталат же дароо токтотулат жана кайрадан башталат. Судьянын ышкырыгынан кийин жасалган ыкма эсепке алынбайт.

Кармашуулардын саны

16—18 жаштагы уландар бир күндүн ичинде эң көп дегенде үч кармашууга катыша алат.

19 жана андан жогорку жаштагы эркектер бир күндүн ичинде эң көп дегенде төрт кармашууга катыша алышат.

Ар бир келерки кармашуунун алдында чоң күрөшчү кеминде 15 минут, уландар — кеминде 20 минут эс алууга тийиш.

Кармашуунун башталышы жана аякталышы

Кармашуу башталардын алдында күрөшчүлөр килемдин диагонали боюнча курларына ылайык кызыл жана көгүш түстөгү карама-каршы бурчтарга турушат. Жарчы судья ар бир күрөшчүнүн фамилиясын, салмагын, спорттук разрядын, кайсы спорттук уюмга таандык экендигин жарыялайт.

Судьянын ышкырыгы боюнча күрөшчүлөр килемдин ортосуна барып, кол кармашышат. Ошондон кийин күрөшчүлөр айкалышып, бири биринин курунан алышат да, кошумча ышкырыктан кийин кармашуу башталат.

Кармашуунун натыйжасы

Бир күрөшчүнүн жеңиши жана экинчи күрөшчүнүн жеңилиши, ошондой эле тең чыгуу кармашуунун жыйынтыгы болуп саналат. Айрым учурларда күрөшчүнүн экөө тең жеңилди деп эсептелиниши мүмкүн.

Балбан кармашууну төмөндөгүдөй натыйжа менен утуп алышы мүмкүн:

- а) таза жеңиш;
- б) балл боюнча жеңиш;
- в) кармашуунун убагында судьялык коллегия тарабынан 3 жолу эскертүү жасалгандан кийин каршылаш өнөктү мелдештен чыгаруунун натыйжасында (аракетсиздик, эрежелерди бузгандык ж. б. үчүн);
- г) каршылаш өнөк килемге чыкпаганда, майып болуунун натыйжасында кармашууну улантуудан баш тартканда ж. б.

Таза жеңиш

1. Таза жеңиш күрөшчүгө төмөндөгүдөй учурларда эсептелинет: каршылаш өнөгү көз ачып-жумганча далысы менен килемге тийгенде («чүчүкулак болуп» кулоо накта жеңилиш болуп эсептелинет); эрежени бузгандык үчүн каршылаш өнөгүн оюндан чыгарганда, атаандашы майып болуунун натыйжасында кармашууну улантуудан баш тартканда; врачтык жардам көрсөтүү, кийиминдеги кемчиликти жоюу үчүн бөлү-

нүн берилген 3 минут убакыт атаандашы тарабынан сакталбаганда.

2. Эгер күрөшчүлөрдүн экөө тең бир эле убакта аркасы менен килемге тийсе, капталына куласа күрөш турган абалда улантылат.

3. Эгер күрөшчүнүн далысы килемге тийген учурда денесинин ылдыйкы бөлүгү жана буттары килемден тышкары болсо, анда жеңилди делип эсептелинет.

Таза жеңишке ээ болгон күрөшчү 0 очко, жеңилген күрөшчү 4 утулуш очкосун алат.

4. Эгер кармашууга атаандашы келбегендиги үчүн күрөшчүгө таза жеңиш эсептелсе, кармашуунун убактысы мындай учурда 00 мин. 00 сек. деп белгиленет.

5. Таза жеңиш эки судья тарабынан таанылган учурда гана эсепке алынат.

Эскертүү: Атаандашы беттешүүгө келбегендиги үчүн жеңиш спорттук разрядды берүү үчүн эсепке алынбайт.

Балл боюнча жеңиш жана жеңилиш, тең чыгуу

Кармашуу үчүн белгиленген убакыттын ичинде таза жеңиш аныкталбаган учурда кармашуунун натыйжасы төмөндөгүчө жарыяланат:

а) балл боюнча жеңиш — эгер күрөшчүлөрдүн бири кармашуунун жүрүшүндө баллдан көбүрөөк алган болсо. Жеңүүчү 1, ал эми жеңилген күрөшчү 3 утулуш очкого ээ болот.

б) эгер күрөшчүнүн экөө тең кармашуу аякталгандан кийин утуш баллына ээ болбосо, же бирдей сандагы балл алышкан болсо тең чыгышты деп жарыяланат да, алар 2ден штрафтык очко алышат.

Ыкмаларды балл менен баалоо

Эгер кармашуу үчүн белгиленген убакыттын ичинде атаандаштардын биринин таза жеңиши аныкталбаган болсо судьялар жеңүүчүнү күрөштө ыкмаларды, контр ыкмаларды колдонгондугу жана активдүүлүктү көрсөткөндүк үчүн күрөштүн жүрүшүндө баллдар топтогон баллдын көптүгү боюнча аныктайт.

Утуш баллы күрөшчүгө төмөндөгүлөр үчүн берилет:

1. Бир балл:

а) жооп кайтаруу ыкмасы менен атаандашын курсагына, тизесине жыккандык же болбосо төрт аяктап калууга мажбур кылгандык үчүн;

б) атаандашынын килемдеги судьядан алган ар бир эскертүүсү үчүн;

2. Эки балл: атаандашын капталына жыккандык үчүн, бирок жыккан күрөшчү бир колу менен курдан алган бойдон колун коё бербей өзү да капталы менен килемге тийип турган болсо.

Эгер ыргыткан учурда атаандашынын башы же денесинин белден жогору жагы килемден тышкары болуп калса, ыкма эсепке алынбайт да, күрөш турган абалда кайрадан башталат.

Күрөштүн уруксат берилген ыкмалары:

1. Бутту кагуу
2. Торой чалуу
3. Колдон кармоо
4. Моюндан алуу
5. Курду алдыдан-капталдан, алдыдан ийинден ашырып үстүртөн кармоо
6. Жамбашка салып ыргытуу, капталына салып ыргытуу, курду алдынан, капталынан (жанынан) кармоо
7. Чалкалап, өзүнөн ашыра ыргытуу.

Тыюу салынган ыкмалар:

1. Атаандашын башына ыргытуу
2. Муунду тескери кайруу менен ыкмаларды өткөрүү
3. Моюндан муунта кармоо
4. Белден төмөн кармоо
5. Каршылаш өнөгүнүн башына башы же чыканагы менен таянуу
6. Өнөгүн тизесинен жогору бут менен кагуу, чалуу
7. Өнөгүнүн буттарын кармоо
8. Өнөгүнүн бармактарын кармоо
9. Өнөгүн башынан эки колдоп алып ыргытуу (бир кол менен кармап ыргытууга уруксат берилет)
10. Курдан албай туруп ыргытуу.

Замечаниелер, эскертүүлөр жана дисквалификациялоо:

1. Судьяларга же өнөгүнө карата орой мамиле кылгандык үчүн, ошондой эле күрөштүн жүрүшүндө формасын иретте

алып жүрбөгөндүк үчүн күнөөлүү балбанга замечание жасалат.

2. Күрөштүн эрежесин бузгандык үчүн, ошондой эле күрөштү пассивдүү жүргүзгөндүк үчүн күрөшчүлөрдүн экөөнө тең эскертүү жасалышы мүмкүн, бирок эскертүүнү кармашуу башталгандан эки минуттан эрте жасоого болбойт.

3. Эгер күрөшчүлөрдүн бири же экөө тең биринчи эскертүүдөн кийин кайрадан эрежелерди бузса же күрөштү пассивдүү жүргүзсө — экинчи жолу эскертүү жасалат.

4. Бир эле кармашуунун убагында күрөштүн эрежесин үчүнчү жолу бузганда эскертүү жасалбайт да, кармашуу токтотулуп, күрөшчүгө (же экөөнө тең) жеңилиш катталат.

5. Эскертүү жарыялоо үчүн судьянын макулдугу зарыл. Кармашууну пассивдүү жүргүзгөндүк үчүн балбанды же экөөнү тең оюндан чыгарууда үч судьянын бир добуштуу чечими жана башкы судьянын макулдугу зарыл.

6. Эрежени одоолук менен бузганда же өзүнүн атаандашына же судьяга карата одоно мамиле кылганда балбан учурдагы кармашуудан же бүткүл мелдештен, башкы судья тарабынан эскертүүсүз эле, дисквалификацияланышы мүмкүн.

Мелдештин жеңип чыгуучуларын жана катышуучулар ээлеген орундарды аныктоо

Салмактык категорияларда жекече орундар төмөндөгүдөй аныкталат:

Бардык кармашуулардын жыйынтыгында утулуш очколорун эң аз алган балбан өзүнүн салмактык категориясында жеңип чыкты делип эсептелинет.

Андан кийинки орундар штрафтык очколордун улам өсүүчү саны боюнча аныкталат.

Эки балбандын утулуш очколору тең болгон учурларда алардын ортосундагы кармашууну уткан балбан жогорку орунду ээлейт.

Эгер үч күрөшчүнүн штрафтык очкосу бирдей суммада болуп, алар бири-бирин балл боюнча өз ара жеңген болсо, анда мыкты орунду бүткүл мелдештин убагында таза жеңиштерге көбүрөөк ээ болгон балбан алат.

Бул көрсөткүч да тең болгон учурларда — жогорку орунду бул жеңиштерге баарынан аз убакыт сарп кылган балбан алат.

1. Командалык мелдеште эки же андан көп команданын очколору тең болгон учурларда орундар ушул эле принцип боюнча аныкталат.

2. Эгер катышуучу ооруп мелдештен чыгып калса, анда

өткөрүлгөн кармашуунун санына карабастан, анын ээлеген орду белгиленет.

3. Таразага тартылууга келбеген же өзүнүн салмактык категориясынын чегинен ашып кеткен катышуучуга орун белгиленбейт.

4. Мелдешти 6 (8) штрафтык очко менен аяктаган катышуучуларга салмактык категориядагы катар орундар катышуучунун кайсы айланмада чыгып калышына жараша аныкталат (бир айланмада чыгып калган спортсмендер мелдешти бир убакта аякташты делип эсептелинет).

Бир айланмада чыгып калгандар үчүн орундар ушул бөлүмдүн 1-пунктуна ылайык аныкталат.

5. Эгер кандайдыр бир салмактык категорияда бир гана күрөшчү болсо, анда ошол салмак боюнча биринчилик ойнолбойт, бирок бул күрөшчүнү койгон команда ошол салмактык категория боюнча биринчи орунду алат.

6. Өздүк-командалык мелдештерде орундарды аныктоо команданын ар бир зачёттук катышуучусунун жекече натыйжаларын жыйынтыктоо жолу менен жүргүзүлөт.

Бул учурда өздүк натыйжалар ар бир салмактык категория боюнча төмөндөгүдөй аныкталат: биринчи орун үчүн бир очко, экинчи орун үчүн — эки очко, үчүнчү орун үчүн үч очко ж. б.

7. Командалык мелдеште таза жеңишке ээ болгон күрөшчү командага үч очко, ал эми анын каршылаш өнөгү — 0 очко алып келет, балл боюнча жеңишке ээ болгон күрөшчү өзүнүн командасына 2 очко, ал эми жеңилген каршылаш өнөгү 0 очко алып келет, тең чыгуу менен аякталган кармашууда ар бир командага 1 очкодон эсептелинет, эки күрөшчүнүн тең жеңилиши менен аякталган кармашууда командалар 0 очкодон алышат.

Кандайдыр бир салмактык категория боюнча катышуучуну койбогон команда 0 очко алат, ал эми каршылаш команда 4 очко алат (00 мин. 00 сек. убактысы менен).

Беттешүүнүн жүрүшүндө баарынан көп очкого ээ болгон команда жеңүүчү болуп жарыяланат. Өз ара беттешүүнүн жүрүшүндө очколордун экиден көп эмес айырмасы менен жеңген команда бир штрафтык очко, уттурган команда 3 штрафтык очко алат.

Беттешүүнүн жыйынтыгында очко жагынан 9 жана андан көп айырма менен жеңген команда 0 штрафтык балл, ал эми беттешүүнү уттурган команда 4 штрафтык балл алат.

8. Командалык мелдештерде орундар мелдештердин бардык жүрүшүндө алынган эң аз очколор боюнча аныкталат.

Жеңиштердин саны тең болгондо бардык таза жеңиштерге убакытты эң аз жумшаган команда алдыда деп эсептелинет. Бул эки команданын беттешүүсүндө бир таза жеңиш болбогондо жеңип чыккан кармашууларда утуш баллын көп алган жана ыкмаларын көп өткөргөн команда жеңүүчү деп эсептелинет.

Мелдеш өткөрүлүүчү жайларды жасалгалоо

Күрөш боюнча мелдеш күрөшө турган аянты 7 жана 9 метр келген күрөш үчүн атайын килемде, же таарынды төгүлгөн чуңкурларда жана көк чөпкө төшөлгөн тегерек килемдин үстүндө жүргүзүлөт.

Килем жумшак нерсе менен толтурулуп, тегиз болууга тийиш.

Чуңкурга кеминде 20 сантиметр калыңдыкта таарынды төгүлүүгө тийиш. Таарындынын үстү брезенттен же фланель кездемесинен жасалган атайын жапкыч менен капталууга тийиш.

Көк чөптүү аянттын чөбү калың болуш керек.

Килемдин күрөшө турган аянтынын чеги кеңдиги кеминде 10 см келген сызык менен даана белгиленүүгө тийиш. Чуңкурдагы жана көк чөптүү аянттагы күрөшө турган аянт 20 см. кеңдиктеги сызык менен белгиленет. Сызыктын өзү күрөшө турган аянтка кирбейт. Аянттын борбору диаметри кеминде бир метр келген тегерек сызык менен белгиленет.

Айланма системасы боюнча мелдештерди жүргүзгөн кезде түгөйлөрдү түзүү

Катышуучулар жуп санда болгондо түгөйлөр чүчүкулак кармаганда алынган номерлер боюнча төмөндөгүдөй түзүлөт:

1—2	1—3	1—4	1—5	1—6
6—3	2—4	3—5	4—6	5—2
5—4	6—5	2—6	3—2	4—3

Катышуучулар так санда болгондо нольдук номер кошулат да, түгөйлөр катышуучулардын саны жуп болгондугундай эле принцип боюнча түзүлөт, мында нольго каршы болуп калган катышуучу бош болот.

1—2	1—3	1—0
0—3	2—0	3—2

Катышуучулардын саны башкача болгондо түгөйлөр ушундай эле система менен түзүлөт.

Утулгандарды чыгарып салуу системасы боюнча мелдештерди өткөрүүдө түгөйлөрдү түзүү

1. Утулгандардын чыгып кетиши жүргүзүлүүчү мелдеште бардык балбандар салмактык категориялар боюнча группаларда күрөшүшөт.

2. Биринчи айланманын түгөйлөрү төмөндөгүдөй тартипте түзүлөт: кичине номер эң жакын чоң номер менен беттешет, мисалы: 1—2, 3—4, 5—6, 7—8, 9—10 ж. у. с.

Катышуучулар так санда болгондо акыркы номер биринчи айланмада бош калат.

3. Экинчи айланмада номер 1 али күрөшө элек эң жакын номер менен беттешет, мисалы, 1—3, 2—4, 5—7, 6—8, 9—11 ж. у. с. Катышуучулар так санда болгондо экинчи айланмада эң акыркынын алдындагы номер бош калат ж. у. с.

4. Бардык учурларда түгөйлөрдү бир айланууда эки бош номер калбагандай кылып жана бир эле катышуучу эки жолу бош калбагандай кылып түзүү керек.

Кезектеги айланмага (кругга) төмөндөгү балбандар киргизилбейт:

а) 6 (же 8) жана андан көп утулуш очколорун алгандар;

б) врачтын корутундусу боюнча мелдештен чыгып калгандар;

в) кезектеги таразага тартууга келбегендер же өзүнүн салмактык категориясынын чегинен чыгып калгандар;

г) өзүнүн бардык беттешүүлөрүн аяктагандар;

д) мелдештен алынгандар.

V. КЫЗ КУУМАЙ

Кыз куумай боюнча мелдеш тегиз талаада же ипподромдо жүргүзүлөт. Аралыкты өтүү жолунда өңгүл-дөңгүл, чункурлар жана башка тегиз эместиктер болууга тийиш эмес. Аралык мелдешти уюштурган уюм тарабынан бекитилет, бирок 1000 метрден ашуун болбоого тийиш.

Кыз куумай боюнча мелдеш башталаарда жигит старттын тилкесинде, ал эми кыз болжол менен 25—30 метр алдыда болууга тийиш. Так аралык (гандикап) мелдешти уюштурган уюм тарабынан мелдеш жөнүндөгү жободо белгиленет.

Оюндун максаты: жигит маарага чейин кызды кууп жетүүгө тийиш. Кызды кууп жеткен жигит баш кийимин алып кыздын

аркасына тийгизүү менен өзүнүн жеңишин билдирет. Кызды кууп жете албаган жигит мелдешке андан ары катышуу укугунан ажырайт.

Заезддердин саны жана жеңип чыккандар менен финалистерди аныктоонун тартиби мелдешти өткөрүп жаткан уюм тарабынан белгиленет.

Мелдешти өткөрүп жаткан уюмдун каалоосу боюнча мелдешке үчүнчү киши — жеңеси киргизилиши мүмкүн, анын ролу: кызды жигиттен сактап, ага жеткирбей чаап кетүү үчүн кызга көмөк көрсөтүү болуп саналат.

Катышуучуларга жолду туурасынан өтүүгө, өзүнүн атын экинчи катышуучунун атына карай багыттоого, бирөөнүн атын токтотууга, тоскоол болууга, же камчы менен урууга тыюу салынат.

Катышуучулар кыргыздын улуттук кийимин кийүүгө тийиш. Каалаган ээр-токум жарай берет, бирок улуттук ээр-токум болсо максатка ылайык келет.

VI. ООДАРЫШ

Мелдештин катышуучулары жана өкүлдөр

Оодарыш боюнча мелдешке 19 жана андан жогорку жаштагы эркектер катышат. Оодарыш боюнча мелдештин катышуучулары 4 салмактык категорияга бөлүнөт:

I категория 60 кг. га чейин — эң жеңил салмак

II категория 70 кг. га чейин — жеңил салмак

III категория 80 кг. га чейин — орто салмак

IV категория 80 кг. дан ашуун — оор салмак.

