



**ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ
ПО КӨК БӨРҮ**



Правила проведения соревнований по кёк бөрү.

I. Описание.

Кёк бөрү – древняя, популярная конная-спортивная игра среди кыргызов и других народов Азии. В простонародье игру называют «улак тартыш» (перетягивание козла или козлодрание). Кёк бөрү – это симбиоз скачек и игры. Всадники борются за тушу козла – необходимо не только завладеть ею, но и удержать, а затем забросить в «тайказан» (ворота) команды соперника. Игра распространена также в Казахстане, субъектах России (Алтай, Башкортостан и др.), Узбекистане, Таджикистане, Афганистане, Пакистане, Китае, Турции, Монголии.

«Кёк бөрү» в переводе означает «серый волк». Давным-давно существовал распространенный вид охоты на волков, когда группа всадников верхом на лошадях гналась за волком, настигала его и убивала ударами дубинок по голове. Этот древний способ охоты на волка интересен ещё и тем, что после того, как один из всадников нагонял и убивал волка, он клал его тушу поперек седла, а остальные всадники старались эту тушу у него отнять. Таким образом, двигаясь по направлению к своему селу, они играли в кёк бөрү.

По правилам кёк бөрү в одной команде участвует 12 всадников и 12 лошадей, но одновременно в игру вступают только по четыре игрока от каждой команды. Игровое время – три периода по двадцать минут. Цель игры – овладеть тушей козла и максимальное количество раз забрасывать её в тайказан соперника.

II. Условия аренды лошадей.

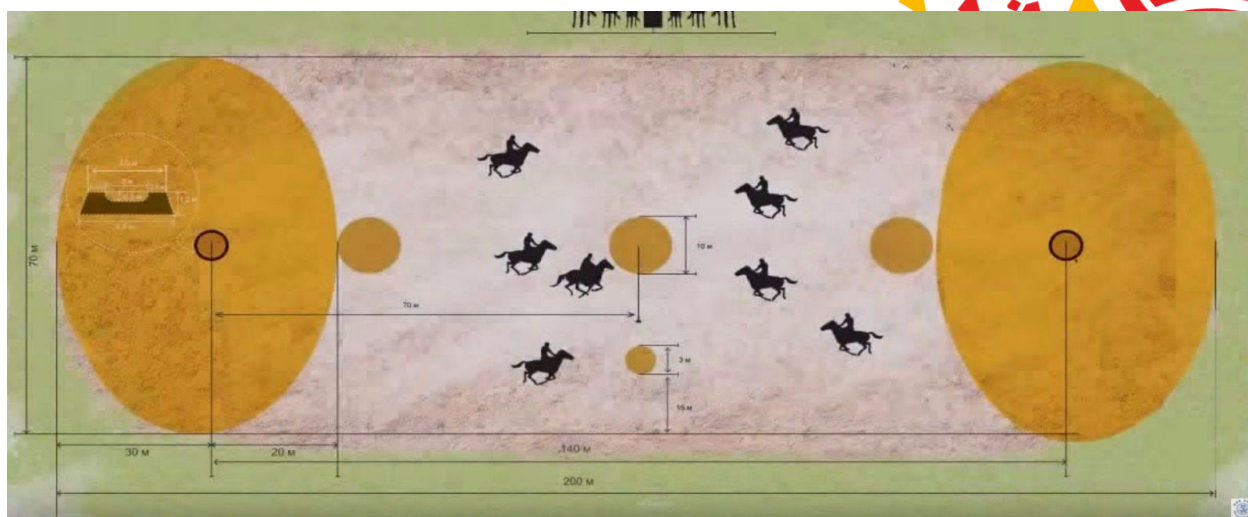
В случае, если страны-участницы, участвующие в соревнованиях по кёк бөрү, не смогут привезти своих лошадей, они могут взять в аренду лошадей, предварительно уведомив об этом Организационный комитет III Всемирных игр кочевников и направив соответствующую заявку от уполномоченного органа в сфере спорта в срок до 8 августа 2018 года. В этом случае команды будут обеспечены соответствующими лошадьми со стороны принимающей страны. Аренда лошадей производится за счёт средств принимающей стороны.

