

ВСЕМИРНЫЕ ИГРЫ КОЧЕВНИКОВ 2016

**ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ
СОРЕВНОВАНИЙ
ПО ТОГУЗ КОРГООЛУ**



**ВСЕМИРНЫЕ ИГРЫ
КОЧЕВНИКОВ**

Кыргызская Республика

2016

*г. Чолпон-Ата,
3-8 сентября 2016 г.*

Правила проведения соревнований по тогуз коргоолу.

I. Общие положения.

Тогуз коргоол принадлежит к семейству игр манкала. Слово «манкала» происходит от слова «передвигаться, движение».

В тогуз коргооле, кыргызской версии этой игры, целью игрока также является приобретение как можно большего количества коргоолов. Слово «тогуз» переводится как «девять». В игре у каждого игрока имеется по девять лунок, в каждой из которых находится по девять коргоолов. Девять – священное число кочевых тюркских народов, в том числе и кыргызов. В кыргызском языке «коргоол» означает «овечьи катышки». В игре использовались драгоценные камушки, похожие по внешнему виду и размеру на овечьи катышки.

Значение игры для кочевых тюркских народов, в том числе и кыргызов, заключается в том, что воинственный народ в мирное время играл в тогуз коргоол и развивал свои способности военно-стратегического мышления. В основе игры лежит завоевание войск, богатства и имений врага. При этом, каждый коргоол символизирует одного воина.

Отличие тогуз коргоола от других игр манкалы является тем, что по правилам игры из всех забранных коргоолов один обязательно оставляется в этой лунке. Это является своего рода отражением традиции сохранения отцовского очага в социальной жизни тюркских кочевых народов.

II. Начало игры.

По итогам жеребьевки игроки располагаются каждый по свою сторону.

Перед началом игры на игровом столе должны быть доска, часы, бланк для записи партий.

Перед началом игры игроки проверяют начальную позицию, пожимают друг другу руки, демонстрируя право на начало игры.

После окончания партии игроки записывают результат в бланк для записи партий, подписывают его и рукопожатием закрепляют результат.

Если стороны не пожали друг другу руки, судье необходимо произвести рукопожатие.

III. Ход.

Ходом называется перекладывание коргоолов по одному коргоолу против часовой стрелки из любой лунки, находящейся на своей стороне, начиная с той же лунки. После девятой лунки со своей стороны следует первая лунка соперника, затем - вторая и т.д.

Если в лунке имеется один коргоол и ход делается им, то в результате лунка становится пустой, а коргоол перемещается на следующую лунку.



Если последний коргоол попадает в одну из лунок соперника, и если число коргоолов в той лунке будет четным, то ход считается результативным и игрок забирает все коргоолы из этой лунки в свой казан.

Если последний коргоол попадает на сторону соперника и оказывается нечетным, кроме правила «туза», а также если последний коргоол попадает в одну из лунок на своей стороне, то независимо от числа получившихся коргоолов, коргоолы никем не забираются.

Ход считается завершенным после того, как соперник опустил последний коргоол в лунку или коргоолы в казан и перевел часы.

Ход должен быть сделан одной рукой. Исключение составляет «бай», если в лунке более 12 коргоолов, то свободная рука является вспомогательной. Тогда можно взять все коргоолы той рукой, которой будет производиться ход, и примерно половину коргоолов положить в другую руку. После того, как закончатся коргоолы в руке, выполняющей ход, необходимо оставшиеся коргоолы переложить в другую руку и закончить ход. Если ход делается двумя руками, играющий, перед тем как сделать ход, должен обратить внимание соперника на количество коргоолов в лунке и показать на лунку, куда должен попасть последний коргоол.

Ход считается выполненным, если игрок положил в следующую лунку коргоол, находящийся в руке. Ход необходимо делать только после того, как соперник сделал ход и перевел часы.

IV. Туз.

Если последний коргоол игрока попадает в лунку соперника с двумя коргоолами, то эти 3 коргоола игрок забирает в казан и обязан объявить данную лунку «тузом», этим самым игрок выигрывает лунку соперника, и все коргоолы, которые в последующем попадут в лунку «туз», он забирает в свой казан и ставит знак «туза».

Все коргоолы, которые попали в «туз», забирает хозяин «туза» в свой казан.

Лунки «ооз» (лунка №9) не могут быть «тузами».

Поменять «туз» в течение партии нельзя.

Каждый игрок во время игры может объявить «туз» только один раз.

Также, если один игрок объявляет какую-то лунку «тузом», то второй игрок не может объявить «тузом» одноименную лунку, то есть с таким же номером.

От «туза» отказаться нельзя.

«Туз» нужно отметить специальным знаком.

В протоколе для записи знак «туза» отмечаем буквой X.



V. Окончание партии.

Партия считается оконченной, если один из игроков набрал 82 и более коргоолов в своем казане.