Ар бир катышуучу официалдуу түрдө таразага тартылгандан кийин ал үчүн белгиленген салмактык категория боюнча күрөшүүгө укуктуу. Бардык катышуучулар мелдештин биринчи күнү башталаардан 2 саат мурда таразага тартылууга тийиш. Ар бир салмактык категория боюнча катышуучулардын саны мелдеш жөнүндөгү жобо менен аныкталат.

Таразага тартуунун ушул эле тартиби бардык салмактык категориялар үчүн мелдештин бардык кийинки күндөрүндө сакталат. Таразага тартуу мелдештин башкы судьясы тарабынан дайындалуучу комиссия тарабынан жүргүзүлөт. Комиссиянын составында врач же медсестра болууга тийиш. Таразага тартуу мезгилинде катышуучунун үстүндө трусудан башка эч кандай кийим жана бут кийим болууга тийиш эмес.

Кармашууну жүргүзүүнүн тартиби жана эрежелери.

Кармашуунун башталышы жана аякталышы

Кармашуу башталардан мурда аянттагы старший судья айлананын борборунда туруп, капталдагы судьялардын даяр экендигин текшерет. Кармашууну баштоо үчүн сигнал менен катышуучуларды чакырат;

катышуучулар старший судьянын ышкырыгы боюнча айлананын борборуна бастырып барышат да, бири-бирине маңдай-тескей болуп турушат;

старший судья катышуучулардын шаймандарын текшерип чыгып, катышуучулардын фамилиясын, алардын салмактык категориясын жана кайсы командага таандык экендигин жарыялайт, андан кийин катышуучулар бири-бири менен кол кармашып, айлананын четине карай карама-каршы жакка бет алат;

старший судьянын сигналы боюнча кармашууну башташат; кармашуу аякталгандан кийин айлананын борборуна жакындап бастырып барышып, катышуучулар кармашуу башталардын алдындагыдай абалда болушат, старший судья тарабынан кармашуунун натыйжасы жарыялангандан кийин бири-бирине кол беришип, куттукташып, айланадан чыгып кетишет.

Кармашуунун узактыгы

Ар бир кармашуу 10 минутага созулат (ортосунда 1 минута тыныгуу берилет). Бул убакыт өткөндөн кийин катышуучулардын бири таза жеңишке ээ болбосо, кармашуунун натыйжасы очко боюнча аныкталат.

Таза жеңиш

Таза жеңиш кармашуунун процессинде каршылаш өнөгүн аттан оодарып түшүргөн оодарышчыга берилет (атаандашы денесинин кайсы гана мүчөсү менен болбосун жерге тийген учурда оодарып түшүрүлдү деп эсептелет). Таза жеңиш үчүн—3 очко, уттургандык үчүн 1 очко ыйгарылат, оюнга келбегендик үчүн—0 очко берилет.

Өзүнүн салмактык категориясындагы балбандардын арасында баарынан көп очкого ээ болгон оодарышчы ошол салмактык категория боюнча мелдештин жеңип чыгуучусу делип эсептелинет. Очколору бирдей болгондо орундар төмөндөгүдөй бөлүштүрүлөт: эки катышуучунун очколору бирдей болгондо— өз ара кармашууда жеңгени алдыда болот. Үч жана андан

көп катышуучунун очколору бирдей болгондо — таза жеңиштердин саны боюнча утат, ал эми бул көрсөткүчтөр да бирдей болгондо жеңүүчү таза жеңиштерге жумшалган баарынан аз убакыт боюнча аныкталат.

Командалардын орду анын бардык мүчөлөрүнүн очколорунун суммасынын көптүгүнө жараша аныкталат. Эки (же андан көп) командалардын очколору бирдей болуп калганда орундар өздүк биринчиликтегидей эле аныкталат.

Очколор боюнча жеңиш

Очколор боюнча жеңиш кармашууда артыкчылык көрсөткөндүк үчүн, башкача айтканда, кармашуунун убагында эң аз замечание алгандыгы жана кармашууну активдүү жүргүзгөндүгү үчүн, каршылаш өнөгү замечаниелерди, эскертүүлөрдү көбүрөөк алганда жана ал кармашуудан алынып ташталганда берилет.

Очко боюнча жеңиш үчүн 2 очко берилет.

Руксат берилген ыкмалар

- «атаандашынын» курунан кармоого;
- «атаандашынын» колунан кармоого;
- «атаандашынын» бутун үзөнгүсүнөн чыгарып алуу үчүн анын бутунан кармоого;
- «атаандашынын» тулку боюнан кучактап алууга;
- «атаандашын» колу жана тулку бою менен каалаган жакка түртүүгө (бирок урбоого);
- «өз атынын» мойнун кучактап калууга;
- «тизеси же таманы менен «өнөгүнүн» атына такалууга.

Тыюу салынган ыкмалар

- «атаандашын» же анын атын буту менен тебүүгө, муштоого, камчысы менен чабууга;
- «атаандашынын» башынан (бетинен, мойнунан, чачынан) жана анын атынын шаймандарынан кармоого;
- бармакты, колду кайрууга (муунду кайруу ыкмаларына) жана колун «атаандашынын» бутунун жана үзөнгүсүнүн астына салууга;
- «атаандашынын» колуна тизгинин таштоого болбойт.

Мелдеш өткөрүлүүчү жай, спортсмендердин кийимдери жана шаймандары

Оодарыш боюнча мелдеш тегиз аянтчада (айланада) өткөрүлөт, анда чункур, өнгүл-дөңгүл жерлер жана башка ар түрдүү буюмдар болууга тийиш эмес. Аянтчанын диаметри 40 метр. Көрүүчүлөр үчүн орундар айлананын четинен кеминде 30 метр аралыкта жайгашууга тийиш.

Катышуучунун кийими: курдан, шымдан, калың көйнөктөн, жоолуктан жана өтүктөн турууга тийиш. Аттын ээр-токуму каалагандай болушу мүмкүн.

VII. ОРДО

Ордо оюнунун мазмуну: ар бир жаат (команда) өз кезегинде ордону бузуп, канды жоокерлери менен кошо туткунга алуу болуп саналат.

Ордонун чийиминен сыртка чыгарылган чүкөлөр менен кан туткунга алынды делип эсептелинет.

Ордону эки жаат болуп ойношот: ар бир жаатта 6—10 оюнчу болот.

Ордо боюнча мелдешке кеминде 18 жаштагы оюнчулар катыша алышат. Ар бир жаат бир күндө 4 оюндан ашуун ойноого тийиш эмес.

Ордо боюнча калыстар (судьялар) коллегиясынын составы: башкы калыс; аянтчадагы калыс, секретарь-учетчик; катышуучулардын алдындагы калыс жана врач. Чоң масштабдагы мелдештерде кошумча түрдө башкы секретардын, башкы калыстын орун басарынын, калыс жарчынын дайындалышы мүмкүн. (Алардын милдеттерин «Жалпы жоболор» деген главадан карагыла).

Калыстардын (судьялардын) ишинин өзгөчөлүгү

Аянтчадагы калыс киши:

а) ордо боюнча мелдештердин эрежелеринин туура аткарылышына жооп берет;

б) эрежелер бузулганда же жаза атканда ал ышкырыгы менен «жыды болгондугу» жөнүндө сигнал берет;

в) кезектеги атуу үчүн экинчи жолу сигнал берет;

г) оюнчу чийимдин ичине (ордого) киргенде «калыс чий» (же болбосо чен) менен абалактан чүкөгө, канга же борборго чейинки аралыкты ченейт.

Секретарь-учетчик

Чертуп чыгарылган чүкөлөрдү жана жыды болууларды белгилейт:

Секретарь

Мелдештин протоколдорун жана башка документтерин жазып, чүчүкулак (жеребьевка) карматат.

Эскертүү: Эгер мелдеш бир эле убакта бир нече аянтта жүргүзүлсө, жааттар көп болгон учурларда аянттардын санына жараша бир нече судьялар бригадасы дайындалат.

Оюндун тартиби

Эки жааттын ортосундагы беттешүү мурдатан жүргүзүлгөн чүчүкулак кармоонун негизинде өткөрүлөт.

Оюн башталардын алдында эки жаат чийимдин сыртында маңдай-тескей тизилишет.

Старший судьянын чакыруусу боюнча эки жааттын капитандары ордонун борборуна аянтчадагы судьяга (калыс кишиге) басып барышып, бири-бири менен кол алышып учурашат.

Бири-бирин куттуктагандан кийин старший судья топту ким биринчи болуп буза тургандыгын аныктоо үчүн сологой чүкөнү ат калчайт.

Оюндун башталышында ар бир оюнчу үч оюн атууга укуктуу болот да, аны команданын капитанынын айтуусу боюнча пайдаланат. Чүкө атып чыгарылса, оюнчуга атууну улантуу укугу берилет.

Эскертүү: Кошумча атуунун саны чектелбейт.

Мелдештин мүнөзү жана оюндун узактыгы

Ордо боюнча мелдеш эки жаат болуп өткөрүлөт да, айланма системасы же оюндан чыгып калуу системасы боюнча жүргүзүлөт.

Оюн эки жааттын биринде ар бир оюнчуга кеминде бирден чүкө жетпей калганга чейин жүргүзүлөт. Эгерде команда бардык чүкөлөрүнөн ажырап, бирок каны болсо, анда ага оюнду улантууга укук берилет, мындай учурда чүкөсү жок жааттын ар бир оюнчусуна кан чокон берилет.

Эгерде командалардын бири ат калчоо боюнча топ бузуп, бардык чүкөлөрдү жана канды чыгарып кетсе, анда ордо экинчи командага салынып берилет да ал топ бузуу укугуна ээ болот. Эгер бул команда да өз кезегинде бардык чүкөлөрдү,

канды чыгарып кетсе, анда оюн кайрадан ат калчоо боюнча башталат. Эгерде бардык оюн атылып бүткөндөн кийин ордодо чүкөлөр калса, салдырып алган команда жеңилген болуп эсептелет. Оюндун узактыгы эки сааттан ашпайт. Эгер бул убак аяктагандан кийин эки жааттын бири да жеңишке ээ болбосо, анда оюн токтотулат да, жеңиш командалардагы топтолгон чүкөлөрдүн санына жараша аныкталат. Чүкөлөрдүн саны бирдей болуп калган учурда оюндун натыйжасы тең болду делип эсептелинет.

Эскертүү: Ордодогу чүкөлөр алынып бүткөндөн кийин кан чертилип жаткан учурда белгиленген убакыт бүтүп калса, оюн канды эки жааттын бири чертип алганга чейин узартылат.

Командалык биринчиликти аныктоо үчүн оюндардын натыйжасы төмөндөгүдөй бааланат:

- а) жеңиш үчүн — 2 очко
- б) тең чыгуу — 1 очко
- в) жеңилгенде — 0 очко

Командалык орундар бардык оюндарда утуп алынган очкөлөрдүн саны боюнча аныкталат.

Эки жана андан көп командалардын очколору тең болуп калган учурда орундар бардык оюндарда утуп алынган чүкөлөрдүн саны боюнча аныкталат.

Ордочунун кийими:

- а) спорттук шым;
- б) майка же футболка;
- в) тапочка.

Ордо ойной турган аянт

Ордо оюну үчүн диаметри 14 метр келген тегерек аянтча чийилет. Чийим 5 мм ашпаган кендикте акиташ менен сызылат. Бул сызыктан тышкары бир метр кендикте экинчи айлантма сызык чийилет да, оюндан тышкары оюнчуларга ал сызыктын ичине кирүүгө туюу салынат.

Чийимдин дал ортосунда кендиги 2 сантиметрден жана тереңдиги 1 сантиметрден ашпаган чуңкур казылат да, анда кан жайгашат.

Оюнга койдун чүкөсү пайдаланылат, алардын саны оюнчулардын санына жараша болот, ар бир оюнчуга 5 чүкөдөн салынат.

Кан — диаметри 6 миллиметр, калыңдыгы 2 миллиметр келген мүйүздөн же сөөктөн жасалат да, тегерек формада болот. (Канды бир тыйындык чака тыйындан жасоого болот).

Ордо атыш үчүн оюнчулар томпой же абалакты колдонушат. Бирок, мейли томпой менен мейли абалак менен атсын, чертсиз оюндун эрежелери бирдей болот.

Абалак — мүйүздөн жасалып, узундугу 8 сантиметр, кеңдиги 6 сантиметр жана калыңдыгы 2,5 сантиметр келген тик бурчтуу формада болот.

Оюн үчүн «калыс» — чен узундугу 40 сантиметр келген жыгач чыбыктан жасалат, анын жоондугу ар кандай болушу мүмкүн.

Ордонун түзүлүшү

Оюн башталардын алдында тегеректин борборунда ордо курулат. Ар бир оюнчуга үч оюн атууга укук берилет.

Эскертүү: Эгерде оюндун жүрүшүндө ар бир оюнчуга чүкөнүн саны азая турган болсо, ага жараша оюндун саны да азаят.

Ордо мындайча түзүлөт: борбордогу чункурга кан жайгаштырылат. Канга кошуп үч чүкө салынат да, алар кан менен бирге 5 чүкө делип эсептелинет. Анын айланасына бардык оюнчулардын санына ылайык ар бирине бештен чүкө тизилет (кан менен үч чүкө бир оюнчуга).

Атуунун түрлөрү жана эрежелери

1. **Ура атмай** — ура атуу деген оюнчу ордонун борборунда жаткан топ чүкөнү же бириндеген чүкөлөрдү чийимден туруп атуу болуп эсептелет. Оюнчу ура атуу мезгилинде арткы такасы менен чийимди басып, бутунун башын борборго түздөп, экинчи бутун чийимдин сыртына, өзүнө ыңгайлуу абалга коюп, мээлеген чүкөсүн атат. Оюнчу ура атуу менен чийимден чүкө чыгарганда ага кийинки ата турган оюнун каалаган жеринен жана кыңкайлата атууга укук берилет.

2. **Кыңкай атуу** — чийимден алысыраак чүкөнү борборго түздөбөстөн чийимден туруп кыйгачынан атуу болуп эсептелет. Бул учурда оюнчу чийимди баскан бутунун башын борборго түздөп, экинчи бутун арт жагына өзүнчө ыңгайлуу абалга коюп чүкөнү чийимден кыйгач чыккандай кылып атат. Оюнчу чүкө чыгаргандан кийин гана кыңкай атууга болот.

3. **Кадамак** чийимге 1 метрге чейинки аралыкта жаткан чүкө кадамак деп аталат. Кадамак кадоодо (атууда) оюнчу төмөндөгү эрежелерди сактоого тийиш.

а) оюнчу — кадамакчы бутунун башын борборго түздөп, экинчи бутун өзүнө ыңгайлуу абалда чийимдин сыртына сунуп жиберүүгө;

б) кадалуучу чүкө чийимден 30—40 сантиметр аралыкта

жатса кадамакчы бутунун такасынын арткы кырын чийимге коюуга;

в) чүкө чийимден 30—40 сантиметрге жетпеген аралыкта болсо бутунун үзөңгүлүгүн салып кадоого;

г) эгерде чүкө чийимдин үстүндө же чийимден 5—10 сантиметрден алыс эмес аралыкта жатса, кадамакчы бутунун үзөңгүлүгү менен чийимди басып, бутту чүкөдөн 10 сантиметрден алыс аралыкка (томпой айлангандай кылып) коюуга.

Кадамак кадап жатканда чийимди баспаган арткы бутунун тизесин жерге тийгизүүгө болбойт.

4. Тоорумак: чийимге 30—40 сантиметр аралыктагы чүкөлөрдү тооруп чертүү тоорумак деп аталат.

Тоорумакты чийимди үзөңгүлүгү менен басып, бутунун башын борборго түздөп тооруйт. Эгерде чүкө кол жетер-жетпес жерде болсо, бутунун такасын чийимге коюп тооруганы болот. Тоорумакчы чийимди баскан бутунун толорсугуна экинчи бутунун башын чалып, чүкө атпаган колун артына—белине алып, өзү чийимдин ичин карай эңкейип туруп тооруйт.

Тоорумакты борборго, топ чүкөгө жана бир чүкөгө байлап тоорууга болот. Тоорулган чүкө артка же капталын көздөй чыкса туура тоорулган болуп эсептелет.

Эгерде тоорулган чүкө чыгып, томпою-абалагы ичке (канга) борборго, чүкөлөргө байланбай калса, оюнчу экинчи атууну ошол тоорумак тоорулган жерден же, 3 кадам оң жагына жылып, борбордогу же чийимден алыс аралыктагы чүкөнү борборго түздөп атууга тийиш. Чийимге жакын жерде эки чүкө болуп, бирөөнө тооруп ичке байланган болсо, ошол тооруп түшкөн чүкөнү чертүүгө руксат берилет. Тооругандан кийин кадамак кадоого болбойт.

5. Чалмай атуу — тоорумактын экинчи бир түрү. Чалмай атуучу оюнчу бутунун башын борборго түздөп, такасы менен чийимди басып, чүкө атпаган колун бооруна алып, өзү чийимдин ичин көздөй эңкейип, экинчи бутун чийимдин сыртына өзүнө ыңгайлуу абалда сунуп коюп чүкөнү капталын көздөй тооруп чертип чыгарыш керек.

Чийимден 1 метрге чейинки аралыктагы чүкөлөрдү чалмай атууга болот. Чалмай атууга оюнчу чүкө чыгарып жүргөн кезинде уруксат берилет.

6. Чертмек — оюнчу жогоруда айтылган ыкмалардын бирин колдонуу менен чүкө чыгарып, томпою же абалагы борборго, канга же чүкөлөрдүн бирине жакын жатып калса (калыс чен жеткен жерде болсо), оюнчу андан аркы оюнду чийимдин ичине сынап тизелеп отуруп чүкөнү чертүү жолу менен улантат.