III. Общие условия.

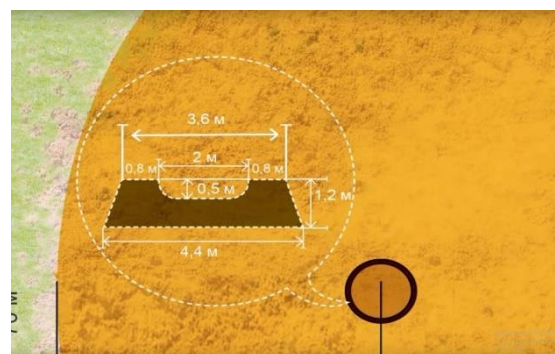
Соревнования проводятся на специальном поле, приспособленном для игры кёк бөрү. Игровое поле:

Параметры игрового поля: длина – 200 метров, ширина – 70 метров; расстояние между тайказанами – 140 метров; расстояние от центра до «тайказанов» -70 метров; расстояние от тайказанов до внешней линии по оси – 30 метров; штрафные зоны расположены на расстоянии 20 метров от тайказанов; размеры центрального и штрафных кругов составляют 10 метров в радиусе. Расстояние от малого круга радиусом 3 метра, где находится туша козла в начале игры, до бортовой линии, перпендикулярной оси, составляет 15 метров.





У каждой из соревнующихся команды имеется свой тайказан (ворота), который имеет следующие размеры: диаметр верхней части – 3,6 метра, высота – 1,2 метра, ширина бордюра – 0,8 метра, ширина котла тайказана – 2 метра (диаметр), глубина – 0,5 метра, диаметр нижней части тайказана – 4,4 метра.



Поле, где идет игра, может быть окружено забором высотой в 1,5 метра, который должен выдерживать напор лошадей и защищать от травм игроков и лошадей в момент соприкосновения.

IV. Основные правила игры.

Составы команд: 12 игроков и 12 лошадей в каждой команде.

В игру вступают по 4 игрока от каждой команды. Во время игры по решению тренеров команды вправе менять игроков по ходу игры, т.е. не останавливая игру.

Игра длится 60 минут и состоит из 3-х периодов по 20 минут. Между периодами предусмотрены перерывы длительностью в 10 минут.

Вес туши козла должен составлять 32-35 килограммов. Если игровое поле является илистым, то вес туши может составлять 27-30 кг.

Команды определяют свой тайказан по жребию. После каждого периода команды меняются тайказанами.





Каждая команда стремится забросить как можно больше туш козла в тайказан команды соперника. Побеждает команда, забросившая наибольшее количество туш козла.

Игроки, употребившие перед игрой алкогольные напитки или наркотические вещества, не допускаются к игре.

V. Начало игры.

За 20 минут до начала игры команды строятся для контроля. При контроле все игроки и лошади должны соответствовать всем условиям из настоящих правил.

Подковы лошадей должны быть плоскими, в противном случае команда будет исключена из соревнований.

Команды занимают место на центральном круге, построившись в один ряд по направлению к зрителям, далее звучит гимн көк бөрү.

Игра начинается со старинной традиции торжественной присяги игроков, которые дают клятву честно провести игру. Арбитр, обращаясь к зрителям, произносит слова присяги, игроки громко повторяют за ним.

Присяга:

- Арбитр: «О, Великий Создатель, прими присягу игроков, детей своих, могучих и сильных мужчин, вступающих в игру богатырей, продолжающих древнюю традицию».

- Все хором: «Клянусь перед народом, начиная игру «көк бөрү», доставшуюся нам от предков, перед зрителями и перед Создателем вести себя честно, строго следовать правилам игры. Оомийин!».

Далее капитаны определяют свой тайказан по жребью.

Туша козла должна находиться на расстоянии 15 метров от боковой линии со стороны трибуны.

Команды обязаны стоять в один ряд за боковой линией, противоположной к трибуне.

После свистка арбитра все игроки устремляются первыми захватить тушу козла. Если в течение двух минут тушу козла не сумеет захватить ни одна команда, то игра останавливается и затем продолжается в центральном круге. В круг входят по одному игроку от каждой команды. Пока туша козла находится внутри круга, другие игроки не имеют право входить в него. Если в течение одной минуты ни один из игроков, захватив тушу, не выйдет из круга, то арбитр заменит их другими игроками.

VI. Жекеме жеке.

Жекеме жеке (встреча двух игроков лицом к лицу) проводится в следующих случаях:

- если игроки не захватили тушу козла в течение 2 мин;
- когда туша козла вышла за пределы поля (аут);





- когда туша козла лежит в опасной зоне/месте;
Во всех этих случаях жекеме жеке начинается в том круге, ближе которому лежит туша козла.

Порядок входа в круг в жекеме жеке:

- игрок, который начинает жекеме жеке определяется жеребьевкой. Следующие встречи будут проходить поочередно.