Если игрок набрал 82 коргоола и более, то партия останавливается, а у соперника подсчитываются коргоолы находящиеся у него в казане. К примеру, счет партии может быть 1 (82) – 0 (60).

Партия считается оконченной, если соперник объявил о своем проигрыше, то есть сдался, и в протокол и бланк для записи партий указывается счет. При учете количества коргоолов записывается находящиеся в казане коргоолы на момент объявления проигрыша.

Партия считается оконченной, если на стороне игрока не осталось коргоолов. В этом случае подсчитываются только коргоолы, находящиеся у него в казане. Если у него меньше 81 коргоола, партия считается проигранной этим игроком, если 81 коргоол - ничья, если больше 81 коргоола – выигрыш.

Партия считается оконченной вничью, если оба игрока набрали в казанах по 81 коргоолу. Партия считается оконченной вничью, если оба игрока согласились на ничью. Партия считается оконченной вничью, если на доске получается ничейная позиция А.Чылымова (повторение позиции через 73 хода). Партия считается оконченной вничью, если у обоих игроков закончилось время («упал флаг»), а в казанах осталось 81 или меньше коргоолов.

Партия считается оконченной, если один из игроков опоздал на половину контроля плюс 30 секунд, зафиксированные контрольными часами (опоздавшему записывается поражение), если иное не предусмотрено Положением о соревнованиях.

Партия считается оконченной, если у одного из игроков «упал флаг».

VI. Ошибки игроков.

Если в процессе партии не была обнаружена ошибка, и в протокол для записи партий был записан результат и проставлены подписи, то партия не переигрывается.

Если при выполнении хода играющий неумышленно рассыпал коргоолы, он должен восстановить позицию за счет своего времени, затем переключить часы.

VII. Часы для игры тогуз коргоол.



**ВСЕМИРНЫЕ ИГРЫ
КОЧЕВНИКОВ**

2016

Кыргызская
Республика

Часы для игры тогуз коргоол – это часы с двумя циферблатами, взаимосвязанные между собой так, чтобы только одни из них могли идти в одно время. «Падение флага» означает истечение времени игрока.

Судья должен поставить часы справа от черно-стороннего игрока.

Часы бело-стороннего пускаются во время, определенное регламентом, затем каждый игрок после сделанного им хода останавливает ход своих часов и пускает ход часов соперника.

Показания часов неоспоримы. Только при наличии явных неисправностей игрок должен обратиться к судье. При обнаружении неисправности судья должен заменить часы.

Обращение с неисправностью часов должно быть сделано до «падения флага».

Если при выполнении хода «упал флаг», необходимо дать возможность сделать ход до конца. При результативном ходе коргоолы необходимо снять с доски и положить в казан.

При замене неисправных часов судья должен установить точное время, использованное каждым игроком. Если есть доказательство, что неисправность была только на одних часах, он исправляет только показания этих часов, иначе, исправляются показания часов обоих игроков, общее время делится на два и распределяется между игроками поровну. При установке времени, если у одного из игроков остается меньше 5 минут, то судья доводит его время до 5 минут и прибавляет дополнительно его сопернику столько же.

Соглашение на ничью или признание поражения остаются в силе, несмотря на «падение флага».

Запрещается придерживать часы руками или удерживать кнопку часов.

Игрок может остановить ход обоих часов только при «падении флага».

Запрещается самостоятельно менять показания часов, в случае необходимости, нужно пригласить судью.

«Падение флага» должны зафиксировать только игроки, играющие партию, или судья.

По просьбе игрока судья должен установить часы.

Если партия была начата без часов, и игроки или судья решили поставить часы по тем или иным причинам, то необходимо установить для обоих игроков одинаковое время, то есть от реального времени отнимается время начала тура и делится на 2. Полученный показатель устанавливают обоим игрокам.

Игрокам нельзя ставить меньше 25 минут.

Игрок нажимает часы той рукой, которой выполняет ход.



VIII. Запись партий.

Каждый игрок обязан делать запись ходов обоих игроков ход за ходом согласно правилам нотации тогуз коргоола.

Бланк для записи является собственностью организаторов соревнований.

Бланк для записи должен быть расположен так, чтобы всегда был виден судьям.

Запись партии должна вестись до окончания партии.

Запись партии может быть прекращена только при условии, если у игрока осталось меньше 5 минут до конца контроля.

Переписать свою и партии игроков разрешается только с разрешения судей по окончании тура.

Любой игрок или представитель игроков может обратиться к судье, чтобы попросить записи партий. Судья обязан предоставлять бланки с записями партий или их копии. При потере или порче бланка игрок или представитель, взявший его для переписывания, несет полную ответственность и может быть наказан вплоть до исключения из соревнований. Судьям рекомендуется после туров вывешивать избранные партии игроков.

Игрокам, которые не производили запись партии или запись которых была произведена не до конца партии, объявляется предупреждение.

IX. Учет результатов игр.

Победитель партии получает 1 очко, а проигравший - 0 очков.