а) ичке олтуруу — ичке түшкөн оюнчу, эки бутунун башын

чүкө менен чүкөнүн, кан менен чүкөнүн жана борбор менен чүкөнүн аралыгын белгилеген түз сызыктан өткөрбөстөн сыңар тизелеп олтурат. Казык буттун апкыты — согончогу экинчи буттун жерге койгон тизесин борбор-кан менен чүкөдөн, томпой менен борбордон жана кандан өткөрбөөгө тийиш. Ичке отурганда оюнчу этек-жеңин жерге же чүкөгө тийгизүүгө тыюу салынган;

б) ичке олтуруп томпойду же абалакты алуу: оюнчу ичке олтургандан кийин томпойду же абалакты көздөй энкейип, колу томпойго же абалакка тиер замат аны шып көтөрүп алышы керек. Ичке олтуруп томпойду-абалакты алып жаткан кезде казык буттун таманын, экинчи буттун башын жердек көтөрүүгө болбойт. Ичке олтурган оюнчунун казык бутунун таманынын ордуна которулуп же жылып кеткен жана экинчи буттун башы көтөрүлүп калган бардык учурларда оюн жыды болуп калат;

в) чүкө чертүү: оюнчу жогоруда айтылган бардык шарттарды аткарып, томпойду-абалакты жерден алгандан кийин чүкөнү чертүү башталат. Оюнчу ичке эмне менен түшсө, чүкө чертүүнү ошону менен улантат. Чүкөнү чертүүдө томпойду-абалакты колунун манжалары менен кармап, аны айланта чертүү ыкмасын колдонот.

Оюнчу томпойду-абалакты алгандан кийин экинчи бутунун жерге койгон тизесин өзүнө ыңгайлуу жерге көчүрүп коюуга, эгер кааласа тизесин ордуна көчүрбөстөн отуруп черте берүүгө болот.

Томпойду-абалакты тутамдап кармап алып чүкөнү арты менен уруп кагууга тыюу салынат.

Ичке түшкөн оюнчу бир чүкө черткенден кийин борбордогу топ чүкөнү, үч чүкө черткенден кийин чалмай бутунун жерге койгон тизесин ордуна кыймылдатпастан (көчпөстөн) туруп канды же борбордогу топ чүкөнү чертүүгө уруксат берилет.

Оюнчу бир чүкө черткенден кийин ордуна туруп, башка орунга отуруп алып чүкөнү сабап, удаа-удаасы менен ордуна турбастан чертүүгө укуктуу. Сабап чертүүнү удаасы менен бир нече жолу кайталоого болот.

Эскертүү: Сабап черткенде канча чүкө чертсе оюнчунун өз эрки, бирок экиден кем чүкө чертүүгө болбойт.

Оюнчу чүкөнү черткен соң томпойдун-абалактын жанында жакын жерде чүкө болбосо томпоюн-абалагын артын карай гана тартуу менен колу жеткен жердеги чүкөнүн жанына алып барып коюшу мүмкүн. Томпойду-абалакты ыргытып жиберүүгө тыюу салынат.

г) кан чертүү: ордодугу чүкөлөрдүн бардыгы атылып жана чертилип алынгандан кийин эки жаат кан чертет.

Эки жааттын капитандары кан чертүүгө бирден оюнчу белгилешет, аларды керек болсо алмаштырууга мүмкүн;

кан борбордун жанында атайын жасалган жайда чертилет. Кан чертилүүчү жайдын тереңдиги 2 сантиметр, чоңдугу 4×2 сантиметрден ашпаган, чети жайпак тартып чункурураак болот;

канды чертиш үчүн аянттагы судья белгиленген жерге аны өз колу менен коюп берет. Кан чертилип жаткан мезгилде чийимдин ичинде башкы судья, кан чертүүчү эки адамдан башка эч ким болууга тийиш эмес;

чертилген кан учуп барып чийимдин четине бир чекеси илинип калса чыкканга жатпайт, кайрадан чертилет.

Эскертүү: Канды ордодугу чүкөлөр түгөнө электе ичке түшкөн оюнчу чүкө чертип жаткан мезгилде да чертүүгө уруксат берилет; ордодугу чүкөлөр атылып жаткан кезде кан чийимге жакын жерге келип жатып калса, аны кадап чыгарып алууга мүмкүн. Ордодугу чүкөлөр атылып жаткан мезгилде кан чийимден чыгып кетсе ал оюнду атып жаткан жааттын пайдасына калат.

Тыюу салынган аракеттер

Ордо оюнунда төмөндөгү аракеттерди колдонууга оюнчуларга тыюу салынат:

а) оюн атпаган оюнчулардын ордонун ичине кирип жүрүшүнө же олтурушуна;

б) ичке түшкөн оюнчунун бир чүкө чертпей туруп топтогу чүкөлөрдү, үч чүкө чертпей туруп канды чертүүсүнө;

в) чүкөнү черткенден кийин томпойду-абалакты алдын көздөй түртүп жиберүүгө жана артын көздөй жерге тийгизбей ыргытып жиберүүгө;

г) томпойду-абалакты үзгүлтүк менен токтотуп тартууга;

д) чүкө чертүүгө отургандан кийин томпойду-абалакты колуна алып кайра жерге коюуга;

е) канды же топту чертүүнүн алдында бутунун жерге койгон тизесин которуштурууга жана кыймылдатууга;

ж) чүкө чертип жаткан оюнчунун жыды боло электе чийимдин сыртына чыгып кетүүсүнө;

з) оюнчу чүкө чыгарып жүргөн кезде чийимдин ичинен сыртка колун созуусуна, сырттагы оюнчулар чийимдин ичине кол созуусуна;

и) ичке отурган кезде казык буттун таманы менен бүккөн тизеден башка денесин жерге тийгизүүгө;

к) чүкө чыгарып жүргөн мезгилде абалакты-томпойду бир колдон экинчи колго алууга;

л) чүкө чыгарып жүргөн оюнчуга жааттын башка бир оюнчусу томпой-абалакты кармап жана ыргытып берүүсүнө;

м) атылып же чертилип чийимдин сыртына чыккан чүкө бир нерсеге тийип кайра чийимдин ичине түшкөн учурда судьянын уруксаатысыз алууга.

Жыдымай жана анын түрлөрү

Жогоруда көрсөтүлгөн тыюу салынган аракеттер колдонулганда жана төмөндөгүдөй шарттарда оюн жыды болду деп эсептелинет:

а) ура атуу, кадоо, тооруу, чертүү мезгилинде чүкө чийимден чыкпаган учурда;

б) чийимден чыккан чүкө оюн атып жаткан жааттын мүчөсүнүн бирине тийип кайра ичке түшсө;

в) чүкө чыгып жатканда оюнчунун өзү же анын жаатташынын бири бир нерсени ичке түшүрүп жиберсе;

г) чүкө чыкканда оюнчунун өзү же жаатташынын бири ортодо жаткан чүкө менен борбордун, кандын, томпойдун-абалактын аралыгынан өтүп кетсе;

д) чийимдин сыртына чыгып бир нерсеге тийип кайра чийимдин ичине түшкөн чүкөнү сырттан туруп алганда;

е) оюнчунун ичке түшкөнүн же түшпөгөнүн билүү үчүн чен салдырып, чен жетпей калса;

ж) оюнчу ичке олтурган кезде казык бутун чүкөлөрдүн арасына киргизип коюп олтурса;

з) ичке түшкөн оюнчу борбор менен кандын, кан менен чүкөнүн ортосунан колун созуп, иктеги томпойду-абалакты алса;

и) ичке отурган мезгилде бүгүлгөн тизеси жана казык бутун согончогу борбор менен чүкөдөн, кан менен чүкөдөн томпой-абалак менен чүкөдөн өтүп кетсе;

к) оюнчу кандын жана борбордун үстүн калпый чүкө чертсе;

л) чүкө чыгып, томпою-абалагы ичке байланган, бирок өреже боюнча сыңар тизелеп отуруп аны алууга мүмкүн болбогон учурда;

м) аткан же черткен чүкөсү чыгып, бирок томпою-абалагы чүкөгө, канга же борборго тийип жатып калса;

н) оюнчу чүкөнү чертип жиберип томпоюн-абалагын жерге койбостон колунда кармап калса;

о) ичке түшкөн кезде томпойду-абалакты жер таянып же томпойдун-абалактын өзүн таянып алса, үстү-башына тийгизсе;

п) оюнчу чүкөнү чертип, томпойду-абалакты кайра тарткан

учурда ал борборго, канга же чүкөлөрдүн бирине жетпей ара-
бөк калса;

р) тыюу салынган ыкмаларды колдонгон учурлардын бар-
дыгында жана «тоорумак, чалмай атуу, кыңкай атуу, кадамак
кадоо, ичтен томпой-абалак алуу, чүкө чертүү» деген пункттар-
дын ыкмаларынын шарттарын бузган бардык учурларда оюн
жыды болуп эсептелет.

VIII. ТОГУЗ КОРГООЛ

Тогуз коргоол оюнунун мазмуну мындай: ар бир оюнчу
мүмкүн болушунча эң көп (коргоол) таштарын алууга тийиш.
Тогуз коргоол боюнча мелдешке 16 жаштан кем эмес оюнчулар
катыша алышат.

Ойноо тактасы 18 уядан жана эки казынадан турат. Ар бир
оюнчунун өз жагында 9 уя жана бир казынасы болот.

Тогуз коргоолду бир тактада эки гана киши ойнойт.

9 уянын ар биринин аты жана бирден он сегизге чейин
номери болот:

- | | |
|----------------|---------------|
| 1. ат өтпөс | 6. жаман уй |
| 2. текилдек уй | 7. эки тиш уй |
| 3. далы | 8. тел уй |
| 4. көк моюн | 9. куйрук уй. |
| 5. бел уй | |

Эскертүү: Жүрүштөрдү жазууда уялардын аттары номер менен ал-
маштырылат (1ден 18ге чейин).

Команданын составы жобо менен аныкталат.

Тогуз коргоол боюнча мелдештер командалык жана өздүк
болушу мүмкүн.

Оюн башталардын алдында оюнчулар такта жагынан бири-
бирине мандай-тескей отурушат. Ар бир оюнчу 81 таштан алат.
Таштар ар бир уяга тогуздан бөлүштүрүлөт.

Биринчи жүрүш жасоо үчүн чүчүкулак кармашышат.
Жүрүштү 1-жана 10-уядан башка каалаган уядан баштаса
болот.

Биринчи жүрүүчү уялардын бирөөнөн 8 кумалакты алып
(тогузунчу уясында калат), аларды солдон оңго карай (саат-
тын жебесине каршы) ар бир келерки уяга бирден кумалак
таштайт. Каршы өнөгүнүн уясына ташталган акыркы кумалак
таштардын жуп санын түзчү болсо (алым эсеп болсо), жүргөн
оюнчу ошол уядан бардык таштарды өзүнүн казынасына алып
коёт.

Эгер акыркы таш атаандашынын уясына эмес өзүнүн уясы-
на ташталган болсо, ал уядан таштар казынага алынбайт
(алар жуп санды түзгөн болсо да). Казынага алынуучу жуп

сандагы таштар, төрттөн башталат, эки таш казынага алынбайт.

Так сандагы таштар атаандашынын уясынан, эгер бул уяда эки таш болуп, уяларга салынып жаткан таштардын акыркысы үчүнчүсүн түзсө гана бир жолу өзүнүн казынасына алынат. Бул учурда казынага үч ташы алынган уя ошол таштарды өз казынасына алган оюнчунун тузу болуп калат. Андан ары мына ушул уяга түшкөн таштар ал уяны өзүнүн тузу деп жарыялаган оюнчунун казынасына салынат.

Эскертүү: Атаандашынын «тузунун» каршысындагы уяны «туз» деп атоого болбойт. Ар бир оюнчу тарабынан бир оюндун ичинде бир гана жолу «туз» жарыяланышы мүмкүн.

№ 1-жана 10-уяларды «туз» деп жарыялоого болбойт. Өзүнүн уяларындагы таштарды гана эмес, ошону менен бирге каршы өнөгүнүн уясындагы таштарды да саноого уруксат жок.

Оюнда каалаган жүрүштүн алдында оюнчу өзүнүн атаандашына анын уяларынын бири жөнүндө суроо берүүгө акылуу. Мисалы: № 4 уяда канча таш бар, же болбосо № 7 уя ачыкпы? деген суроолорду берүүгө болот. («Ачык» деп так сандуу, «жабык» деп жуп сандуу таштары бар уяларды айтат). Атаандашы бул суроолорго туура жооп берүүгө милдеттүү.

Эгер оюнчу өз уясынан ошондогу таштардын бирөөнү гана алса да, жүрүш жасалды делип эсептелинет. Эгер оюнчулардын биринин бардык уяларында бир да таш калбаса, башкача айтканда, бардык уялары бошосо, оюн аякталды делип эсептелинет. Бул учурда экинчи оюнчу өзүнүн уяларындагы бардык таштарды өзүнүн казынасына алып коёт.

Ошондон кийин калыс судьянын алдында оюнчулар өз казынасындагы таштарды санап чыгышат, кимдин ташы көп болсо, ошол оюнчу жеңип чыкты делип эсептелинет. Бир партиянын узактыгы эң көп дегенде 5 саатка созулат.

Эгер ушул мөөнөттүн ичинде партия аякталбаса, ар бир оюнчу өзүнүн уяларынан таштарды казынасына терип алат да, калыс кишинин алдында санап чыгат. Кимдин казынасында таш көп болсо, ошол жеңди делип эсептелинет.

Мелдештин натыйжасын аныктоо

Партияны уткандык үчүн 1 очко, уттургандык үчүн 0 очко жана тең чыккандык үчүн 1/2 очко берилет.

Мелдештин эки же андан көп катышуучуларынын очколору бирдей болгондо алардын таблицадагы орундары кимисинин таштары көп экендигине жараша белгиленет.

Ар бир партиянын натыйжасы, башкача айтканда, утуш,

утулуш, тең чыгуу, ошондой эле ташынын башкалардан ашык болушу калыс судья тарабынан судьялык жазууда белгиленет.

Бардык оюндарда баарынан көп очкого ээ болгон оюнчу мелдештин жеңип чыгуучусу делип эсептелинет. Мелдештин катышуучусу кандайдыр бир кезектин оюнуна келбей калса, турнирдик таблицада минус менен, ал эми анын атаандашы плюс менен белгиленет.

IX. ТЫЙЫН ЭҢМЕЙ

Бир капталына энкейүү менен атын текирендетип чаптырып бара жаткан атчан киши белгилүү аралыкта тегиз жердеги тыйынды эңип алууга тийиш.

Мелдеш өткөрүүчү жай

Алгачкы абалдан марага чейинки жалпы аралык 100 метр болот.

Алгачкы абалдан 10—15 метр аралыкта старттык сызык чийилет.

Старттан 50—60 метр аралыктагы тептегиз, таза, бирок ачык түстөгү кум же таарынды менен белгиленген жерде тыйын болот. Тыйындан кийин 20—25 метр аралыкта мара (финиш) чектелет.

Мелдешти өткөрүүнүн тартиби

Старттагы судьянын чакыруусу боюнча катышуучу старт сызыгына чыгат.

Старт берилгенден кийин катышуучу атын текирендетип, басандатпай, токтоосуз барып тыйынды эңип марага жетиши керек.

Өтүү убакты (старттан марага чейин) секундомер менен эсептелет.

Эгер катышуучунун аты тыйынды эңген убакытта басаңдаса же токтоп калса бул чыгуу жыдуу болуп эсептелинет, убакыт жазылбайт, очко берилбейт.

Катышуучу жыгылган учурда, албетте, майып болбосо, кайра атына минип ушул жыгылган жерден финишке чейин барууга мүмкүн.

Мелдеште ар бир катышуучуга үч жолу чыгуу укугу берилет. Тыйынды эңип кетсе катышуучуга — бир очко, эгерде эңе албаса — ноль очко ыйгарылат.

Команданын мүчөлөрүнүн саны жана чыгуу саны мелдешти

өткөрүүчү уюм тарабынан бекитилет жана мелдештер жөнүндө жободо көрсөтүлөт.

Тыйынды энүүдө очкону көп алган киши женишке ээ болду деп эсептелинет. Эгерде бир нече катышуучунун очколору тең болуп калса, аралыкты 3 жолу өтүүдө аз убакыт кетирген катышуучу женишке ээ болот.

Эскертүү: Эгерде катышуучулардын бири тыйын энүү үчүн үч аракеттин биринде убактысыз калса, бирок очколору башкалардыкы менен тең болсо, анда ага катышуучулардын бири көрсөткөн эң начар убакыт кошулуп жазылат.

Командалык орундар команданын мүчөлөрүнүн жалпы очколорунун жыйынтыгы аркылуу белгиленет, эгерде очколору бирдей болсо, бул учурда катышуучулардын бардык чыгууларга кетирген жалпы убакытынын аз суммасы менен чечилет.

Х. УЛАК ТАРТЫШ

Улак тартыш боюнча мелдештер командалык мүнөздө болот. Мелдештерге жашы 19дан жогорку эркектер катыша алышат. Командалар 2—4 кишиден түзүлөт.

Мелдешти өткөрүүчү жай

Улак тартыш боюнча мелдешти жүргүзүү үчүн жери жумшак тегиз талаа же аянт тандап алынат, аянттын эки жагынан бийиктиги 50—60 сантиметр келген желектер менен дарбаза белгиленет. Дарбазанын кеңдиги 15 метр. Талаанын (аянттын) өлчөмү: кеңдиги 100—150 метр, узундугу—200—300 метр. Талаанын ортосунда диаметри 6 метр келген мара жайгашат. Дарбазанын алдында 2 метр кеңдикте, узундугу 15 метр келген аянтча чийилет. Улакты ушул аянтчанын ичине түшүрүү керек же чийимге илинип жатууга тийиш. Эгерде улак бул аянтчага жетпей же ашып барып түшүп калса, судья беттешүүнү токтотуп, улакты ушул дарбазадан 25—30 метр жерге алып барып таштайт. Анан ышкырыгы менен кайрадан беттешүүнүн башталганын билдирет. Дарбазадан 20—25 метр алыста сызык чийилет, же желекче сайылат. Улакчылар беттешүүнүн жүрүшүндө улак менен ушул сызыктан (желекчеден) өтө чаап кетишсе оюн токтотулат да кайрадан ортодон башталат.

Мелдешти өткөрүүнүн тартиби

Дарбазаларды аныктоо мелдеш башталардан 1 саат мурда чүчүкулак кармоо аркылуу жүргүзүлөт.