Игрок внутри круга:

- должен стоять за боковой линией рядом с тайказаном своей команды;
- начинает игру после свистка арбитра;
- получает 1 минуту, чтобы захватить тушу козла. Если в течение 1 минуты никто не захватит тушу, на следующем жекеме жеке может участвовать только один игрок из троих остальных, которые находятся на поле.

Игроки вне круга вправе меняться в течение 1 минуты, которое дается для жекеме жеке.

Нарушение правил в жекеме жеке:

- пока игроки внутри круга не выйдут за пределы линии, игрокам вне круга нельзя входить в круг. Нарушивший получает двухминутное наказание. Пока туша козла находится внутри круга, другие игроки не имеют право входить в него.

- за атаку соперника за пределами линии круга даётся двухминутное наказание;

- за грубый удар игрока с той стороны, с которой он поднимает тушу козла, дается двухминутное наказание;

- если игрок наваливается сверху на другого игрока, поднимающего тушу козла, ему дается двухминутное наказание;

- если игрока, поднимающего тушу козла, ударяют головой лошади другого игрока, нарушителю дается двух минутное наказание;

- за все несоответствующие правилам көк бөрү действия даётся двухминутное наказание – жаза мамы (например, за задержку соперника за руку, за поводья и т.д.).

Во всех вышеперечисленных случаях игрока отправляют в специальное место «кара мамы», где находится удалённый игрок, а его соперник при этом продолжает игру внутри круга один. Игрокам вне круга разрешается войти в него, если игрок, схватившись за тушу козла, не выйдет из круга в течение 30 секунд.

VII. Ход игры.

Игра длится без перерыва до того момента, пока не будет заброшена туша козла в тайказан одной из команд, либо пока кем-то из игроков не будут нарушены правила. Для того, чтобы гол был засчитан, тушу козла нужно бросить точно в тайказан.

Салым (заброшенная туша козла в тайказан или гол) засчитывается в следующих случаях:

- когда туша козла полностью попадает в тайказан;
- когда попадает две трети туши козла.





Если две трети туши козла попадает в тайказан, то атакующей команде засчитывается салым, даже если соперник удерживает тушу козла. В случае если туша козла оказывается на краю тайказана и игрок попытается её полностью закинуть, то он должен быть на лошади, либо одна из его ног должна находиться в стремени. После того, как игрок закидывает тушу козла в тайказан, его команде засчитывается салым, даже если после этого лошадь залезла на край тайказана.

Салым не будет засчитываться в следующих случаях:

- когда в тайказан попадает одна треть туши козла;
- когда туша козла оказывается на бордюре;
- когда попав в тайказан, она по инерции выскакивает из него;
- когда 1 или 2 ноги лошади игрока находятся на бордюре тайказана при броске туши козла;
- когда туша козла бросается в тайказан игроком, наскочившим на него вместе со своим конем;
- в случае если игрок толкает тушу козла стоя на бордюре тайказана, или если игрок попытается толкнуть тушу козла, когда и он, и туша козла находятся на бордюре тайказана, тогда ему дается двухминутное наказание.

После попадания туши козла в тайказан и объявления арбитром салыма, игра начинается с центра поля.

Если игровое поле не огорожено забором, игра прекращается, когда игрок со своей лошастью выходит за пределы игрового поля (аут). Игра возобновляется в позиции «жекеме жеке».

Если кто-то из игроков грубо останавливает игрока, бегущего с тушей, нарушитель правил игры будет наказан на 2 минуты. Туша козла останется в руках того игрока, который владел ею до остановки игры. Если пострадавший игрок получит травму и не сможет играть, то тушу козла берет один из игроков его команды и продолжает игру. Если правила нарушат партнеры игрока, державшего тушу козла, то их отправляют в кара мамы на 2 минуты, а тушу козла бросают в круг, находящийся ближе всего к месту нарушения правил.

Если игра проводится по олимпийской системе, победителем считается команда, выигравшая всех соперников. Если в основное время игра заканчивается ничьей, даётся дополнительное время. Победителем считается команда, которая первой открыла счёт в дополнительное время. Если в течение дополнительных 10 минут счёт не откроется, будет проводиться серия буллитов.

Если игрок с тушей козла, несмотря на действия соперника, нарушающие правила, бросит тушу козла в тай казан, то салым (гол) будет засчитан. Нарушивший правила игрок будет удалён на 2 минуты.

Игроки могут меняться во время игры. Но во время замены на поле не должно быть лишних игроков. Процесс замены игроков контролирует помощник судьи.





