

# ВСЕМИРНЫЕ ИГРЫ КОЧЕВНИКОВ 2016

## ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ОРДО



## ВСЕМИРНЫЕ ИГРЫ КОЧЕВНИКОВ

---

Кыргызская Республика

# 2016

*г. Чолпон-Ата,  
3-8 сентября 2016 г.*

## Правила проведения соревнований по ордо.

### I. Общие положения.

Ордо – одна из самых распространенных игр кыргызов, дошедших с древних времен до современности. Само слово «ордо» означает «ханская ставка, ханский дворец». Игра воспроизводит бой за захват ставки.

Ордо представлял собой некую военную карту, с помощью которой воины обучались тому, как можно победить врага. Нарисованный на земле круг означал территорию государства, и соперниками вырабатывался план сражения. Выбивание хана означало свержение с трона правителя.

В основе игры также лежит умение ведения правильной внутренней политики, что характерно соблюдением осторожности будучи уже внутри круга, т.е. у власти.

### II. Правила национальной игры ордо.

В соревнованиях принимают участие 10 человек: 7 игроков, 1 заменяющий игрок, тренер и руководитель команды.

Игра начинается с жеребьевки. Для этого каждый капитан берет по одному левому альчику. Бросая их выше головы, судья определяет команду, которая начнет игру. Начнет игру та команда, чей альчик приземлится стороной «айкүр» или «таа».

Игра длится два часа. Она начинается с торжественного приветствия команд.

Для каждого игрока кладется по пять альчиков, и каждый имеет право на три удара. Если игрок выбивает альчик, то он продолжает свои броски пока не ошибется. В игре нужно правильно наступать на линию круга, во всех случаях носок должен быть направлен в центр круга. Каким томпом игрок вошел в круг, тем же томпом он должен продолжать игру. Если игрок при ударах или щелчках нарушил правила, взяв другой томпой, или ошибся, то решением судьи он прекращает игру. Если в ходе игры игроки одной команды выбивают все альчики и хана, то игра передается второй команде. Если, в свою очередь, вторая команда тоже выбивает все альчики и хана, то игра завершается ничьей и начинается заново. Если вторая команда не смогла выбить все альчики и хана, тогда первая команда считается выигравшей, и ей дается «малак». Команда, получившая «малак», не может взять ни один альчик.

Если за отведенное время хан был выбит, и игра должна была начаться заново, то альчики проигрывающей команды считаются следующим образом:

- 5 альчиков – три полных игры;
- 4 альчика – три игры выбиванием;
- 3 альчика – полных две игры;
- 2 альчика – одна игра выбиванием;



- 1 альчик – одна игра.

Игра выбиванием дается только одному игроку.

В командном первенстве занятые места определяются по очкам. Команда, набравшая наибольшее количество очков, занимает первое место.

Команде, выбившей в течение одного кона все альчики и хана, начисляется 3 очка.

За обычную победу по разнице альчиков дается 2 очка.

За ничью – 1 очко.

За проигрыш – 0 очков.

### III. Оборудование и инвентарь.

Инструментами игры ордо считаются томпой, альчики и хан. Томпой и альчики должны быть без отсеченных и отломленных частей. Томпой должен выглядеть новым и быть без потертостей.

Для хана можно использовать однокопеечную монету.

У судей должна быть измерительная палка длиной 40 сантиметров, покрашенная с одной стороны красной, с другой - желтой краской.

### IV. Ход соревнований.

Если в соревнованиях участвуют не более семи команд, то они проводятся по круговой системе. Если число команд восемь и более, то по жеребьевке судей команды делятся на две группы.

График игры для 4 команд:

1 круг	2 круг	3 круг
1 – 4	1 – 3	1 – 2
2 – 3	2 – 4	3 – 4

График игры для 5 команд:

1 круг	2 круг	3 круг	4 круг	5 круг
1 – 5	1 – 4	1 – 2	1 – 3	2 – 5
2 – 4	3 – 2	3 – 5	5 – 4	3 – 4
3	5	4	2	1 - запасные команды

График игры для 6 команд:

1 круг	2 круг	3 круг	4 круг	5 круг
1 – 6	1 – 5	1 – 4	1 – 3	1 – 2
2 – 5	2 – 4	2 – 3	2 – 6	3 – 5
3 – 4	3 – 6	6 – 5	4 – 5	4 – 6

График игры для 7 команд:



1 круг	2 круг	3 круг	4 круг	5 круг	6 круг	7 круг
1 – 7	1 – 6	1 – 5	1 – 4	1 – 3	1 – 2	2 – 7
2 – 6	2 – 5	2 – 4	2 – 3	4 – 7	3 – 7	3 – 6
3 – 5	3 – 4	6 – 7	5 – 7	5 – 6	4 – 6	4 – 5
4	7	3	6	2	5	1

- запасная команда

## V. Приемы игры ордо.

Атуу (названия приемов в игре ордо) – «ура атмай» (удар, проводящийся из-за круга); «байчертмек атуу» (бить как бая, разновидность удара); «кыңкай атуу» (удар вкось); «боорго алып атуу» (удар от груди); «тоорумак тооруу» (удар с тыла).