Командалар талаага чыгаардан мурда старший судья

жардамчылары менен талаанын ортосуна бастырып барышат да, сигнал берет (ышкырыгы менен же желегин көтөрүү менен). Ушул сигнал боюнча командалар талаага чыгышат да, ар кимиси борбордук айлампадан 7—8 метр аралыкта бири-бирине маңдай-тескей болуп тизилишет. Андан кийин бири-бирин куттукташат, ал-эми командалардын капитандары болсо өз ара жана судьялар менен кол алышып учурашышат; ошондон кийин старший судьянын сигналы боюнча чийимдин борборуна ар бир командадан бирден катышуучу келип турушат. Алар жерден улакты биринчи болуп эңип алууга аракеттенет. Жерден улакты эңип алар замат кармашууга командалардын калган мүчөлөрү киришет.

Ар бир команданын максаты — улакты «каршылаш» команданын дарбазасына таштоо жана өз дарбазасына улакты таштатпоо болуп саналат.

Кайсы команда каршылаш команданын дарбазасына улакты канчалык көп таштаса, ошол команда женди делип эсептелинет. Бир жолку беттешүүгө 15 минут убакыт берилет. Улактын салмагы 30—40 килограммдын чегинде болууга тийиш. Мелдешти уюштуруучу уюм өзү жобосу менен оюндун узактыгын жана улактын салмагын өзгөртүүгө укуктуу.

Улак тартыш боюнча мелдеште уруксат берилген ыкмалар

1. Мелдештин жүрүшүндө талаанын ичинде каалаган жерден улакты эңип алуу;
2. аны атаандашынан тартып алуу, улакты командалаш өнөгүнө бере салуу же ыргытуу;
3. улакты такымга басуу, колунда кармоо, ээринө коюу;
4. улакты аттын капталында же буттарынын ортосунда кармоо;
5. командалаш өнөктөрүнө улакты каршылаш команданын дарбазасына алып барып таштоого жардам көрсөтүү;
6. улакты дарбазага таштай албай аша чаап кеткен учурларда (эгерде дарбазанын сыртындагы чийимден өтүп кетпесе) дарбазанын сырты менен аянтка кайрылып, дарбазага улакты кайра таштоого;
7. мелдештин жүрүшүндө ташталган улак дарбазанын аянтчасына түшпөй, же чийимге илинбей калса, артынан келе жаткан өнөгү улакты эңип кошумча таштап кетүүсүнө уруксат берилет.

Эскертүү: Кармашуунун учурунда команданын капитаны судьянын уруксаты боюнча, зарыл болгондо бир катышуучуну экинчиси менен алмаштырууга укуктуу. Бирок бир кармашууда эки гана жолу алмаштырууга уруксат берилет. Атты алмаштыруу ветврачтын корутундусу боюнча жүргүзүлүшү мүмкүн.

Улак тартыш боюнча мелдеште тыюу салынган ыкмалар

1. Өзүнүн атаандашынын атынын тизгинин кармоого, жүгөнүн сыйрууга, үзөнгүсүн чечүүгө же кыйып салууга;
2. атаандашынын колунан жана курунан кармоого;
3. үзөнгүсү менен атаандашынын бутун тебүүгө;
4. улакты ээрге байлоого;
5. өзүнүн атын чаап келе жаткан катышуучунун алдында туурасынан коюуга;
6. кыйкырууга же сүйлөшүүгө;
7. оюн үчүн бөлүнгөн талаанын четинен тышкары жакка чаап кетүүгө;
8. улак дарбазага ташталгандан кийин кармашууну улантууга.

Эгер командалардын бири же анын айрым катышуучулары оюндун эрежелерин одонолук менен бузуп, судьялык коллегия тарабынан ага жасалган эскертүүлөрдү тоотпосо, анда бул команда бүт бойдон же анын айрым мүчөлөрү беттешүүдөн четтетилет. Талаадан четтетилген катышуучуларды алмаштырууга болбойт. Составында экиден кем киши калган команда жеңилди деп жарыяланат. Тартипти бузгандык үчүн оюндан четтетилген команда бул беттешүүдө утулду деп эсептелет да таблицага (—) минус белгиси коюлат. Атаандаш командага, дарбазага улак таштабаса да, (+) плюс белгиси коюлат.

Жеңиш кимге берилет?

1. Кайсы команда атаандаштарынын дарбазасына улакты көп таштаса ошол команда жеңишке ээ болот.

2. Уткан командага — эки очко, утулган командага — нөл очко, тең чыгууга — бир очко берилет.

3. Мелдеште бар болгону эки команда катышып, тең чыгышса, 500 метр аралыкка ат чабуу аркылуу аныкталат, мында ар бир командадан бирден атчан улакка катышкан аттарга минип чыгышат (атты жана кишисин капитан белгилейт).

4. Мелдеште үч же андан көп команда катышса орун бардык беттешүүлөрдөгү улак таштоонун санына жараша аныкталат.

Мелдешке көп командалар (8—10) катышкан учурларда судьялык коллегия чүчүкулак кармоо аркылуу аларды 2 (жана андан көп) кошумча топко бөлүштүрөт, мында командалар айланма системасы боюнча мелдешишет.

Андан ары кошумча топтордо биринчи орунду ээлеген командалар (эки кошумча топ болгон учурда) 1—2-орун үчүн өз ара беттешет, экинчи орунду ээлеген командалар 3—4-орундар үчүн беттешет, ж. б. у. с.

Бир күндө ар бир команда эң көп дегенде үч оюнга катыша алат.

ПОСТАНОВЛЕНИЕ **коллегии Комитета по физической** **культуре и спорту при Совете Министров** **Киргизской ССР**

31 августа 1971 г. Протокол № 7, пункт 3, г. Фрунзе. Об утверждении правил соревнований и положения о Единой республиканской спортивной классификации по киргизским национальным видам спорта и играм.

1. Правила соревнований, Положение о Единой республиканской спортивной классификации и разрядные нормы и требования по киргизским национальным видам спорта и играм на 1972—1980 гг. УТВЕРДИТЬ (прилагается) и ввести в действие с 1 января 1972 года.

2. Учебно-спортивному управлению и федерации по киргизским национальным видам спорта и играм в течение 1971—1972 годов практически изучить оба варианта правил соревнований по джамбы атмаю и внести предложение на утверждение окончательного варианта.

3. Комитетам по физической культуре и спорту при районных, городских и областных исполкомах депутатов трудящихся, центральным и республиканским комитетам ДСО в дальнейшем вести систематическую учебно-тренировочную работу, организовать регулярные соревнования в коллективах физической культуры, районах, городах, областях и республике, добиваясь полного удовлетворения запросов широких масс трудящихся, и на этой основе обеспечить массовое вовлечение молодежи в регулярные занятия киргизскими национальными видами спорта, играми.

4. Отделу пропаганды науки и международных связей обеспечить издание правил и Положения о Единой спортивной классификации на русском и киргизском языках.

5. Правила соревнований и спортивную классификацию, утвержденную президиумом Рессоюзспорта 30 сентября 1966 г., считать утратившими силу.

Председатель Комитета *Д. ОМУРЗАКОВ*

П О Л О Ж Е Н И Е

о Единой республиканской спортивной классификации по киргизским национальным видам спорта и играм

I. Цели спортивной классификации

1. Главная задача спортивной классификации, устанавливающей единые принципы присвоения спортивных званий и разрядов по семи видам киргизского народного спорта — содействие массовому развитию этих видов. Она призвана дать возможность любителям заниматься популярными видами национального спорта и играми и привлечь к классическим видам спорта новые тысячи людей.

2. Спортивная классификация будет содействовать:

- укреплению здоровья, всестороннему физическому развитию, повышению умственной и физической работоспособности трудящихся;

- стимулированию роста спортивного мастерства;

- организации здорового, культурного отдыха населения, особенно тружеников села.

II. Порядок присвоения спортивных званий и разрядов

1. Спортивные звания и разряды присваиваются спортсменам, выполнившим установленные настоящим положением разрядные нормы или требования по виду спорта только на соревнованиях, которые предусмотрены соответствующими календарными планами и обслуживались судьями соответствующей квалификации.

2. Спортивные звания и разряды присваиваются, если в составе судейской коллегии соревнований есть судьи следующей квалификации:

Звание «Мастер спорта Киргизской ССР» — если есть минимум один судья Всесоюзной категории или двое судей республиканской категории (по борьбе);

I разряд — один судья республиканской или трое судей первой категории;

II разряд и I юношеский разряд — двое судей первой категории или трое судей по спорту;

III разряд и II юношеский разряд — двое судей по спорту.

Примечание: Проведение соревнований по курешу и оодарышу, кроме судей этого вида, может быть возложено на спортивных судей по классическим видам борьбы, а по джамбы атмаю — судей по стендовой стрельбе, пулевой стрельбе и судей по конному спорту, по конным видам спорта — судей по конному спорту.

По киргизским национальным видам спорта присваиваются следующие звания и разряды:

а) куреш — «Мастер спорта Киргизской ССР»

первый спортивный разряд

второй спортивный разряд

третий спортивный разряд

первый юношеский разряд

второй юношеский разряд

б) джорго салыш — второй и третий разряды

в) ат чабыш — то же

г) оодарыш — первый спортивный разряд

второй спортивный разряд

третий спортивный разряд

д) улак тартыш — первый спортивный разряд

второй спортивный разряд

третий разряд

е) тогуз коргол — первый спортивный разряд

второй спортивный разряд

третий спортивный разряд

ж) ордо — первый спортивный разряд

второй спортивный разряд

третий спортивный разряд

Примечание: Более высокие спортивные разряды и звания по вышеперечисленным видам, а также разрядные нормативы по тем видам, по которым пока не введены, будут введены по мере массового развития этих видов среди населения республики.

III. Спортивные звания и разряды присваиваются

Звание «Мастер спорта Киргизской ССР» — Комитетом по физической культуре и спорту при Совете Министров Киргизской ССР.

Первый разряд — областными комитетами по физической

культуре и спорту, Фрунзенским, Пржевальским, Ошским и Джалал-Абадским городскими комитетами по физкультуре и спорту, институтом физической культуры, областными и республиканскими советами ДСО, советами спортивных клубов;

Второй разряд — районными и городскими комитетами по физической культуре и спорту и коллективами по их определению.

Третий и юношеские разряды — коллективами по определению районных и городских комитетов по физической культуре и спорту.

1. Спортсменов, которым присвоено звание «Мастер спорта Киргизской ССР», Комитет по физической культуре и спорту при Совете Министров Киргизской ССР награждает значками и удостоверениями к ним, которые высылают организациям, представившим материалы на награждение, для вручения от имени Комитета по физической культуре и спорту при Совете Министров Киргизской ССР советом коллектива физкультуры или другой организацией.

2. Спортсменов, которым присвоены I, II, III и юношеские разряды, награждают значками организации, присвоившие эти разряды, а вручают значки в коллективах, членами которых являются эти спортсмены. Вручают значки советы коллективов физкультуры, руководители организаций, школ и учебных заведений.

3. Спортсмены, которым присвоены спортивные звания и разряды, обязаны:

а) вести себя в духе морального кодекса строителя коммунизма и требований спортивной этики;

б) систематически повышать уровень своего физического развития и спортивного мастерства;

в) активно участвовать в советском физкультурном движении, передавать свой опыт и знания другим членам коллектива, спортсменам;

г) состоять в коллективе физкультуры и активно участвовать в соревнованиях за свой коллектив.

4. Спортсмены, которым присвоены звания и разряды, имеют право:

а) участвовать в соревнованиях за свою спортивную организацию или входить в состав сборных команд;

б) носить разрядный значок;

в) пользоваться преимуществом при поступлении в спортивные школы и физкультурные учебные заведения при условии успешной сдачи вступительных экзаменов.

5. При нарушении морального кодекса и спортивной этики

спортсмен может быть лишен звания или разряда или ему могут быть не засчитаны показанные результаты и выполненные разрядные нормы.

6. Зачетные классификационные книжки, учет и отчетность по классификации спортсменов ведутся по формам и правилам, соответствующим другим классическим видам спорта, установленным Комитетами по физической культуре и спорту при Совете Министров СССР и при Совете Министров Киргизской ССР.

IV. Разрядные нормы и требования

Ат чабыш и джорго салыш

Первый разряд — не присваивается.

Второй разряд — на любых официальных соревнованиях в течение года выполнить по одному из видов конного спорта следующие требования:

Гладкая скачка — при участии не менее 5 спортсменов III разряда на дистанции не менее 6 км занять первое или дважды второе место.

Третий разряд. На любых официальных соревнованиях выполнить по одному из видов конного спорта следующие требования:

Гладкая скачка. При участии не менее 5 спортсменов в скачке на дистанции не менее 1200 м занять первое или дважды второе, или трижды третье место.

Куреш

Мастер спорта Киргизской ССР. Занять первое место на первенстве республики при условии участия не менее 8 человек в весовой категории, из них 50% борцов первого разряда;

Или

занять два года подряд первое место на первенстве республики при участии в весовой категории менее 8 человек;

Или

одержать 8 побед в течение года над разными спортсменами первого разряда.

Первый разряд. Одержать четыре победы в течение года над разными спортсменами I разряда в официальных соревно-

ваниях не ниже областного или зонального масштаба или одержать восемь побед в течение года над разными спортсменами II разряда в официальных соревнованиях не ниже районного или городского масштабов.

Второй разряд. Одержать три победы в течение года над разными спортсменами II разряда в любых официальных соревнованиях или одержать 6 побед в течение года над разными спортсменами III разряда в любых официальных соревнованиях.

Третий разряд. Одержать три победы в течение года над разными спортсменами-новичками в любых официальных соревнованиях или одержать шесть побед в течение года над разными спортсменами-новичками в любых официальных соревнованиях.

Первый юношеский разряд. Одержать четыре победы над разными спортсменами I юношеского разряда на соревнованиях любого масштаба в течение года;

И л и

8 побед над разными спортсменами II юношеского разряда на соревнованиях любого масштаба в течение года.

Второй юношеский разряд.

Одержать три победы над разными спортсменами II юношеского разряда на соревнованиях любого масштаба в течение года;

И л и

6 побед над разными юношами-новичками на соревнованиях любого масштаба в течение года.

О Р Д О

Первый разряд — присваивается члену команды, занявшей первое или второе место на республиканских соревнованиях при участии в них не менее 2 команд I разряда и 4 команд II разряда;

И л и

члену команды-победительницы республиканских соревнований ДСО, при условии участия в них не менее 8 команд второго разряда.

Второй разряд присваивается члену команды, одержавшей в течение года 4 победы над разными командами 2 разряда или 8 побед над разными командами III разряда.

Третий разряд — члену команды, выступавшей в течение года не менее чем в 7 встречах на соревнованиях любого масштаба и одержавшей за это время 4 победы над командами любой квалификации (в т. ч. и над командами новичков). Победа над разрядной командой засчитывается за две победы.

О О Д А Р Ы Ш

Первый спортивный разряд присваивается спортсмену, одержавшему в течение года 10 побед над разными оодарышистами второго разряда или 5 побед над разными оодарышистами первого разряда.

Второй спортивный разряд присваивается спортсмену, одержавшему в течение года 8 побед над разными оодарышистами третьего спортивного разряда или 4 победы над разными оодарышистами второго спортивного разряда.

Третий спортивный разряд присваивается спортсмену, одержавшему в течение года 6 побед над спортсменами, не имеющими спортивного разряда или 3 победы над разными оодарышистами третьего спортивного разряда.

Примечание: 1. Оодарышистам тяжелого веса для присвоения разряда разрешается иметь на одну победу меньше (над спортсменами своего разряда).

2. Одна победа над спортсменами высшего разряда оценивается как две победы над представителями своего разряда.

У Л А К Т А Р Т Ы Ш

Первый разряд. Занять I-II места на первенствах Киргизской ССР при условии участия в данных соревнованиях не менее двух команд I разряда и шести команд II разряда.

Второй разряд. Участвовать в составе команд, одержавших в течение года 4 победы над разными командами II разряда или 8 побед над разными командами III разряда.

Третий разряд. Участвовать в составе команд, выступивших не менее чем в 10-ти встречах на соревнованиях любого масштаба в течение года и одержавших за это время 5 побед над командами любой квалификации (в том числе и командами новичков).

Т О Г У З К О Р Г О Л

Первый разряд. Набрать не менее 70% очков при участии в соревнованиях не менее 11 спортсменов II разряда.

Второй разряд. Набрать не менее 70% очков при участии в соревнованиях не менее 11 спортсменов третьего разряда.

Третий разряд. Набрать не менее 70% очков при участии в соревнованиях не менее 11 человек новичков.

Примечание: Во всех встречах, когда в соревнованиях участвует менее 11 человек, соревнования нужно проводить в два круга и тоже набрать не менее 70%.

V. Подтверждение разрядов

По курешу. Мастер спорта — одержать 2 победы над разными спортсменами своего разряда в течение года или вторично выполнить установленные требования.

I, II, III разряды и II юношеские разряды — одержать две победы над борцами своего разряда или 4 победы над борцами низшего разряда в течение года.

По ат чабышу и джорго салышу. II и III разряды в течение года повторить такие же результаты, что и для присвоения разрядов.

По оодарышу. I, II, III разряды — в течение года одержать не менее двух побед над оодарышистами своего разряда или над 4-мя — на разряд ниже.

Примечание: Одна победа над спортсменом высшего разряда засчитывается как 2 победы над спортсменом своего разряда.

По ордо. В течение двух лет повторить требования, предъявляемые для присвоения разряда.

По тогуз корголу. В течение двух лет выполнять требования, предъявляемые для присвоения разрядов.

По улак тартышу. В течение двух лет повторить требования, предъявляемые для присвоения разряда.

Соревнования по киргизским национальным видам спорта

Общие положения

1. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

При проведении соревнований по любому из национальных видов спорта организацией, устраивающей соревнования, назначается судейская коллегия.

Примечание: В данном разделе излагаются права и обязанности тех должностных лиц судейской коллегии, которые встречаются во всех видах соревнований: главного судьи, заместителей главного судьи, главного секретаря, судьи при участниках, судьи-информатора, коменданта соревнований, врача, ветеринарного врача (для соревнований, в которых участвуют лошади), представителей, капитанов команд.

1. Главная судейская коллегия

Руководство соревнованием осуществляет главная судейская коллегия, в состав которой входят: главный судья, его заместители, главный секретарь и старшие судьи.

1. Главный судья

Главный судья возглавляет работу всей судейской коллегии.