Пока игрок, выходящий из игры, не пересекает линию игрового поля, запасной игрок не имеет право входить в игру. Если игрок выйдет из поля не в установленном месте, и вместо него на поле выйдет другой игрок, то это будет считаться нарушением правил. В случае если игрок поменяется с другим игроком с нарушением правил, а затем не позволит игроку из другой команды забросить тушу козла, тогда назначается жаза буллит.

Для повышения зрелищности в игре допускаются силовые приемы, применяемые как конями, так и игроками, но не противоречащие правилам игры. При этом категорически запрещено наезжать на игрока с той стороны, с которой он поднимает тушу козла.

В штрафной зоне не имеет право находиться игрок защищающейся команды. В нее разрешается войти защитнику раньше атакующего игрока только на корпус лошади. Когда туша козла выходит из штрафной зоны, все игроки должны выйти из этой зоны. Если после предупреждения судьи игроки не выходят из штрафной зоны, им дается двухминутное наказание.

VIII. Определение победителя.

Если соревнования проводятся в группе, победителем объявляется команда, набравшая наибольшее количество очков.

Если команды набирают одинаковое количество очков, победившей считается команда, которая одержала победу в личной встрече.

Если 3 команды набирают одинаковое количество очков:

- будут рассматриваться очки, набранные на играх между этими командами;
- будет рассматриваться разница забитых и пропущенных туш козла в играх между этими командами;
- будет рассматриваться, какая из команд забросила наибольшее количество туш козла в играх между этими командами;
- будет рассматриваться, какая из команд пропустила наименьшее количество туш козла в играх между этими командами;
- если и этих условий недостаточно для выявления победителя, тогда проводится жеребьевка.

После проведения игр в группах соревнования проводятся по олимпийской системе.

Команде, победившей в основное время, даётся 3 балла, проигравшей – 0 баллов. Команде, победившей в дополнительное время или в серии буллитов, даётся 2 балла, проигравшей – 1 балл.

IX. Буллит.





Для участия в послематчевой серии буллитов от каждой команды выходят по четыре игрока. Тренеры команд должны предоставить главному судье список четырех игроков и их коней. Для проведения серии буллитов к главному судье присоединяются 2 помощника. Главный судья стоит рядом с игроком, который будет бежать с тушей козла. Первый судья-помощник стоит рядом с преследующим игроком, второй судья-помощник – рядом с тай казаном, в который будут бросать тушу козла.

В случае фальстарта судья-помощник должен сразу сообщить об этом главному судье. Один из игроков занимает позицию рядом с тушей козла, за ним на расстоянии 30 метров становится игрок из другой команды. Они должны пуститься вскачь одновременно по свистку судьи. Если игрок, владеющий тушей козла, не даст сопернику догнать себя или несмотря на сопротивление соперника сумеет забросит тушу козла в тай казан, то салым (гол) будет засчитан.

Преследующему игроку разрешается отдалить игрока с тушей козла от тай казана, задевая его, также ему разрешается предотвратить бросок, держа тушу козла. Игрок с тушей козла, пробегая мимо тай казана, не имеет право обратно возвращаться. Игрок, атакующий тай казан соперника, т.е. владеющий тушей козла, вправе замедлять ход своего коня в зависимости от ситуации.

После этого игроки меняются позициями: игрок, ранее владевший тушей козла, занимает позицию преследующего, который должен догнать игрока с тушей козла; ранее преследовавший игрок теперь должен забросить тушу козла в тай казан.

После исполнения буллитов оба игрока покидают поле.

Игроков и лошадей менять во время исполнения буллитов запрещено. Разрешается менять игрока или лошадь, получивших травму во время исполнения буллита.

В случае одинакового счёта после исполнения четырёх буллитов, серия буллитов продлится до решающего салыма. Далее для исполнения буллитов с каждой команды должен выйти один игрок с лошадью, ранее не участвовавшие в серии.

В случае если в составе команд не остаётся игроков, не исполнявших буллиты, тогда серия продолжается по второму кругу.

Игрок нарушивший правила во время исполнения буллита, не отправляется в кара мамы.

Х. Судейская коллегия.

Каждую игру обслуживают один главный судья и двое боковых судей-помощников. Боковые судьи подчиняются главному судье и контролируют замены игроков, выходы за пределы поля (ауты).

Главный судья вправе остановить время во время игры. Он обязан остановить время игры в следующих случаях:

- при разногласиях между двумя командами;





- при травме игроков или лошадей;

Главный судья полностью контролирует ход игры в соответствии с настоящими правилами.

Команды вправе обратиться к главному судье только в том случае, если они не согласны с решением судей.