«Ура атмай» - для удара альчиком игрок наступает на линию круга носком в направлении центра круга. Если альчик выбит без этого правила, альчик остается в центре и не идет в общую казну.

«Байчертмек атуу» - этот прием используется для нанесения удара сверху для того, чтобы попасть в круг, когда альчик находится на расстоянии 1-1,5 метра от линии. При «байчертмек атуу» также нужно вставать носком в направлении центра.

«Кыңкай атуу» – этот прием игрок использует, когда выбивает альчики, лежащие рядом, носок при этом тоже должен быть в направлении центра.

«Тооруу» - удар с тыла. Прием «тооруу» имеет сложный и простой виды.

Простой «тооруу» – при таком приеме пятка левой ноги должна быть на линии, правая нога находится сзади, левая рука отводится назад, удар совершается наклонившись, и, если в это время альчик проходит сквозь внутренние альчики, томпой выходит за линию круга и при этом пятка была оторвана от линии, или томпой задел ногу игрока, а также, если игрок, не опустив руку и ногу, поднял томпой, удар не засчитывается. Если игрок после удара «тооруу» не смог попасть в круг, то он должен с места удара сдвинуться на шаг вправо или влево и совершить удар в дальний альчик. Выбивать должен игрок, выбивавший альчики.

Сложный тооруу. Соблюдая правила простого тооруу, нужно томпой направить в сторону альчиков в кругу. Если томпой остается внутри круга, то он имеет право на щелчок, если не остается, можно бить пока не ошибется.

«Боорго алып атуу» (удар от груди) - прием имеет простой и сложный виды.

Простой вид - при этом приеме игрок, выбивавший альчики, правильно ставит левую ногу на линию, левую руку прижимает к груди и выбивает альчики близлежащие к линии круга, здесь ошибкой не будет считаться, если томпой выйдет за линию круга.



Сложный вид - томпой должен быть направлен в альчики в круге, и игрок должен выбить альчик за линию круга. Выбитый альчик должен выйти с ближней линии круга, он должен проходить через альчики внутри круга.

Удары «чертүү» - «щелчком».

«Бирден чертүү» - щелчок по одной, «кармап чертүү» - щелчок придерживая, «сүрө чертүү» - щелчок собирая, «кое берип чертүү» - щелчок отпустив, «топ чертүү» - щелчок группы и «хан чертүү» - щелчок хана, «сабап чертүү» - щелчок хлестком.

«Бирден чертүү» - когда игрок попадает в круг, он может применять удары щелчком, при таком ударе левая нога должна быть параллельна линии, соединяющей два крайних альчика, другая нога также не должна переходить эту линию. После этого, передвигая или не передвигая колено, игрок должен щелчком ударить по одному альчику, встать и обратно ударить по другому альчику. Если такой прием повторяется несколько раз, то это называется «бирден чертүү».

«Кармап чертүү» - игрок заходит в круг, выбивает щелчком один альчик, садится и выбивает щелчком еще один альчик. В это время томпой не должен ложиться отдельно («ара бөк»). После этого игрок должен выбить альчик, лежащий в стороне, при этом держа томпой вертикально или горизонтально, третий альчик тоже выбивается щелчком. При ударе «кармап чертүү» должно выбиваться не менее трех альчиков.

«Сүрө чертүү» («жамап чертүү») - при таком ударе игрок, попавший в круг, выбивает рассыпанные по одному альчики так, чтобы они сгруппировались. При таком щелчке томпой не должен отрываться от земли, рука не должна касаться земли, и, если щелчок получился не прямо вперед, а вкось, удар не засчитывается.

«Коё берип чертүү». Этот прием используется, когда томпой оказался рядом с отдельно лежащим альчиком, в этом случае этот альчик выбивают в сторону большинства альчиков, при этом альчик должен быть выбит из круга, а томпой должен привязаться к другим альчикам. Этот прием можно использовать несколько раз, но при условии, что один альчик должен выбиваться из круга, а томпой привязаться к одному из альчиков в круге.

При выполнении всех видов удара щелчком, нужно сначала поднять колено, а затем двигать стопу.

«Топ чертүү» («топ уруу»). Игрок может войти в круг, ударить по одному альчику, встать, а затем может бить в группу альчиков. Группой



считаются альчики, если в центре расположены близко друг к другу более пяти альчиков. При ударе в группу, удар томпоем совершается, не передвигая колено. Если при ударе альчик задел игрока, томпой был оторван от земли или передвинулось колено или стопа, удар не засчитывается.