Он обязан:

а) провести соревнование в строгом соответствии с настоящими правилами и положением, утвержденным организацией, проводящей соревнование. Его распоряжения обязательны для участников, судей, представителей и зрителей;

б) до начала соревнований проверить места соревнований,

инвентарь и оборудование, их пригодность в соответствии с правилами соревнований;

в) проверять, утверждать всю предварительную работу секретариата (составление пар, скачек, проведение жеребьевки);

г) до начала соревнований провести организационное совещание судейской коллегии и представителей, ознакомить их с положением о соревнованиях и объявить расстановку судей по участкам работы;

д) установить порядок торжественного открытия и закрытия соревнований и награждения победителей;

е) назначить комиссию из двух-трех судей и врача для проверки документов участников согласно требованиям положения о соревновании (на соревнованиях небольшого масштаба эту работу возглавляет сам главный судья);

ж) вносить на рассмотрение судейской коллегии поступившие протесты;

з) по окончании соревнований провести итоговое заседание судейской коллегии, где утвердить итоги соревнований и объявить оценку работы судей;

и) в трехдневный срок после окончания соревнований представить отчет в организацию, проводившую соревнования.

Главный судья имеет право:

а) отменить соревнования или перенести сроки проведения соревнований, если к началу их окажутся непригодными для проведения места, оборудование или инвентарь;

б) прекратить дальнейшее проведение соревнований или устроить временный перерыв в случае неблагоприятных метеорологических условий или если по какой-либо причине место проведения соревнований или инвентарь пришли в негодность, а также в случае, если зрители своим поведением мешают дальнейшему нормальному ходу соревнований;

в) производить перемены в программе и расписании соревнований, если в ходе их в этом возникнет крайняя необходимость;

г) производить перемещение судей, а также отстранять от судейства, совершивших грубые ошибки или не справляющихся с исполнением возложенных обязанностей;

д) не допускать к соревнованиям участников и лошадей (в соревнованиях, где они участвуют), которые по своему возрасту, спортивной подготовленности и снаряжению не отвечают правилам или положению о данных соревнованиях;

е) снимать с дальнейшего участия в соревнованиях лиц, до-

пустивших грубости или иные проступки, несовместимые с этическими требованиями, предъявляемыми к советскому спортсмену.

Примечание: Главный судья не имеет права изменять установленные положением условия соревнований.

2. Заместители главного судьи

Заместители главного судьи работают по указаниям главного судьи, а в отсутствии последнего один из них исполняет его обязанности, пользуясь его правами.

3. Главный секретарь:

а) главный секретарь подчиняется главному судье, принимает именные заявки от участвующих организаций, производит жеребьёвку, составляет на основании жеребьёвки пары и скачки и после утверждения главным судьёй вывешивает протоколы смен, пар и скачек для ознакомления судей и участников;

б) получает от проводящей организации канцелярские принадлежности, инвентарь, наградные материалы и т. п.;

в) производит обработку протоколов соревнований, ведет счет очков и выводит результаты;

г) составляет общий технический отчет по результатам соревнований и вместе со всеми материалами соревнований сдает его главному судье;

д) ведет табель работы судей, выдает номера для участников и лошадей, где это требуется по правилам соревнований;

е) отвечает за правильность ведения протоколов, за обработку, подсчет очков и определение мест отдельных участников и команд.

Примечание: На крупных соревнованиях в помощь главному секретарю выделяется необходимое количество помощников — судей-секретарей и технических работников.

4. Судья при участниках:

а) перед началом соревнований проверяет, все ли участники данного вида и дня соревнований налицо;

б) своевременно выводит участников (или следит за своевременным их выходом) к месту соревнований;

в) проверяет одежду, снаряжение участников и лошадей в соответствии с требованиями правил соревнований.

5. Судья-информатор:

обеспечивает информацию о подготовке, ходе и результатах соревнований, составе участников, программе, о победителях, результатах командных соревнований по дням и через прессу, радио, специальные объявления (информация о результатах соревнований для прессы (газеты, радио) дается только с разрешения главного судьи).

Примечание: Судьи не могут быть одновременно участниками соревнований.

6. Комендант соревнований:

а) непосредственно отвечает за своевременную подготовку мест соревнований, инвентаря и оборудования;

б) обеспечивает места для участников, зрителей, представителей и судей;

в) художественно оформляет места соревнований (таблицы, лозунги, плакаты, флаги т. д.);

г) в ходе соревнований следит за порядком на соревнованиях, немедленно устраняя неисправности оборудования, инвентаря.

Примечание: На больших соревнованиях в распоряжение коменданта выделяются помощники.

7. Врач:

а) проверяет прохождение участниками медицинского осмотра и наличие визы врача на заявке о допуске к соревнованиям;

б) обеспечивает соблюдение санитарно-гигиенических требований на местах размещения участников при проведении соревнований и оказание медицинской помощи при травмах и несчастных случаях;

в) руководит работой других медицинских работников, привлеченных к обслуживанию соревнований;

г) следит за качеством питания участников.

Примечание: Если участник получил повреждение во время соревнований, то возможность его дальнейшего участия в соревнованиях определяет главный судья (или старший судья) с учетом мнения врача.

8. Ветеринарный врач:

а) руководит работой ветеринарной комиссии, если по характеру соревнований была необходимость в создании последней;

б) проводит осмотр лошадей перед началом соревнований, в ходе соревнований, а также дает оценку состояния лошади по окончании того или иного вида соревнований;

в) организует ветеринарную помощь лошадям в ходе соревнований и организует ветпункты в соревнованиях по ат чабышу на дистанциях свыше 25 км;

г) по окончании соревнований представляет главному судье отчет о состоянии конского состава, участвовавшего в соревнованиях.

II. ВИДЫ И ХАРАКТЕР СОРЕВНОВАНИЙ

1. Виды соревнований

Спортивные соревнования проводятся по следующим видам спорта:

1. Ат чабыш
2. Джорго салыш
3. Джамбы атмай
4. Куреш
5. Кыз куумай
6. Оодарыш
7. Ордо
8. Тогуз коргол
9. Тыйын энмей
10. Улак тартыш

2. Характер соревнований

По характеру соревнования делятся на:

- а) личные
- б) командные
- в) лично-командные.

К личным относятся соревнования, в которых результаты засчитываются каждому участнику отдельно и определяется его место в соревновании.

К командным относятся соревнования, в которых результаты отдельных участников засчитываются команде в целом и определяется место команды в соревновании.

К лично-командным относятся соревнования, в которых результаты засчитываются одновременно отдельным участникам и команде в целом и определяются их места в соревновании.

Характер соревнований в каждом отдельном случае определяется положением о соревновании (и правилами).

III. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Положение о соревновании

1. Каждое соревнование по киргизским национальным видам спорта организуется и проводится по настоящим правилам и заранее разработанному положению о данном соревновании.

Положение о соревновании разрабатывается организацией, проводящей его.

2. Положение о районных, областных и республиканских соревнованиях должно быть разослано соответственно за 3, 6, и 8 месяцев.

3. Заявки на соревнования подаются в сроки, указанные в положении по формам, прилагаемым к положению.

4. Командные соревнования считаются состоявшимися при наличии не менее 3-х команд-участниц.

5. Категорически запрещается изменять положение об уже начавшемся соревновании.

IV. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ. ЛОШАДИ

1. Допуск участников к соревнованиям

К соревнованиям допускаются спортсмены, прошедшие специальную подготовку по данному виду спорта, состоящие под медицинским наблюдением врачебно-физкультурных диспансеров, кабинетов врачебного контроля или каких-либо других лечебно-профилактических учреждений и получившие разрешение на участие в соревнованиях. Возраст участников определяется правилами соревнований соответствующего вида спорта.

2. Права и обязанности участников

1. Участник имеет право выступать только на заявленной лошади, в противном случае он не допускается к соревнованиям.

2. Участник обязан знать правила, положение о данном соревновании и выполнять все указания судей. Быть в опрятной спортивной форме.

3. Обращаться к судьям участники могут через представителя (капитана) команды.

4. Участник обязан прибыть на соревнования в намеченное программой время. Неявка в назначенное время на старт влечет за собой снятие с соревнований.

5. Во время соревнований участники обязаны находиться на

отведенных для них местах, соблюдая тишину и установленный порядок.

6. Участникам запрещается вмешиваться в работу судей и внешне проявлять свое недовольство судейством.

7. Всякая грубость по отношению к лошади на соревнованиях запрещается. Всадник, нарушивший это правило, по решению судейской коллегии снимается с соревнований. Решение судейской коллегии в таком случае не может быть опротестовано.

3. Взвешивание участников

Во всех соревнованиях, где устанавливается обязательный вес участника, спортсмен без взвешивания к соревнованиям не допускается.

4. Представители команд

Каждая команда, заявленная на участие в соревнованиях, должна иметь своего представителя в соответствии с положением о проведении соревнований.

Все вопросы, возникающие в ходе соревнований, представитель разрешает с судейской коллегией.

Представители должны иметь удостоверение от организации, которая выставляет команду, все документы и справки, требующиеся для данного соревнования.

Представитель является руководителем команды и несет ответственность за дисциплину ее членов.

Представитель команды обязан:

а) заботиться о размещении и питании спортсменов и их лошадей;

б) своевременно давать заявки на участие членов своей команды в том или ином виде соревнований;

в) информировать членов команды о программе каждого дня соревнований и изменениях в ней;

г) обеспечивать своевременную явку участников на соревнования.

Представители во время соревнования должны находиться на месте, специально отведенном для них.

5. Лошади

Возраст. Первый год жизни лошади считается со дня ее рождения по 31 декабря следующего года. Например, жере-

бёнку, родившемуся в мае 1967 года, считается один год по 31 декабря 1968 года. Второй год с 1 января по 31 декабря 1969 года и т. д.

К соревнованиям по ат чабышу, джорго салышу и кыз куумаю допускаются лошади в возрасте от трех лет и выше.

К соревнованиям допускаются лошади всех пород. На соревнованиях одна и та же лошадь может участвовать только под одним всадником.

На каждую лошадь, участвующую в соревнованиях, должна быть представлена в судейскую коллегия справку за подписью и печатью организации, выставляющей лошадь на соревнования. В справке должны быть указаны следующие данные о лошади: пол, год рождения, кровность лошади. Лошади, не имеющие документов о происхождении, числятся неизвестного происхождения.

Без справки от ветеринарных пунктов, дающих разрешение на участие, лошади к соревнованиям не допускаются.

Правила соревнований по видам спорта

І. АТ ЧАБЫШ

К соревнованиям по ат чабышу — гладким скачком, допускаются спортсмены в возрасте 13 лет и старше, имеющие достаточную подготовку к скачкам, полученную под руководством саяпкера-тренера. Возраст лошади от 3-х лет и старше. Допускаются лошади любых пород. Дистанция в каждом случае соревнований определяется проводящей организацией положением, исходя из целей и характера соревнований, в пределах от 1200 до 50.000 метров.

Соревнования могут проводиться на ровном поле по замкнутому кругу, по прямой мягкой дороге, на ипподроме.

Порядок и условия проведения соревнований

1. Очередность выступления участников определяется жеребьёвкой, проводимой судейской коллегией в присутствии представителей команд;

2. Перед жеребьёвкой представитель подает заявку, указав фамилию, год рождения участника, номер заезда. В этой же заявке должны быть указаны следующие данные о лошади: пол, год рождения, кровность. Лошади, на которых нет документа о происхождении, числятся как неизвестного происхождения.

3. Без справки от ветеринарных пунктов, дающей разрешение на участие, лошадь к соревнованиям не допускается.

4. На соревнованиях одна и та же лошадь может участвовать только под одним участником.

5. Участники соревнований должны быть одеты в одинаковую форму своего коллектива или установленную организацией, проводящей соревнования;

6. Каждый участник должен иметь свой порядковый номер, выданной судейской коллегией после жеребьёвки и прикрепленный на оба рукава, выше локтей или на потнике с обеих сторон у задней луки седла.

7. В ходе скачек нельзя сокращать дистанцию, бить хлыстом или камкой коня другого всадника. Участник, нарушивший эти и другие правила, снимается с соревнований.

Определение победителей

1. Все участники получают зачетные очки, соответствующие занятому порядковому месту, т. е. за первое место — одно очко, за второе — два, за третье три и т. д. очков. Если был не один заезд, а больше, то места определяются по показанному каждым участником времени.

2. Командные места определяются по наименьшей сумме очков, полученных всеми членами команды.

II. ДЖОРГО САЛЫШ

К соревнованиям по джорго салышу допускаются взрослые спортсмены, имеющие достаточный навык управления иноходцем. Возраст лошади-иноходца от 3-х лет и старше. Допускаются лошади любых пород. Соревнования могут проводиться на дистанции от 2000 до 10.000 метров.

Место соревнований

Замкнутый круг на ровном месте; прямая мягкая дорога; скаковой круг ипподрома.

Порядок и условия проведения соревнований

1. Очередность выступления участников определяется жеребьёвкой.

2. В заявке, подаваемой представителем команды в судейскую коллегию до жеребьёвки, указывается фамилия, имя, возраст участника и номер заезда (если несколько заездов).

В этой же заявке указываются следующие данные о лошади: пол, год рождения и кровность. Лошади, на которых нет документа о происхождении, числятся как неизвестного происхождения.

3. Без справки от ветеринарных пунктов, дающей разрешение на участие, лошадь к соревнованиям не допускается.

4. Одна и та же лошадь может участвовать только под одним всадником.

5. Участники должны быть одеты в одинаковую форму своего коллектива или указанную в положении о соревнованиях.

6. Каждый участник должен иметь свой порядковый номер, выданный судейской коллегией после жеребьёвки и прикрепленный на оба рукава выше локтей или на потнике с обеих сторон у задней луки седла.

7. В ходе соревнований нельзя сокращать дистанцию, бить хлыстом или камчой коня другого всадника. Участник, нарушивший правила, снимается с соревнований.

8. Участники от начала до конца дистанции должны сохранять ровный ритмичный бег лошади, не переходя в другой аллюр.

Количество допустимого сбоя, т. е. перехода лошади в другой аллюр.

Как максимум:

а) на дистанции до 3 км может быть допущено до пяти сбоев;

б) на дистанции до 5 км — до шести сбоев;

в) на дистанции до 10 км — до десяти сбоев.

Примечание: — сбоем считается, когда лошадь делает от 4 до 12 скачков;

— 13 скачков и больше уже считаются проскачкой и лошадь с соревнований снимается;

— сбой до 3 скачков называется перехватом и участник не наказывается.

Определение победителей

1. Все участники получают зачетные очки соответственно занятому порядковому месту, т. е. за первое место — одно очко, за второе — два, за третье — три и т. д. очков.

Если был не один заезд, а больше, то места определяются по показанному каждым участником времени.

2. Командные места определяются по наименьшей сумме очков, полученных всеми членами команды.

III. ДЖАМБЫ АТМАЙ

(стрельба с коня на скаку)

В соревнованиях по джамбы атмаю участвуют спортсмены на оседланных лошадях, вооруженные охотничьим дробовым оружием, умеющие обращаться с оружием и управлять конем.

Калибр оружия, номер дроби, количество участников и другие условия соревнований определяются положением, утвержденным организацией, проводящей соревнования. Минимальный возраст участников — 16 лет. Женщины допускаются к соревнованиям на общих основаниях наравне с мужчинами.

Место проведения соревнований и его оборудование

Место соревнований выбирается вне населенных пунктов. Площадь, где проводится соревнование, должна быть размером не менее 500×500 метров. Проведение соревнований по джамбы атмаю внутри населенных пунктов, на стадионах и ипподромах не разрешается. Выстрел производится по цели — силуэту птицы, вырезанному из фанеры, окрашенному в темный цвет и подвешенному над землей.

Соревнования могут проводиться по одному из следующих двух вариантов:

Вариант № 1 (смотри схему)

1. Обозначен путь движения участника длиной от старта до финиша 150-160 метров, ширина пути — 5-6 метров.

2. В 25—30 метрах влево от пути движения участника подвешена цель-силуэт. Размер цели 25×30 см, высота цели от поверхности земли 3-4 метра.

3. Выстрел может быть произведен из любой точки в полосе, ограниченной линией огня (ЛОГ) и линией отбоя (ЛОТ).

4. Время засекается от старта до финиша, т. е. примерно от 0 до 150-160 метров.

Порядок стрельбы по варианту № 1

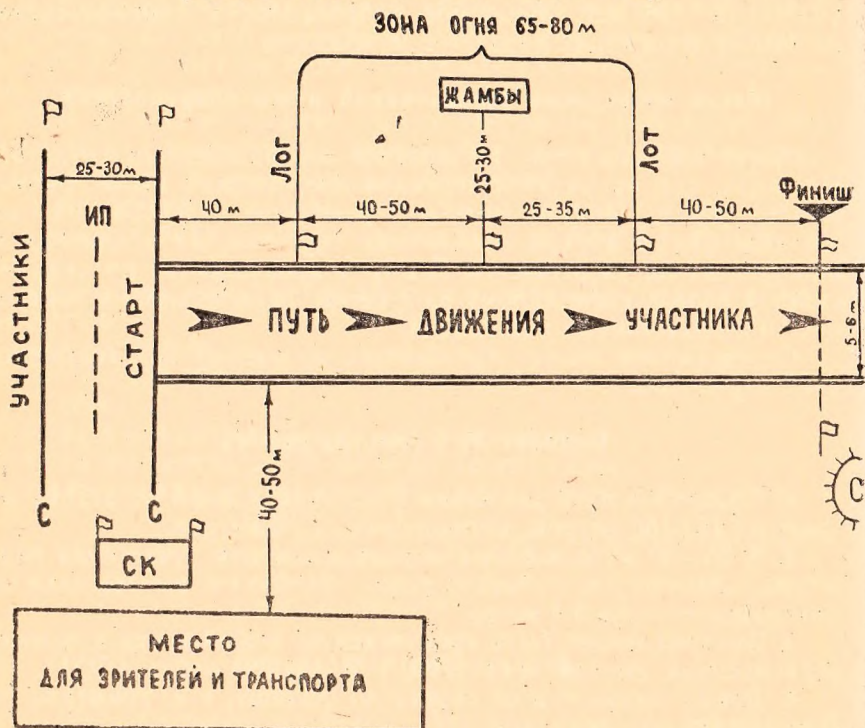
1. По вызову судьи при участниках очередной стрелок, имея ружье в положении «за спину», выезжает на линию старта и останавливается строго по направлению пути движения.