Обязанности главного судьи:

- он должен быть справедливым по отношению к обеим командам;
- он должен контролировать ход игры в соответствии с настоящими правилами.

XI. Запрещенные действия.

Игрок, не принявший присягу, не допускается к игре. Команде, которая принимает присягу формально, даётся предупреждение.

Запрещается бить соперника руками, пинать ногами, бить плетью. Игроки, нарушившие правила игры, удаляются на 2 минуты в кара мамы (штрафное место).

Штрафное время считается с того момента, когда нарушивший правила игрок поступает в кара мамы. Вместе с игроком в кара мамы должна стоять и его лошадь.

Спорить с судьями строго воспрещается. В случае пререкания с арбитром после предупреждения или оскорбления арбитра, игрок удаляется на две минуты. Игроку, перешедшему черту (оскорбления, маты, хулиганские выходки, драка), показывается красная карточка, и он удаляется до конца игры. Вместо удаленного до конца игры игрока наказание будет отбывать другой игрок из этой команды. Игрок, получивший красную карточку, отстраняется от этой и от следующей игры. Лошадь игрока, получившего красную карточку вправе остаться в игре. Действия игрока, нарушивший правила в ещё более грубой форме, рассматриваются дисциплинарной комиссией.

Правилами предусматривается двухминутное удаление, если игрок, чтобы остановить своего соперника, держит его руками, тянет его стремя, преграждает ему путь, делая вид что тянет стремя своего приятеля по команде или пытается свалить его с лошади. Если такие же нарушения совершаются в момент бросания туши козла в тай казан или на подступах к нему, то в качестве наказания применяется жаза буллит (пенальти).

Игрок, привязавший тушу козла к уздечке или сжавший её стременным поясом («оромо»), удаляется на две минуты в кара мамы.

За умышленное затягивание времени или нарушение темпа атаки команды соперников, а также за преднамеренный выброс туши козла за пределы поля игроку дается двухминутное наказание.

Командам (игрокам, капитану, тренеру, руководителю) может быть применён жаза буллит при неподчинении судье. По решению протокольной комиссии могут быть применены дополнительные меры.





Если игрок ударит по голове лошади из команды соперника, ему дается двухминутное наказание.

Также предусматривается двухминутное наказание, если игрок, поднимающий тушу козла, получает удар. Если после удара игрок получит травму, ударивший игрок получает красную карточку.

В случае несогласия игрока с решением арбитра в поле, а также обращения в протокольную комиссию, такое поведение может быть расценено как сознательное затягивание игры и игрок может быть наказан удалением на две минуты.

Предусматривается двухминутное наказание за наезд лошадью на игрока, совершившийся в полную силу и с расстояния в 3 метра или дальше. Если пострадавший игрок получит травму, игроку, нарушившему правила, показывается красная карточка.

В случае если игрок фиксирует тушу козла, скрутив в седле, тогда он удаляется на 2 минуты.

Также игрок будет удален на 2 минуты, если он сильно врежется в игрока, быстро скачущего либо напротив него либо боком по отношению к нему.

Запрещается играть без шапки. Если после предупреждения игрок не одевает защитную шапку, он удаляется на 2 минуты.

ХII. Требования к командам.

На снаряжении лошадей, которые участвуют в игре, не должно быть лишних металлических украшений (серебро, медь, железо и др.), от которых игроки могут получить травму.

Концы стремени должны быть ровными, а подковы – не острыми. Зимой и когда игровое поле является илистым, подковы должны быть тупыми (толщина – 0,5 см.).

Во время игры возле команды могут находиться не более пяти человек: 1 тренер и 4 конюха.

Команды обязаны вовремя предоставить следующие документы в соответствии с положением соревнований:

- заявка;
- фото и личные карточки всех игроков;
- медицинская справка и страховой полис игроков;
- паспорта лошадей с фотографиями (голова – крупным планом и профиль лошади – общим планом);
- ветеринарная справка и страховой полис лошадей.

ХIII. Форма игроков.

Комплект спортивной формы для игроков команды должен быть в двух вариантах. Размер номера должен соответствовать следующему стандарту: на спине – 300x150 мм., на груди – 150x100 мм.;

12 накидок, цвет которых соответствует цвету экипировки команды;



Все игроки в обязательном порядке должны быть в форме и в защитной экипировке и иметь головные уборы (тебетей, каска, шлем).

Также команды должны иметь флаг своей страны и медицинские и ветеринарные аптечки.

Не соблюдающие эти правила команды не будут допущены к игре.