«Хан чертүү». В хана можно бить и во время игры. При ударе в хана, колено также не передвигается. Когда в ордо остается пять альчиков и начинается выбивание хана, первым начинает представитель играющей команды. Игроки, выбивающие хана, могут меняться. Команда, выбившая хана, забирает вместе с ханом три альчика, другая команда забирает два альчика, и, если есть еще время, пересчитывают альчики, и команда, забравшая хана, первой начинает игру. Хан обязательно выбивается с центра.

«Сабап чертүү» - щелчок хлестком. Игрок может использовать этот прием, когда альчики густо расположены. Он может бить на расстоянии руки, при этом можно передвигать колено, но необходимо выбить не менее трех альчиков.

Во всех приемах щелчков нужно правильно садиться, рука не должна касаться земли, томпой не должен отрываться от земли, колено не должно переходить линию, соединяющую два крайних альчика, между стопой ноги и коленом согнутой ноги не должны оставаться альчики.

«Ичке түшүү».

Используя удары «бай чертмек», «тооруу», «кадамык кадоо» можно попасть в круг. Томпой, когда попадает в круг, должен привязаться к одной из альчиков или хану, между ними должно быть расстояние 40 см. Пока игрок, находящийся внутри круга, не попросит судью измерить, расстояние не измеряется. Измеряется расстояние от томпоя до альчика, и, если игрок достает, то можно выбивать. Когда игрок входит в круг, в круге кроме него и судьи никого не должно быть. Капитан команды может войти только с разрешения судьи.

«Кадамык кадоо» - удар близкого альчика. Прием «кадамык кадоо» применяется, когда игрок находится внутри круга. Альчики, находящиеся возле линии круга, считаются «кадамык». Расстояние между альчиком «кадамык» и ноги на линии должно быть таким, чтобы мог вращаться томпой.

Альчик обязательно должен выбиваться через линию. Томпой вместе с альчиком могут направляться в две стороны линии. Если томпой и альчик направлены в одну сторону линии, игра не засчитывается.

Во время выбивания можно использовать удар вблизи – «кадамык кадоо», но тоорумаки «удар с тыла» делать запрещается.



«Ара бөк» - расстояние между томпоем и альчиком более 40 см.

Положение, когда томпой располагается вдали от альчиков называется «ара бөк». Если расстояние не соответствует, удар запрещается, если соответствует, можно продолжать игру. Расстояние измеряет судья с согласия игрока, находящегося в кругу.

## **VI. Запрещенные действия, потеря права на удар.**

Игроку запрещается при выбивании очередного альчика два раза наступать на линию круга.

Во время игры запрещается перекладывать томпой из одной руки в другую или касаться одной рукой другую.

Запрещается не выбив альчик, бить вкось.

Запрещается брать томпой, лежащий на линии, не наступив на линию или, не войдя в круг, брать томпой, лежащий в кругу.

Запрещается во время игры брать отдельно лежащий («ара бөк») томпой, протянув руку через альчики.

Запрещается наступать на томпой, альчик, хана, лежащих в кругу.

При входе в круг, запрещается двигать с места хана, протягивать руку через линию, выбивать через эту линию.

Запрещается доставать томпой, опираясь на землю или томпой.

Игрок теряет удар, если выбитый альчик, задев кого-нибудь из партнеров, отскочил обратно в круг. Если выбитый за линию круга альчик или томпой остановят, удар не теряется.

Если при выбивании партнер наступил на линию круга или вошел в круг, игрок теряет удар.

Запрещается подавать томпой бьющему игроку кем-либо из других членов команды.

Хан не будет считаться выбитым, если во время удара томпой был отпущен и вместе с ханом оказался за линией круга.

Удар теряется, если бьющий игрок попросит замерить расстояние, и окажется несоответствие.

Запрещается брать без разрешения судьи выбитый альчик, который ударившись во что-то, обратно попал в круг.

Запрещается поднимать томпой, находящийся внутри круга, не опустив левую руку (правшам), а левшам - правую руку.

При выбивании хана игроку запрещается переставлять колено.

Удар теряется, если при ударах щелчком альчик задевает группу или крайний альчик.

Запрещается при хлестких щелчках («сабап чертүү») выпускать томпой из рук.

Если игрок не выбил, а лишь краем томпоя толкнул альчик, тогда удар теряется.



Судья для определения команды, которая будет начинать игру, бросает альчик выше головы.

Если во время игры игроки двух команд будут между собой конфликтовать, судьи на площадках будут принимать различные меры по приведению ситуации к порядку. Таким образом, судья имеет право дать замечание, а также исключить игроков из игры.

Игрок теряет удар, если, находясь в кругу, рукой показывает на альчик.

Во время игры игроки двух команд должны относиться друг к другу с уважением: «ака, аке, байке, ини, тууган, ава, аксакал, сизиң, бизиң».

Удар не будет засчитываться, если при ударе одна из двух выбитых альчиков, задев игрока, остается в кругу.

Удар не будет засчитываться, если при ударе в группу альчиков, альчик прошел через стопу игрока, или альчик, оставшийся в группе, задел стопу игрока.