2. По команде судьи-стартера «заряжай», участник снимает из-за спины ружье и заряжает его одним патроном, ставит курок на предохранитель и ставит ружье на колено (седло) стволом вверх. Заряжение ружья может производиться только при спокойном состоянии лошади. (Судья-стартер имеет право разрешить одному из свободных участников подержать лошадь при заряджении ружья).

3. По готовности стрелка судья-стартер подает команду

СХЕМА № 1

для проведения соревнований по джамбы атмаю
(общая величина $\approx 500 \text{ м} \times 500 \text{ м}$)



Условные обозначения:

СК — судейская коллегия
С — судья,



— судья в укрытии



— флажки

ИП — исходное положение

ЛОГ — линия огня

ЛОТ — линия отбоя

«вперед!» и участник скачет по линии пути движения на аллюре не ниже «галоп».

4. Выстрел может быть произведен с любого места (не сбавляя аллюра) в промежутке зоны огня и зоны отбоя (эта зона огня тянется 70-75 метров).

5. Выстрел, произведенный после прохождения центра седла через линию «отбоя», расценивается как «промах» и участнику засчитывается ноль очков.

6. После выстрела всадник, доскакав до финиша, останавливается, разряжает ружье и шагом следует к месту сбора, указанному судейской коллегией.

7. Цель считается пораженной при попадании любого количества дробин и участнику засчитывается 1 очко. За промах — 0.

Примечание: 1. В том случае, если лошадь всеми четырьмя ногами переступила влево за линию пути (в сторону цели), независимо от результата, выстрел не засчитывается и участник получает 0 очков. 2. Очередные участники до вызова «На старт» могут быть спешенными, но стоять, держа лошадей под уздцы.

Вариант № 2 (его особенности)

1. Путь движения тот же, что и для варианта № 1.

2. Цель та же — силуэт птицы. Но цель подвешена не в стороне от пути, а прямо на пути движения.

3. Цель подвешивается (см. схему № 2) на высоте 7-8 метров через путь движения (арка или Г-образный столб).

4. Выстрел производится перед собой, в направлении движения, с любой точки в промежутке расстояния между линией огня и линией отбоя, но не ближе, чем за 25-30 метров до цели. Выстрел, произведенный позже, считается как промах.

Примечание: В остальном порядке стрельбы правила судейства, требования к участникам общие как и для варианта № 1.

Порядок проведения соревнований

1. Очередность стрельбы определяется жеребьёвкой, проводимой судейской коллегией не позднее, чем за один час до начала соревнований.

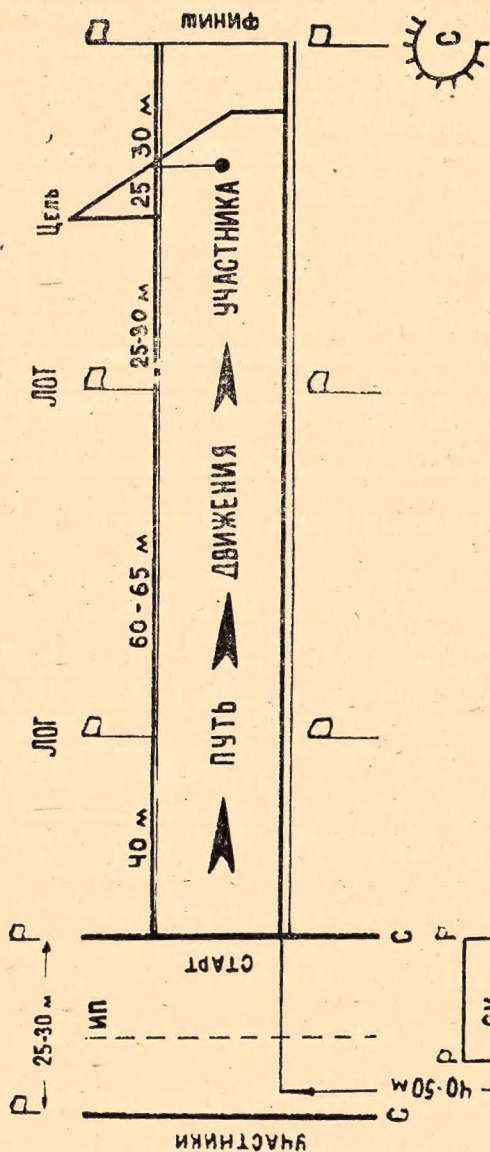
2. Количество заездов 4, из них первый пробный и три зачетных.

3. Патроны выдаются по одному перед каждым заездом на линии старта.

4. Ружье и патроны должен иметь сам участник, или если это оговорено в положении, предоставляется организацией, проводящей соревнования.

5. Пользоваться шомпольными ружьями не разрешается.

площадка для проведения соревнований по джамбы атмаю
по варианту № 2



Условные обозначения:

СК — судейская коллегия

С — судья

ИП — исходное положение

ЛОГ — линия огня

ЛОТ — линия отбоя

— судья в укрытии

二

— флажки

МЕСТО
ЗРИТЕЛЕЙ,
ТРАНСПОРТА

6. В случае осечки разрешается повторный заезд в конце смены. При осечке и во второй раз участнику засчитывается промах в одном заезде.

7. В случае падения всадника с лошади или потере оружия повторный заезд не разрешается. Стрелку, независимо от того, выстрелил или нет, засчитывается промах в данном заезде. В случае же падения вместе с лошастью, всадник (если не получил ушиб) должен вновь сесть в седло и доскакать до финиша.

Обеспечение безопасности

Главный судья принимает меры безопасности во время проведения соревнований. Для этого он:

- выставляет судей, оцепления в нужных направлениях, вменив им в обязанность останавливатьдвигающийся во время стрельбы транспорт, людей и животных;

- назначает судью-наблюдателя за сигналами оцепления, судью при зрителях;

- судья на финише должен быть размещен на месте, обеспечивающем безопасность (за укрытием);

- для устранения мелких неисправностей и задержек, также для осмотра оружия, в составе судейской коллегии должен быть оружейный мастер.

Определение победителей

Победителем соревнований считается участник, или команда, набравшие в сумме всех заездов наибольшее количество очков. В случае равенства очков выигрывает участник, или команда, потратившие наименьшее количество времени на все заезды.

Примечание: Участнику, получившему за один из заездов нулевое время, но имеющему за два остальных выстрела равные с кем-либо выигрышные очки, прибавляется самое большое время, показанное кем-либо на этих соревнованиях, на одном из заездов.

IV. КУРЕШ

Соревнования проводятся по системе:

а) круговой;

б) с выбыванием проигравших после 6 (или 8) штрафных очков.

При круговой системе каждый участник встречается с каждым участником своей весовой категории из других команд. Если в соревновании участвует большое количество борцов, разрешается распределять их на подгруппы с последующим розыгрышем мест между борцами, занявшими одинаковое место в подгруппах.

(Составление пар по круговой системе).

Возраст участников

Юноши в возрасте 16-18 лет, взрослые — в возрасте 19 лет и старше. Возраст участников устанавливается по годам рождения (месяц во внимание не принимается).

В отдельных случаях при наличии дополнительной справки врача и разрешения личного тренера юноши, достигшие 18 лет, могут быть допущены к соревнованиям со взрослыми.

Весовые категории для взрослых

1. Наилегчайший вес	от 44 кг до 48 кг
2. Легчайший вес	от 48 кг до 52 кг
3. Полулегкий вес	от 52 кг до 57 кг
4. Легкий вес	от 57 кг до 62 кг
5. Полусредний вес	от 62 кг до 68 кг
6. Средний вес	от 68 кг до 74 кг
7. Полутяжелый вес	от 74 кг до 82 кг
8. I-тяжелый вес	от 82 кг до 90 кг
9. II-й тяжелый вес	свыше 90 кг

Весовые категории для юношей 16—18 лет

1. Наилегчайший вес	от 43 до 46 кг
2. Легчайший вес	от 46 до 49 кг
3. I полулегкий вес	от 49 до 52 кг
4. II полулегкий вес	от 52 кг до 55 кг
5. I легкий вес	от 55 до 58 кг
6. II легкий вес	от 58 кг до 61 кг

7. I полусредний вес	от 61 кг до 64 кг
8. II полусредний вес	от 64 до 67 кг
9. I средний вес	от 67 до 70 кг
10. II средний вес	от 70 до 74 кг
11. Полутяжелый вес	от 74 до 79 кг
12. Тяжелый вес	свыше 79 кг

Взвешивание участников

Взвешивание участников производится во все дни соревнований и начинается за 4 часа до начала борьбы в первый день соревнований, за 2 часа до начала борьбы во все последующие дни соревнований и длится не более одного часа.

Борцы взвешиваются без одежды, только в трусах.

Костюмы и гигиена участников

Спортивная форма участников состоит из брюк (бриджи), мягкой обуви без каблуков, рантов, гвоздей, простого мягкого хлопчатобумажного пояса-кушака длиной 180 см и шириной 60 см (шелковый пояс не разрешается), после завязывания между поясом и туловищем борца должна свободно пройти рука противника, сжатая в кулак. Судья на ковре имеет право перевязывать пояс любого участника в соответствии с правилами. Каждый участник должен иметь два (красный и синий) кушака. Верх тела борца обнаженный. Тело борца должно быть чистым, ногти рук должны быть острижены.

При нарушении требований спортивной формы и гигиены участник к соревнованиям не допускается.

Судейская коллегия

В состав судейской коллегии входят: главный судья, его заместитель, главный секретарь и его помощники, судья-секундометрист, информатор и врач.

В судействе схватки принимают участие 3 судьи. Главный судья или его заместитель, арбитр и один боковой судья. Судейство схватки проходит с участием технического секретаря и секундометристов.

Судья на ковре

1. Судья на ковре руководит ходом схватки и следит за тем, чтобы она проходила в строгом соответствии с правилами соревнований.

2. Судья на ковре прерывает схватку:

а) когда один из борцов побежден;

б) когда проводится запрещенный прием;

в) когда требуется возвратить борцов на середину ковра;

г) когда борец получает травму;

д) когда в процессе схватки нарушается спортивная форма;

е) когда нужно сделать предупреждение;

ж) при решении судейской коллегии снять участника без предупреждения.

3. Во время схватки судья на ковре обязан внимательно следить за борцами, оценивать их действия, определяя, кто действительно ведет борьбу и кто уклоняется или создает видимость активной борьбы. Судья на ковре должен применять все средства, которыми он располагает в пределах правил, к тому, чтобы борцы вели действительную и целеустремленную борьбу.

Судья на ковре обязан предупреждениями воздействовать на борцов и активизировать борьбу.

4. Если в ходе схватки допускается нарушение, за которое согласно настоящим правилам должно быть сделано предупреждение, судья на ковре обязан немедленно прерывать схватку, и, согласовав свое решение с боковыми судьями, сделать предупреждение.

5. Если борец применяет запрещенный прием, не оказывающий влияния на исход схватки, судья на ковре, не останавливая схватки, обязан потребовать немедленного прекращения неправильного действия.

6. Судья на ковре обязан во время схватки борцов внимательно следить за сигналами бокового судьи и соответственно с правилами на них реагировать.

Боковой судья

1. Боковой судья определяет результат схватки, помогает судье на ковре, обращая внимание на нарушение правил или на другие моменты схватки, требующие остановки её.

2. В распоряжении бокового судьи должны быть 4 диска: один из них с обеих сторон белый, три с одной стороны красные, а с другой стороны зеленые с цифрами 1, 2, 3 на каждой стороне.

3. Во всех замеченных случаях касания ковра лопатками или в других случаях, требующих остановки схватки, боковой судья четко поднимает руку или поднимает диск, привлекая этим внимание судьи на ковре.

Судья-секундометрист

1. Для ориентировки борцов и судей судья-секундометрист громко объявляет об истечении каждой минуты. 1 минута, 2 минута, 3 минута и т. д. По истечении времени ударом в гонг подает сигнал об окончании схватки.

2. После того, как судья-секундометрист подал сигнал в гонг, судья на ковре обязан немедленно дать свисток и прекратить борьбу.

Продолжительность схватки

Продолжительность схватки для мужчин 6 минут, для юношей в возрасте 16-18 лет — 4 минуты.

В командных соревнованиях в схватке борцов разных разрядов и возрастов, продолжительность ее должна соответствовать времени, установленному для старшего возраста или разряда.

Если один из участников из-за повреждения не в состоянии продолжать борьбу, то она прерывается на срок не более 3 минут. Если участник по истечении 3 минут не в состоянии продолжать прерванную схватку, то ему засчитывается поражение.

Если в течение одной схватки она прерывается по причинам одного и того же борца несколько раз, то время перерывов суммируется и оно не должно превышать в общей сложности 3-х минут.

Если в процессе схватки форма борца приведена в беспорядок, схватка прерывается на срок не более 3-х минут. Если борец в течение 3-х минут не успел привести в порядок свою форму или она вторично пришла в беспорядок, ему засчитывается поражение.

Схватка начинается, заканчивается или немедленно прерывается и возобновляется по свистку судьи на ковре. Прием, проведенный после свистка судьи, не засчитывается.

Количество схваток

Юноши 16-18 лет в течение одного дня могут участвовать не более чем в трех схватках.

Мужчины 19 лет и старше в течение одного дня могут участвовать не более чем в четырех схватках.

Перед каждой последующей схваткой взрослый борец должен отдыхать не менее 15 минут, а юноши не менее 20 минут.

Начало и конец схватки

Перед началом схватки борцы становятся на противоположных углах по диагонали ковра, обозначенных красным и синим цветом, согласно цвету кушака. Судья-информатор называет фамилию, вес, спортивный разряд, принадлежность к спортивной организации каждого борца.

По свистку судьи на ковре борцы идут на середину ковра, обмениваются рукопожатием. После этого борцы берутся крест на крест с обязательным захватом за кушак и по дополнительному свистку начинается схватка.

Результат схватки

Исходом схватки является победа одного и поражение другого борца, а также ничья. В отдельных случаях поражение может быть засчитано обоим борцам.

Выиграть схватку борец может в результате:

- а) чистой победы;
- б) победы по баллам;
- в) снятия противника с соревнований после трех предупреждений, сделанных ему судейской коллегией во время схватки (за пассивность, нарушение правил и т. д.);
- г) невыхода противника на ковер, отказа от продолжения схватки из-за повреждения и др.

Чистая победа

1. Чистая победа борцу засчитывается, когда противник на мгновение коснется спиной ковра (падение «на мост» считается как чистое поражение), при снятии противника за нарушение правил, при отказе противника от продолжения схватки из-за повреждения и др.; при превышении противником времени (3 минут), отведенного для оказания врачебной помощи или устранения неопорядка в костюме.

2. Если оба борца одновременно коснутся спиной ковра или упадут на бок, борьба продолжается в стойке.

3. Если в момент прикосновения спины борца к ковра ниж-

няя часть туловища и ноги находятся за ковром, поражение засчитывается. Борец, одержавший чистую победу, получает 0 очков, побежденный — 4 проигрышных очка.

4. Если борцу засчитывается чистая победа за неявку противника на схватку, то время схватки в этом случае фиксируется 00 мин. 00 сек.

5. Чистая победа засчитывается, когда она признается двумя судьями.

Примечание: Победы, полученные в случае невыхода противника на ковер, для присвоения спортивного разряда не засчитываются.

Победа, поражение по баллам и ничья

Когда в установленное для схватки время не была зафиксирована чистая победа, объявляется результат схватки:

а) по баллам — если один из борцов по окончании схватки набрал большее количество баллов. Победитель получает 1, а побежденный 3 штрафных очка;

б) если оба борца по окончании схватки не имеют выигрышных баллов или набрали по одинаковому количеству баллов, объявляется ничья и они получают по 2 штрафных очка.

Оценка приемов в баллах

Если в установленное для схватки время не была зафиксирована чистая победа одного из противников, победителя определяют по большинству баллов, набранных борцами в ходе схватки за проведение приемов, контрприемов и активность в борьбе.

Выигрышные баллы даются борцу:

1. Один балл:

а) за проведение ответного приема, в результате которого противник упал на живот, колени или на четвереньки;

б) за каждое предупреждение, полученное противником от судьи на ковре.

2. Два балла: за бросок противника на бок, но когда сам борец, проводящий бросок, одновременно тоже касается боком ковра без отпуска одной руки от захвата пояса. Если голова или верхняя часть туловища противника в момент броска оказалась за пределами ковра, прием не засчитывается и борьба возобновляется в стойке.

Разрешенные приемы куреша

1. Подсечка ног.

2. Захват ноги ногой (зацеп).

3. Захват рук.
4. Захват за шею.
5. Захват пояса спереди, сбоку, спереди сверху, через плечо противника.
6. Бросок через бедро, боковые броски, передний и боковой пояс.
7. Бросок через полумост.

Запрещается

1. Бросать противника на голову.
2. Проводить приемы с противосуставными действиями.
3. Применять удушающий захват локтевым сгибом и т. д.
4. Делать захват ниже пояса.
5. Опирается головой или локтем в голову противника.
6. Удары, подсечка ногами выше колен противника.
7. Захваты ноги противника руками.
8. Захватывать противника руками за пальцы.
9. Производить броски с захватом только головы противника двумя руками (одной рукой разрешается).
10. Проводить бросок без захвата за пояс.

Замечания, предупреждения и дисквалификация

1. За все действия, выражающиеся в нетактичном поведении борца в отношении судей или противника, а также за неаккуратность формы в ходе борьбы виновный борец получает замечания.

2. За нарушение правил борьбы, а также за пассивное ведение борьбы предупреждение может быть сделано и обоим борцам сразу, но не ранее 2 минут после начала схватки.

3. Если борец или оба сразу после первого предупреждения вновь допускают нарушение правил или ведут пассивную борьбу, делается вторичное предупреждение.

4. При нарушении правил предупреждение не делается, схватка прекращается и борцу (или обоим) засчитывается поражение.

5. Чтобы объявить предупреждение, необходимо согласие двух судей.

Для снятия борца, или обоих борцов за пассивное ведение схватки необходимо единогласное решение трех судей и согласие главного судьи.

6. При грубом нарушении правил или грубом поведении по отношению к своему товарищу или судей борец может быть

дисквалифицирован на эту схватку или на все соревнования главным судьей без предупреждения.

Определение победителей и мест, занятых участниками соревнований

Борец, получивший в итоге всех схваток наименьшее количество проигрышных очков, считается победителем данной весовой категории.