За ничью оба игрока получают по 0,5 очка.

При проведении соревнований, матчей и турниров по круговой системе, где регламентом о проведении соревнований предусмотрен подсчет коргоолов, необходимо в протокол записывать кроме счета количество набранных коргоолов проигравшего игрока. Результат игры записывается согласно следующим примерам:

1 (82) – 0 (60) – победил первый игрок.

0 (60) – 1 (82) – победил второй игрок.

0,5 (81) – 0,5 (81) – ничья.

X. Ничья

Ничью может предложить играющий только после сделанного хода перед переключением часов.



Предложение ничьи можно сделать не более трех раз. Если игрок сделал предложение ничьи более трех раз - это равносильно отказу от игры, и соперник может потребовать записать поражение этому игроку.

Каждое предложение ничьи должно отмечаться знаком «=» в бланке для записи партий обоими игроками.

Игрок может потребовать ничью, если на доске складывается ничейная позиция А.Чылымова.

Судья должен принимать протокол для записи партий, которая завершилась вничью, только в присутствии обоих игроков.

XI. Система проведения соревнований и виды соревнований.

Соревнования проводятся в личном и командном зачете.

Соревнования в командном зачете проводятся по олимпийской системе до двух поражений, в личном зачете - по швейцарской системе.

Контроль времени на обдумывание: один час на каждого игрока, два часа на одну партию.

Команды должны быть экипированы в единую форму, утвержденную федерацией.

Расстановка по доскам производится перед началом игры. Игроки на первой доске производят жеребьевку для определения сторон. Первая доска, победившая в жеребьевке, садится за белую сторону, а второй спортсмен садится за черную сторону.

После рассадки по доскам замены запрещены.

XII. Определение победителей.

Победители соревнований в личном зачете, проводимых по швейцарской системе, определяются по следующим показателям:

- по наибольшему количеству очков;
- при одинаковом количестве очков - по Коэффициенту Бухгольца;
- при одинаковом Коэффициенте Бухгольца - по результату личных встреч;
- при ничье - по коэффициенту «прогресс»;
- при одинаковом коэффициенте «прогресс» - по коэффициенту Бергера.

В командном зачете по олимпийской системе победители соревнований определяются по результату личной встречи команд; при ничье - по количеству коргоолов в проигранных партиях. При одинаковом количестве проигранных коргоолов, победитель определяется по результату первой доски. При



одинаковых показателях первой доски назначается дополнительная игра, которая длится 25 минут для каждого игрока.

XIII. Заявки.

В именной заявке для участия в соревнованиях необходимо указать фамилию, имя, год рождения, спортивный разряд и визу врача.

Мужчины не могут играть вместо женщин.

Команда допускается на соревнования при наличии не менее половины игроков.

XIV. Судейская коллегия.

Судейская коллегия утверждается руководящей организацией.

Во всех официальных соревнованиях с участием более 7 человек назначаются главный судья, заместитель главного судьи, главный секретарь, судьи при участниках и секретари.

Количество судей при участниках определяется в зависимости от уровня соревнований. Один судья может вести от одной до шести партий. Количество секретарей - не более 9 человек.

Минимальное количество судей - 3 человека.

Судья должен следить за строгим соблюдением настоящих правил и регламента о проведении соревнований.

Судья должен быть объективным и действовать в интересах соревнований.

Судья должен контролировать ход соревнований, следить за порядком, чтобы ничто не отвлекало игроков.

Если игрок не нажал на кнопку часов, судья может не обращать внимание на это, но также может принять меры по своему усмотрению.

Судья должен следить за тем, чтобы игроки не применяли дополнительных средств во время игры - записей предыдущих партий, использование диаграмм, сотовых телефонов, компьютерной программы и т.д.

Судья должен следить за тем, чтобы игрок во время игры не разговаривал с участниками соревнований, игроками, тренером и т.д. При необходимости можно разговаривать в присутствии судьи или соперника.

В зале, где проходят игры, имеют право находиться судьи и игроки, не закончившие партии, всем остальным запрещается находиться в зале.

За нарушение правил игрокам дается предупреждение. За три предупреждения с игрока снимается одно очко, за четыре предупреждения игрок исключается из соревнований.



Предупреждения даются в следующих случаях:

- за разговоры с участниками соревнований, игроками, тренером;
- если игрок не записал партию до конца;
- за проявление неуважения к судьям;
- за препятствование в проведении соревнований;

По регламенту судья имеет право запускать часы у играющего на белой стороне.

Судья имеет право зафиксировать поражение игроку, который опоздал на половину контроля времени плюс 30 секунд, указанного в регламенте.

Судья, принявший необъективное решение, может быть исключен из судейского состава.

XV. Толкование Кодекса.

Официальное разъяснение по Кодексу (настоящим правилам) дает Совет Федерации тогуз коргоола Кыргызской Республики.