Последующие места определяются по возрастающему количеству штрафных очков.

В случае равенства проигрышных очков у двух борцов лучшее место получает борец, выигравший схватку между ними. Если три борца имеют одинаковую сумму штрафных очков и у них взаимные победы друг над другом по баллам, то лучшее место получает борец, имеющий большее количество чистых побед во время всего соревнования.

В случае равенства и этого показателя — лучшее место получает борец, затративший наименьшее количество времени на эти победы.

1. В командных соревнованиях в случае равенства у двух или более команд места определяются по этому же принципу.

2. Если участник выбыл из соревнования по болезни, то независимо от количества проведенных схваток ему определяется место.

3. Участнику, не явившемуся на взвешивание или превысившему пределы своей категории, а также участнику, снятому судейской коллегией с соревнования, место не определяется.

4. Участникам, закончившим соревнования с 6 (8) штрафными очками, порядковые места в весовой категории определяются в зависимости от выбывания участников по кругам; спортсмены, выбывшие в одном круге, считаются закончившими соревнования одновременно. Для выбывших в одном круге места определяются согласно пункту 1 данного раздела.

5. Если в какой-либо весовой категории имеется всего один борец, то первенство в данном весе не разыгрывается, но команда, выставившая этого борца, получает первое место в данной весовой категории.

6. Определение мест в лично-командных соревнованиях производится путем суммирования личных результатов каждого зачетного участника команды.

Личные результаты в этом случае оцениваются в каждой

весовой категории: за первое место — одно очко, за второе — два, за третье — три и т. д. очков.

7. В командных соревнованиях борец, одержавший чистую победу, приносит команде три очка, а его противник — 0 очков; борец, одержавший победу по баллам, приносит своей команде 2 очка, а побежденный — 0 очков, в схватке, закончившейся вничью, каждой команде засчитывается по 1 очку, в схватке, закончившейся чистым поражением обоих борцов, команды получают 0 очков.

Команда, не выставившая участника в какой-либо весовой категории, получает 0 очков, а команда противника 4 очка (со временем 00 мин. 00 сек.).

Команда, набравшая в ходе встречи большее количество очков, объявляется победительницей. Команда-победительница, набравшая в ходе взаимной встречи разницу очков не более двух, получает одно штрафное очко, проигравшая команда получает 3 штрафных очка.

Команда-победительница, имеющая в итоге встречи разницу в очках 3 и более, получает 0 штрафных очков, а команда, проигравшая встречу, получает 4 балла.

8. В командных соревнованиях места определяются по наименьшему количеству очков, набранных за все соревнования.

При равном количестве побед лучшей считается команда, затратившая меньше времени на все чистые победы. В случае отсутствия чистых побед, во встрече этих двух команд, победительницей считается команда, набравшая большее количество выигранных баллов в схватках, закончившихся её победой, и за проведенные приемы.

Оборудование места соревнований

Соревнования по борьбе куреш проводятся на общепринятых круглых борцовских коврах, в ямах с опилками и на травянистых лужайках с рабочей площадью диаметром 7 и 9 метров. Ковер должен быть гладким с равномерной и достаточно плотной набивкой. Яма должна быть наполнена опилками толщиной не менее 20 см. Опилки покрываются специальным покрывалом из брезента или фланелевого материала.

Лужайка должна быть покрыта травой. Граница рабочей площадки ковра четко обозначается линией (шириной не менее 10 см). Рабочая площадь в яме и на лужайках обозначается линией шириной 20 см. Линия в рабочую площадь не входит. Центр обозначается кругом диаметром не менее метра.

Составление пар при проведении соревнований по круговой системе

При четном числе участников пары составляются по номерам, доставшимся при жеребьёвке, так:

1—2	1—3	1—4	1—5	1—6
6—3	2—4	3—5	4—6	5—2
5—4	6—5	2—6	3—2	4—3

При нечетном числе участников добавляют нулевой номер и пары составляют также, как и при четном числе участников, при этом участник, оказавшийся против нулевого, остается свободным.

1—2	1—3	1—0
0—3	2—0	3—2

При ином количестве участников пары составляются по такой же системе.

Составление пар при проведении соревнований по системе с выбыванием проигравших

1. В соревнованиях, проводимых с выбыванием, все борцы борются в группах по весовым категориям.

2. Пары первого круга составляются в следующем порядке: меньший номер встречается с ближайшим большим, например, 1—2, 3—4, 5—6, 7—8, 9—10 и т. д. При нечетном числе участников последний номер остается в первом круге свободным.

3. Во втором круге номер 1 борется с ближайшим номером, с которым он еще не боролся, например, 1—3, 2—4, 5—7, 6—8, 9—11 и т. д. При нечетном числе участников во втором круге свободным остается предпоследний номер и т. д.

4. Во всех случаях составлять пары так, чтобы в одном круге не оставалось двух свободных и чтобы один и тот же участник не был свободен два раза.

В очередной круг не включаются борцы:

- получившие 6 (или 8) и более проигрышных очков;
- выбывшие из соревнования по заключению врача;
- не явившиеся к очередному взвешиванию или вышедшие из границ своей весовой категории;
- закончившие все свои встречи;
- снятые с соревнований.

V. КЫЗ КУУМАЙ

Соревнования по кыз куумаю проводятся на ровном поле или ипподроме. По пути прохождения дистанции не должно быть кочек, ям, возвышенностей и других неровностей. Дистанция для соревнований утверждается организацией, проводящей соревнования, но рекомендуется не более 1000 метров.

К началу соревнований по кыз куумаю джигит должен быть на линии старта, а девушка впереди примерно на 20—25 метров. Точное расстояние (гандикап) определяется проводящей организацией в положении о соревновании.

Цель игры заключается в том, что джигит до финиша должен догнать девушку. Догнав девушку, он своим головным убором слегка дотрагивается девушки (салит), тем самым дает знать о своей победе.

За победу джигиту — одно очко, а девушке — 0 очков.

Если джигит не догнал — ему 0 очков, а девушке — одно очко.

При участии в соревнованиях нескольких пар места определяются по наибольшей сумме очков, набранных отдельно девушками и отдельно джигитами, или по сумме очков, полученных парой (вместе девушкой и джигитом), выставленной одним коллективом (колхозом, городом, районом и т. д.).

По усмотрению проводящей организации в соревнованиях может участвовать третье лицо — жене (сноха), роль которой заключается в том, чтобы оберегать девушку, не дать джигиту приблизиться и осадить девушку, чтобы дать ей возможность ускакать до финиша.

Участникам (в том числе и жене) не разрешается проезжать поперек дороги, направлять своего коня на коня другого участника, останавливать, задерживать или бить чем бы то ни было чужую лошадь и самого седока.

Участники должны быть одеты в национальные костюмы. Конское снаряжение произвольного образца, но желательно тоже национальное.

VI. ООДАРЫШ

Участники соревнований

К соревнованиям по оодарышу допускаются мужчины в возрасте 19 лет и старше. Участники соревнований по оодарышу делятся на 4 весовых категории:

1 категория до 60 кг — легчайший вес

2 категория до 70 кг — легкий вес

3 категория до 80 кг — средний вес

4 категория свыше 80 кг — тяжелый вес

Каждый участник имеет право бороться в своей весовой категории, установленной для него после прохождения официального взвешивания. Все участники за 2 часа до начала первого дня соревнований должны пройти взвешивание. Количество участников в каждой весовой категории определяется положением о соревнованиях.

Этот же порядок взвешивания сохраняется на все последующие дни соревнований для всех весовых категорий. Взвешивание производится комиссией, назначаемой главным судьей соревнований. В составе комиссии должны быть главный врач или медсестра. При взвешивании на участнике не должно быть никакой одежды, кроме трусов.

Порядок и правила ведения схватки

Начало и конец схватки

Перед началом схватки старший судья на площадке, находясь в центре круга, проверяет готовность боковых судей, вызывает сигналом участников для начала схватки;

два участника по свистку главного судьи выезжают к центру круга и становятся лицом друг к другу.

Старший судья, проверив снаряжение, объявляет фамилии участников, их весовые категории и принадлежность к командам, после чего участники обмениваются рукопожатием и разъезжаются в противоположные стороны к линии круга. По сигналу старшего судьи начинают схватку. По окончании схватки участники, приблизившись к центру круга, принимают такое же положение, как перед началом схватки, и после объявления старшим судьей результатов, подают друг другу руки и выезжают из круга.

Продолжительность схватки

Каждая схватка продолжается 10 минут с минутным перерывом через 5 минут. Если по истечении 10 минут не будет одним из участников достигнута победа, результат схватки определяется по очкам.

Чистая победа

присуждается оодарышисту, который в процессе схватки стащил или повалил «противника» с лошади (при условии, если

тот коснулся какой-либо частью тела земли). За чистую победу начисляется 3 очка. За проигрыш — 0 очков.

Оодарышист, набравший наибольшую сумму очков среди участников своей весовой категории, считается победителем соревнований в данной весовой категории. При равенстве очков места распределяются так: при равенстве очков у двух участников — лучшее место присуждается тому, кто был победителем схватки между собой, при равенстве очков у трех и более участников — по наибольшему количеству чистых побед, а если равны и эти показатели, то по наименьшему времени, затраченному на эти чистые победы.

Места команд определяются по наибольшей сумме очков всех участников команд. При равенстве очков у двух (трех) команд места определяются также как и личные места.

Победа по баллам

Победа по баллам присуждается за преимущества при ведении схватки, т. е. наименьшее количество замечаний, полученных за время схватки и за ведение схватки, за замечания, предупреждения и снятие противника. За победу по баллам присуждается 2 очка.

Ничья

Если оба оодарышиста по окончании схватки не имеют выигрышных баллов, или набрали по одинаковому количеству баллов, объявляется ничья и они получают по 1 очку.

Разрешенные приемы

При схватке разрешается:

- хватать за кушак соперника;
- хватать за руки соперника;
- хватать за ногу соперника с целью вытащить из стремени;
- охват корпуса соперника;
- толкать (но не ударять) соперника руками и туловищем в любую сторону;
- держать в обхват за шею своей лошади;
- упираться коленами, или ступней о корпус лошади соперника.

Запрещается

- наносить удары сопернику или его лошади ногой, рукой, камчой;

- братья за голову соперника (лицо, шею, волосы) и за снаряжение (также за гриву, хвост и голову лошади);
- применять противосуставные приемы (выкручивать руки, пальцы) и подсовывать руки под ноги соперника и под стремя его седла;
- набрасывать повод на руки, голову соперника.

Место проведения соревнований, форма участников и конское снаряжение

Соревнования по оодарышу проводятся в кругу, обозначенном на ровной площадке, на которой не должно быть ям, бугров, кочек, камней и посторонних предметов.

Диаметр круга 40 метров. Места для зрителей располагаются не ближе 25-30 метров от круга.

Форма участников — рубашка из плотной ткани, шаровары, кушак, сапоги, головной платок.

Конское снаряжение — произвольного образца.

VII. ОРДО

Сущность игры ордо заключается в том, что каждая команда старается в свою очередь разбить ордо и забрать хана вместе с воеводами в плен. Взятymi в плен считаются альчики и хан, выбитые за линию круга ордо.

В ордо играют две команды: каждая команда из 6—10 игроков.

К соревнованиям допускаются мужчины не моложе 18 лет. Каждая команда может играть в один день не более 4-х игр. Состав судейской коллегии по ордо: главный судья, судья на площадке, секретарь-учетчик, судья при участниках и врач. На соревнованиях большого масштаба дополнительно может назначаться главный секретарь, зам. гл. судьи, судья-информатор (обязанности смотри в главе «Общие положения»).

Особенности в работе судей

Судьи на площадке:

- а) отвечают за правильное выполнение правил соревнований по ордо;
- б) в случае нарушения правил или промаха он подает сигнал свистком и объявляет «потери удара»;
- в) подает второй сигнал для очередного удара;

г) при входе игрока в круг измеряет меркой расстояние от биты до альчика (хана или центра).

Секретарь-учетчик

Фиксирует потерянные удары и количество выбитых альчиков;

Секретарь

Ведет протоколы соревнований и проводит жеребьевку.

Примечание: При проведении соревнований одновременно на нескольких площадках судейские бригады назначаются по количеству площадок.

Порядок игры

Встречи между командами производятся согласно заранее проведенной жеребьевке.

Перед началом игры команды строятся в одну шеренгу за линией круга друг против друга.

По вызову старшего судьи капитаны обеих команд подходят одновременно к центру круга (к судье на площадке) и обмениваются рукопожатием.

После приветствий, старший судья проводит жеребьевку для первоначального удара. В начале игры каждый игрок имеет право на три удара, которыми пользуется по указанию капитана команды. После каждого удачного удара (альчик выбит) игрок получает право на дополнительный удар.

Примечание: Количество дополнительных ударов не ограничено.

Характер соревнований и продолжительность игры

Соревнования по ордо могут быть только командные и проводятся по круговой системе или системе с выбыванием. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд останется меньше чем по одному альчику на каждого игрока команды. Если же команда лишилась всех альчиков, но имеет хана, то ей дается право на продолжение игры, в этом случае каждому игроку дается право на один удар.

Если одна из команд, начав игру по жребью, с первого раза выбила все альчики и хана, то ордо строится для второй команды, которая первой начинает игру. Если эта команда в свою очередь также выбила все альчики и хана, то игра начинается снова по жребью. Но если после использования всех ударов этой командой останутся в кругу альчики, команда считается

проигравшей. Игра продолжается не более 2-х часов. Если по истечении времени ни одна из команд не добилась победы, то игра прекращается (с окончанием текущей партии) и победа определяется по количеству альчиков в командах. В случае равенства количества альчиков игра считается ничьей.

Примечание: Если до истечения двух часов команды успели приступить к выбиванию хана, то независимо от истечения времени игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не выбьет хана.

Для определения командного первенства результаты игр оцениваются: победа — 2 очка, ничья — 1 очко, поражение — 0 очков. Командные места определяются по наибольшей сумме выигранных очков во всех играх. В случае равенства очков у двух и более команд места определяются по количеству выигранных альчиков во всех играх.

Форма участников

Спортивный костюм, обувь без каблуков и шипов.

Площадка для игры

Площадка для игры представляет собой круг диаметром 14 метров. Круг обозначается известковой линией шириной не более 5 мм. В одном метре снаружи этой известковой линии проводится еще один круг, переступать за эту линию свободным от игры (удара) участникам запрещается.

В центре круга роется продолговатая, овальная ямка размером не более 2 см, глубиной 1 см, которая обозначает центр круга, где помещается хан. Альчики для игры употребляются овечьи или козьи, количество в зависимости от числа играющих (на каждого игрока 5 штук).

Хан — роговая или костяная пластинка круглой формы диаметром 6 мм, толщиной 2 мм. Для удара игроки пользуются топмеем или абалаком. Но независимо от биты способы удара едины.

Абалак — роговая пластинка прямоугольной формы длиной 8 см, шириной 6 см, толщиной 2,5 см. Мерка для игры — деревянная палочка длиной 40 см, толщина произвольная.

Построение ордо

Перед началом игры в центре круга строится ордо. Для каждого игрока укладывается по 5 альчиков. Каждый игрок в каждом круге имеет право на три удара.

Примечание: Если в ходе игры количество альчигов на каждого игрока уменьшается, пропорционально уменьшается и количество ударов.

Ордо строится так. В центровую яму кладут хана и около него три альчика, которые вместе с ханом считаются за 5 альчигов. Вокруг укладываются все альчики по кругу в один слой.

Виды ударов

1. Дальний удар (ура атмай) — удар, проводящийся из-за круга. Игрок наступает пяткой на линию круга, носком в направлении центра круга, вторую ногу ставит сзади на удобное расстояние и производит удар.

Примечание: Если игрок выбил первый альчик в направлении через центр круга, последующие удары может производить в любом направлении, использовать способ удара вкось.

2. Удар вкось (кынкай атуу).

Если альчик лежит от круга на значительном расстоянии и все же его лучше выбить не способом дальнего удара, разрешается удар вкось. Для этого игрок, поставив одну ногу на черту, вторую ногу ставит по своему усмотрению и бьет с таким расчетом, чтобы альчик был выбит как бы боком, кратчайшим, чем через центр, путем.

Этим способом пользоваться разрешается, если предыдущим ударом был выбит альчик.

3. Удар вблизи (кадоо).

Удар кадоо применяется в случае, когда альчик лежит на расстоянии не дальше одного метра от линии круга. При этом способе удара игрок должен соблюдать следующие условия:

а) поставив ногу на линию носком в направлении центра, вторую прямую ногу поставить произвольно за линию (черту) круга;

б) если альчик лежит от линии не дальше 30—40 см, заднюю часть каблука поставить на линию;

в) если альчик лежит на линии ближе чем 30—40 см, ногу на линию ставить серединой ступни;

г) если этот альчик лежит на линии или не дальше 5—10 см от линии, переднюю ногу серединой ступни поставить на черту, но не далее 10 см от альчика.

д) при всех случаях удара вблизи колена ноги, поставленной назад, не должно касаться земли.

4. Удар с тыла (тооруу).

Удар тооруу производится в случае, когда альчик находится не дальше 30—40 см от линии круга или на черте круга,

а бита осталась в кругу. Удар с тыла считается правильным, когда альчик выбит назад за боковую линию круга, а бита осталась в кругу.

Для проведения удара с тыла, участник ставит ногу серединой ступни на линию круга, вторая нога находится сзади в положении скрестно, не касаясь земли. Рука, не занятая битой, находится за спиной ладонью наружу (удар стоя на одной ноге). Если же из такой стойки дотянуться до биты невозможно, то разрешается ногу на линию круга ставить не серединой ступни, а наступить на линию каблуком. Если после удачного удара из указанного положения (альчик выбит) бита останется в кругу, не задев ни других альчиков, ни хана, игрок берет биту, возвращается на место удара, делает три шага вправо и производит удар (обычным способом) через центр круга по одному из альчиков, лежащих в центре, или по любому альчику, лежащему подальше от черты круга.

Если при ударе с тыла один из двух лежащих рядом альчиков, отскочив, упал в центр круга, его разрешается выбить способом чертүү—щелчком.

После удара способом «удар с тыла» пользоваться способом «удар вблизи» не разрешается.

5. Удар сбоку (чалмай).

Этот способ — разновидность удара с тыла. Этим способом пользоваться можно в ходе игры ударом любым способом для выбивания альчиков, лежащих не далее одного метра от линии круга.

Удар выполняется так:

Поставив опорную ногу каблуком на линию, вторую прямую ногу за линию в удобном для себя месте, свободную от удара руку положив за спину, наклонившись корпусом во внутреннюю сторону круга, произвести удар в бок альчика.

6. Удар щелчком (чертүү)

Если игрок каким-либо из вышеуказанных способов выбил из круга альчик и при этом его бита осталась на поле близко к какому-нибудь альчику, или хану, или центру круга (не дальше 30—40 см.) то последующие удары производятся в кругу способом чертүү — щелчком.

Для проведения удара щелчком игрок ставит ногу внутренней стороной стопы к центру так, чтобы с внешней стороны стопы не было альчиков или биты.

Удар щелчком выполняется так:

а) передняя нога ставится носком и пяткой по прямой линии между двумя альчиками, или между ханом и альчиком, или между центром и альчиком. Поставив ногу на такой вообра-

жаемой линии, колено этой опорной ноги поставить на землю. Другая нога ставится также на колено так, чтобы сзади колена передней ноги альчиков не было;

б) приняв такое положение, игрок достает лежащую на земле битую так, чтобы ступня опорной ноги и носок задней ноги от земли не отрывались. Брать рукой битую надо одним рывком (как только рука дотянулась до нее, взять сразу, без остановки);

в) после точного выполнения требований п. а, п. б начинается удар щелчком. Щелчок производится всей пятерней, придавая вращательное движение.

После взятия биты (п. б) игрок может удар начинать из того же положения ног, в каком они были перед взятием биты, или переставлять колено задней ноги по своему усмотрению.

Не разрешается бить замахом назад.

После выбития одного альчика разрешается бить кучу—ордо, а после выбития трех альчиков — бить хана, но колени передвигать не разрешается.

После первого результативного щелчка игрок может менять место (с соблюдением требований пунктов а, б, в) и приступить к производству подряд (один за одним) нескольких хлестких щелчков (сабап чертүү). При этом количество выбитых альчиков не ограничивается, но выбить подряд не менее двух штук. При щелчке томпой, абалак из руки не выпускается. Если близко к игроку альчиков не осталось, разрешается только движением руки назад — томпой абалак, подтянуть и положить около альчика, которого достает рука.

Битую выпускать из руки (бросить) не разрешается.

Выбивание (щелчок) хана

После того как все альчики выбиты (Х), команды приступают выбивать хана. Для этого капитаны выделяют по одному игроку, которые по очереди производят по одному удару. Капитаны имеют право заменять этих игроков. Судья на площадке переносит хана с прежнего места в овальную, 4×2 см, глубиной 2 см яму (тут же рядом с центром). На площадку, кроме двух игроков и судьи, никто не входит. Если выбитый хан упадет на черту (линию) круга, его возвращают обратно и игра продолжается.

Примечание: Хана можно выбивать и до этого, это тогда, когда игрок вошел в круг, получил право на удар щелчком и в ходе ударов щелчком попал в хана и последний упал за линию круга. Если же при этом падении хан упал на линию круга, игрок имеет право выбивать способом «удар вблизи» — кадоо.

Запрещенные действия

В игре игроку не разрешается:

- а) сидеть в кругу;
- б) игрокам, не производящим ударов, находиться в кругу;
- в) бросание разных предметов в круг;
- г) выбивание хана раньше, чем выбито три альчика после входа в круг, или удар в кучу раньше, чем выбит один альчик;
- д) после удара тянуть биту назад или по дуге против часовой стрелки (для игроков, играющих правой рукой);
- е) тянуть биту от земли во время удара;
- ж) отрывать биту от земли во время удара;
- з) перед ударом хана и кучу переставлять колено;
- и) наклоняться или вытягивать руку над линией круга во время произведения удара;
- к) выходить из круга до потери удара;
- л) передавать или взять из-за круга что-либо;
- м) при игре, сидя в кругу, коснуться земли какой-либо частью тела или каким-нибудь предметом (кроме стопы и колена);
- н) во время игры передавать биту из рук в руки;
- о) бьющему игроку членами команды подавать биту;
- п) брать выигранный альчик.

Потеря удара

Кроме перечисленных запрещенных действий игрок теряет удар в следующих случаях:

- а) если после ударов способами: дальний удар, удар вблизи, удар с тыла, удар щелчком альчик не вышел за круг;
- б) если выбитый альчик, задев кого-либо из своих партнеров, отскочит обратно в круг;
- в) если в момент выхода альчика игрок или кто-либо из его партнеров что-либо уронит в круг;
- г) если кто-либо из своей команды поднимет отскочивший обратно в круг альчик;
- д) если бьющий игрок попросит замерить расстояние (для входа в круг) и окажется явное несоответствие;
- е) если игрок при входе в круг поставит опорную ногу среди альчиков;
- ж) если вошедший в круг игрок при взятии биты протянет руку между ханом и центром или между ханом и альчиком;

- з) если игрок произведет удар щелчком, пропустив руку над ханом, центром;
- и) если после удачного удара биты не может снова взять, не нарушая положения ног;
- к) если после удачного удара бита остановится, задев альчик, хана, центр;
- л) если выбив альчика, бита не поставлена на землю и осталась в руке;
- м) если при входе в круг достанет биты, опираясь рукой или битой о землю, если битой заденет свое тело, одежду;
- н) если после щелчка, оттягивая биту, не доведет до нужного для следующего щелчка места;
- о) права удара игрок лишается во всех случаях несоблюдения правил, нарушения требований всех способов ударов.

VIII. ТОГУЗ КОРГОЛ

Сущность игры в тогуз коргол заключается в том, что каждый игрок старается набрать наибольшее количество шариков. К участию в соревнованиях по тогуз корголу допускаются игроки не моложе 16 лет. Состав команды определяется положением. Соревнования могут быть как личные, так и командные. Одновременно играть за одной доской могут только два человека. Игровая доска имеет 20 лунок, но два из них — казаны — в игре не участвуют, а служат для складывания шариков; со стороны каждого игрока имеется 9 игровых лунок и один казан, который находится справа от игрока. Каждая из 9-ти лунок имеет свое название:

- 1 — ат отпос (непроходимая для лошади)
- 2 — текильдек уй (быстрая корова)
- 3 — далы (лопатка)
- 4 — кок моюн (зеленая шея)
- 5 — бел уй (поясница)
- 6 — жаман уй (плохая корова)
- 7 — эки тиш уй (двузубая корова)
- 8 — тел уй (упитанная корова)
- 9 — куйрук уй (хвостовая корова)

При записи ходов в партии словесные названия заменяются порядковыми номерами с 1 до 18.

Перед началом игры играющие садятся друг против друга. Каждый получает 81 шарик. Шарик раскладывают по девять штук в каждую лунку.

Право первого хода определяется жеребьевкой. Ход этот де-

ляется из любой своей лунки за исключением 1 и 10. Делавший первый ход берет из какой-либо лунки 8 шариков (оставляя в ней девятый шарик) и раскладывает их по одному в каждую следующую лунку слева направо (против часовой стрелки). Если последний шарик, опущенный в лунку противника, образует в ней четное число шариков — все шарик из этой лунки игрок, совершивший ход, забирает в свой казан.

Если последний шарик опущен не в лунку противника, а в собственную, шарик в казан не перекладывается, хотя бы они и составляли четное число. Четное исчисление шариков, подлежащих изъятию в казан, начинается с четырех (два шарика в казан не забираются).

Нечетное число шариков из лунки противника в свой казан забирается только в одном случае и один раз в игре, это когда в этой лунке было два шарика и третий шарик кладется последним из перекладываемых по лункам шариков. В этом случае такая лунка, из которой в казан забирают три шарика, объявляется «тузом» того игрока, который забрал из нее шарик в свой казан. В дальнейшем шарик, попадающие в эту лунку, перекладываются в казан того игрока, который объявил эту лунку своим «тузом».

Примечание: Нельзя объявлять «тузом» лунку, противостоящую «тузу» противника. «Туз» может объявляться каждым игроком только один раз в течение партии. Не разрешается объявлять «тузом» лунки 1 и 10.

Не разрешается пересчитывать шарик не только в своих лунках, но и в лунках противника.

Перед любым ходом в партии игроку разрешается задать своему противнику вопрос относительно какой-либо из его лунок. Например: сколько шариков в лунке № 4 (кок моюн), или открыта ли лунка № 7 (эки тиш уй). Открытой называется лунка с нечетным, а закрытой с четным количеством шариков. Противник обязан правильно ответить на этот вопрос.

Ход считается сделанным, если игрок вынул из своей лунки хотя бы один из находящихся в ней шариков.

Партия считается законченной, когда у одного из игроков ни в одной лунке не останется шариков, т. е. когда все его лунки пусты. Тогда второй игрок забирает из своих лунок в свой казан все находящиеся в них шарик.

После этого судья-контролер, ответственный за ведение протокола учета результатов игр, в присутствии игроков подсчитывает шарик в казанах и тот, у кого окажется больше шариков, считается победителем. Наибольшая продолжительность одной партии — 5 часов. Если по истечении этого срока партия не закончена, каждый игрок забирает в свой казан шарик из

своих лунок, судья производит подсчет. Победа присуждается тому, у кого в казане окажется больше шариков.

Определение результатов соревнования

За выигрыш партии — одно очко,
за проигрыш — 0 очков,
ничья — половина очка.

Неявка участника на игру оценивается в таблице минусом, а для его противника плюсом.

При равенстве очков у двух или более участников места распределяются по большинству выигранных шариков.

Командные места определяются по сумме очков всех членов команды, а при равенстве очков у двух и более команд по большинству шариков, выигранных всеми членами команды.

IX. ТЫЙЫН ЭНМЕЙ

Цель соревнований

Всадник, скачущий не ниже как галопом, наклонившись в одну сторону, должен рукой поднять монету, лежащую на земле.

Место соревнований

Дистанция от исходного положения до финиша 100 метров. В 10-15 метрах от исходного положения обозначается стартовая линия. В 50-60 метрах от стартовой линии на ровном, чистом месте (обозначенном светлым песком или опилками) лежит тыйын — монета. От места, где лежит монета, до финиша 20-25 метров.

Порядок проведения соревнований

По вызову судьи-стартера очередной участник из исходного положения выезжает на стартовую линию. Судья-стартер подает команду «внимание, марш». По этой команде участник галопом скачет, не снижая аллюра, наклонившись, рукой достает монету и продолжает скакать до финиша. Время засекается от команды «марш» до отмашки флажком судьи на финише.

В случае перехода всадника на другой, медленный аллюр, или остановки лошади в момент доставания монеты, результат этого заезда аннулируется и участнику засчитывается ноль очков.

В случае падения всадника (без повреждения) ему дается возможность сесть вновь на коня и продолжить движение с того места, где произошло падение. На соревнованиях каждому участнику дается три заезда. За доставание монеты — одно очко, за промах — ноль очков.

Состав команды и количество заездов определяется проводящей организацией и указывается в положении о соревнованиях. Побеждает участник, большее число раз поднявший монету. В случае равенства очков у двух и более участников, места распределяются по наименьшей сумме времени, потраченного на все заезды.

Примечание: Участнику, получившему за какой-либо заезд 00—00 времени, но имеющему равное количество очков с другими, за неудавшуюся попытку прибавляется самое худшее время, показанное кем-либо на этих соревнованиях в одном заезде.

Командные места определяются по сумме очков всех членов команды, в случае равенства очков — по наименьшей сумме времени, потраченного всеми членами команды на все заезды.

Х. УЛАК ТАРТЫШ

Соревнования по улак тартышу проводятся как командные. К соревнованиям допускаются мужчины в возрасте 19 лет и старше, хорошо управляющие конем. Состав команды 2-4 человека.

Место соревнований

Для проведения соревнований выбирается ровная, свободная от ям, кочек, других неровностей и камней площадка с мягким грунтом. Длина площадки 200-300 метров, ширина — 100-150 метров. В середине этой площадки очерчивается мара — круг в диаметре 6 метров. На обоих концах площадки флажками обозначены ворота. Высота флажков 50-60 см, ширина ворот — 15 см. За воротами обозначена площадка в ширину — 3 метра, в длину — на всю ширину ворот, бросок засчитывается, если улак упал на эту площадку, или хотя бы лег на черту. В случае, если брошенный улак не попал на площадку или черту, то он кладется на 25—30 метров перед этими же воротами и соревнование продолжается по свистку судьи.

За воротами еще обозначена 20-25 метровая линия. В случае проскока участника с козлом дальше этой линии судья останавливает соревнование, улак кладется обратно в центр круга и соревнование продолжается дальше.

Порядок соревнований

Жеребьёвка очередности встреч команд проводится не позже, как за один час до начала соревнований. Старший судья с помощниками выезжает на середину поля и вызывает (свистком, поднятием флага, по радио) очередные команды.

Команды выезжают в поле, выстраиваются лицом друг к другу по обе стороны мары, обмениваются приветствиями. Капитаны подъезжают к судьям. Старший судья, после обмена приветствиями с капитанами, разыгрывает ворота. После этого капитаны возвращаются на свои места, а помощники судьи уезжают на поле и занимают свои места. По сигналу старшего судьи выносятся и кладется в круг туша улака. От каждой команды по одному участнику подъезжают к улаку и по сигналу старшего судьи начинают поднимать улака с земли. Как только улак поднят с земли, в борьбу вступают все остальные члены обеих команд.

Цель каждой команды — бросить улака в ворота «противника» и противодействовать забросу улака в свои ворота.

Победа присуждается команде, наибольшее количество раз забросившей улака в ворота противника. Время на одну встречу 15 минут. Туша козла должна быть в пределах 30—40 кг. Проводящая соревнование организация своим положением может определить и другой срок продолжительности встречи и вес козла.

Разрешенные приемы в улак тартыше

1. В процессе соревнований поднимать улака с земли с любой точки внутри поля.
2. Отнимать улака у «противника» и передавать или перебрасывать его своему товарищу по команде.
3. Опускать, прижимать улака под ноги, держать на руках, класть на седло.
4. Держать улака на боках или между ног коня.
5. Помогать партнерам доскочить с улаком и бросить его в ворота «противника».
6. В случае проскока с улаком за линию ворот (при этом, если не проскочит дальше 20-25 метровой линии) вернуться на площадку не через ворота, а снаружи и забросить козла в ворота.
7. Если брошенный партнером улак не попал на площадку или на черту, то скачущему сзади разрешается схватить и забросить («добить») улака в ворота.

Запрещенные приемы в улак тартыше

1. Держать за повод, снимать уздечку и вообще хватать конское снаряжение «противника».
2. Хватать за руки, за пояс и за другие части тела «противника».
3. Наносить удары стремением, ногой по ноге «противника».
4. Привязывать улака к седлу.
5. Ставить свою лошадь поперек скачущему.
6. Кричать или вступать в разговоры.
7. Выезжать в сторону за пределы границы площадки.
8. Продолжать борьбу после того, как улак брошен в ворота.

Если какая-либо команда или отдельные участники грубо нарушают правила соревнований и не учитывают сделанные им предупреждения со стороны судей, то команда в целом или отдельные участники от встречи отстраняются. Выведенные с поля участники не заменяются. Если команда осталась в составе менее двух человек, ей засчитывается поражение. Так же наказывается и команда, отстраненная в целом. В этих случаях их проигрыш отмечается знаком минус (—), а выигрыш (если броска в ворота не было) отмечается знаком плюс (+).

Определение мест

1. Команда, забросившая улака в ворота «противника» больше раза, считается победительницей.
2. За выигрыш команде засчитывается два очка, ничья — одно очко, проигрыш — ноль очков.
3. При ничейном окончании встречи в соревнованиях, когда участвуют всего две команды, победа определяется путем проведения скачки на 500 метров с участием по одному всаднику от каждой команды на лошадях, участвовавших в улак тартыше (лошадь и участник выделяются капитанами команд).
4. При участии в соревнованиях трех и более команд места распределяются по сумме бросков в ворота во всех встречах.
5. В случае участия в соревнованиях большего количества команд (8-10) судейская коллегия путем жеребьевки разбивает на 2 (и более) подгруппы, где команды соревнуются по круговой системе.

В дальнейшем команды, занявшие в подгруппах первые места, играют между собой за первое и второе места (при двух подгруппах); команды, занявшие в подгруппах вторые места, играют за 3-4 места и т. д.

В один день команда может участвовать в улак тартыше не более трех раз.

МАЗМУНУ — ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Кыргыз ССР Министрлер Советинин алдындагы физкультура жана спорт боюнча комитеттин коллегиясынын токтому	3
— Постановление коллегии Комитета по физической культуре и спорту при Совете Министров Киргизской ССР	57
2. Спорттун кыргыз улуттук түрлөрү жана оюндары боюнча Бирдиктүү республикалык спорттук классификация жөнүндө ЖОБО	5
— Положение о Единой республиканской спортивной классификации по киргизским национальным вида спорта и играм	59
3. Спорттун кыргыз улуттук түрлөрү боюнча мелдештер. Жалпы жоболор	12
— Соревнования по киргизским национальным видам спорта. Общие положения	66
4. Спорттун айрым түрлөрү боюнча мелдештердин эрежелери	20
— Правила соревнований по видам спорта	74

СПОРТТУН КЫРГЫЗ УЛУТТУК ТҮРЛӨРҮ

(Мелдештин эрежелери, спорттук классификация)

КИРГИЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ВИДЫ СПОРТА

(правила соревнований, спортивная классификация)

(на киргизском и русском языках)

Редактор Д. Өмүрзаков
Басманын редактору К. Кангелдиева
Худ. ред. Г. И. Васильев
Тех. ред. С. З. Нурмиева
Корректоры М. Деркембаева, Г. Л. Бейгуленко

Сдано в набор 7/V 1976 г. Подписано к печати 23/VIII 1976 г.
Бумага типографская № 3. Формат бумаги 60×84 1/16, 6,75 физич.
печатных листов, 6,28 услов. печатных листа, 5,83 учетно-изда-
тельских лист. Заказ № 2318. Тираж 2000. Цена 26 коп.

720002, г. Фрунзе, ул. Советская, 170, издательство «Мектеп».

Чуйское производственное объединение «Полиграфист»
Государственного комитета Совета Министров Кирг. ССР
по делам издательств, полиграфии и книжной торговли.
720616, ГСП, г. Фрунзе, ул. Карагандинская, 72.