

ВСЕМИРНЫЕ ИГРЫ КОЧЕВНИКОВ 2016

**ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ
СОРЕВНОВАНИЙ
ПО КӨК-БӨРҮ**



**ВСЕМИРНЫЕ ИГРЫ
КОЧЕВНИКОВ**

Кыргызская Республика

2016

*г. Чолпон-Ата,
3-8 сентября 2016 г.*

Правила проведения соревнований по кёк-бөрү.

I. Общие положения.

«Кёк-бөрү» переводится на русский как «серый волк». Происхождение этой своеобразной игры уходит своими корнями в далекое прошлое. В обществе кочевников, когда мужчины выезжали на охоту за добычей, чтобы прокормить свой род, скот оставался под присмотром старейшин, женщин и подростков. В это время волки нередко нападали на скот и приносили народу много бедствий. Вернувшись с охоты, разозленные джигиты на резвых и выносливых конях устраивали преследование волчьей стаи. Догнав стаю, они подхватывали бегущего волка с земли, бросали друг другу и даже играючи отбивали друг у друга.

Основной целью игры в далекие времена была военная подготовка. Во время игры в кёк-бөрү воспитывалось бесстрашие не только джигитов, но и их лошадей. Игра воспитывала в мужчине смелость, доблесть, отвагу и другие качества воина.

II. Условия аренды лошадей.

Если зарубежные команды, участвующие в соревнованиях по кёк-бөрү, не смогут привезти своих лошадей по той или иной причине, они должны уведомить об этом Государственное агентство по делам молодежи, физической культуры и спорта при Правительстве Кыргызской Республики до 7 августа 2016 года. В этом случае, команды будут обеспечены соответствующими лошадьми принимающей стороной. Принимающая страна примет все необходимые меры для выбора соответствующих лошадей для зарубежных команд.

Аренда лошадей производится за счёт средств принимающей стороны.

III. Место проведения соревнований.

Соревнования проводятся на специальном поле, приспособленном для игры «кёк-бөрү». Поле для игры разделено для обеих команд равномерно.

Параметры игрового поля: длина – 200 метров, ширина – 70 метров; расстояние между «тай казанами» - 140 метров; расстояние от центра до «тай казанов» - 70 метров; расстояние от «тай казанов» до внешней линии по оси – 30 метров; штрафные зоны расположены на расстоянии 20 метров от «тай казанов»; 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 «тай казан» (ворота), который имеет следующие размеры: диаметр верхней части - 3,6 метра, высота - 1,2 метра, ширина бордюра - 0,8 метра, ширина котла «тай казана» - диаметром 2 метра, глубина - 0,5 метра, диаметр нижней части «тай казана» - 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. Главные 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 каждый. Победа достается той команде, которая сумеет забросить больше туш козла в «тай казан» соперника.

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

Вес туши козла должен составлять 32-35 килограммов.

V. Начало игры.

Игра начинается со старинной традиции торжественной присяги игроков, которые дают клятву честно провести игру. Команды занимают место на центральном круге, построившись в один ряд. Арбитр, обратившись к зрителям, произносит слова присяги, игроки громко повторяют за ним.

Текст присяги:

- 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».

Далее капитаны определяют свой «тай казан» по жребию.

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. Ход игры.

Игра длится без перерыва до того момента, пока не будет заброшена туша козла в «тай казан» одной из команд, либо пока кем-то из игроков не будут нарушены правила игры. Для того, чтобы гол был засчитан, тушу козла нужно бросить точно в «тай казан». В тех случаях, когда туша оказывается на «бордюрах» и не попадает в «тай казан» либо, попав в «тай казан», она по инерции выскакивает из него, тогда это не считается голом. Точно также не будет засчитан гол, когда туша бросается в «тай казан» игроком, наскочившим на него вместе со своим конем.

После попадания туши в «тай казан» и объявления арбитром гола, игра начинается снова с центра поля.

Если игровое поле не огорожено забором, игра прекращается, когда игрок со своим конем выходит за пределы игрового поля (аут). Игра возобновляется встречей двух игроков в одном из трех штрафных кругов, вблизи которого произошел аут. Т.е. если аут произошел рядом с «тай казаном» одной из команд, то игра возобновится в круге, который находится рядом с «тай казаном» этой команды, а если аут произошел вблизи центра поля, то игра возобновится в центральном круге.

Если кто-то из игроков грубо останавливает игрока, бегущего с тушей, нарушитель правил игры будет наказан, а туша останется в руках того игрока, который владел ею до остановки игры.

Игра состоит из трех периодов, каждый из которых длится по 20 минут. Между периодами предусмотрены перерывы длительностью в 10 минут. В случае если после перерыва одна из команд сознательно тянет время, не выходя на поле, другая вправе без ее участия начать игру в положенное время.

До полуфинала при ничейном исходе матча дополнительное игровое время командам не дается. После пятиминутного перерыва разыгрываются свободные броски – «буллиты». В полуфинале и финале, если по окончании игры обе команды набирают одинаковое количество голов, судейская бригада определяет десятиминутную дополнительную игру вплоть до того момента, пока одна из команд не забрасывает в «тай казан» соперника тушу. В случае если в дополнительное время не выявляется победитель, то будут разыгрываться «буллиты». Из каждой команды для розыгрыша «буллитов» выходят по четыре игрока.

Правила «буллитов». Один из игроков занимает позицию с тушей козла, за ним на расстоянии 30 метров становится игрок из другой команды. Они должны пуститься вскачь одновременно по свистку судьи. Соперник старается помешать тому игроку, которой владеет тушей, чтобы он не смог забросить ее в «тай казан». Если игрок, владеющий тушей, не даст сопернику догнать себя или несмотря на сопротивление соперника сумеет забросит тушу в «тай казан», то это считается голом. Игрок, атакующий «тай казан» соперника, т.е. владеющий тушей, вправе замедлять ход своего коня в зависимости от ситуации.



Каждый из четырех игроков команды имеет право бросить тушу только по одному разу и по одному разу участвовать в погоне за соперником в «буллите». Лошадей менять во время исполнения «буллитов» запрещается. Если атакующий игрок выходит за пределы оси «тай казана», он не имеет право бросать тушу в него. В случае, когда ни одна из команд не сможет реализовать ни один из четырех бросков, игра в «буллит» продолжится до решающего броска.

Игроки, вступившие в игру, меняются только по разрешению помощника арбитра в поле, но во время замены на игровом поле должно быть только по четыре игрока из каждой команды. Замена игроков происходит с зоны старта на линии, перпендикулярной центральной оси. 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, это будет считаться нарушением правил. В случае если игрок упал с лошади и лошадь убежала или порвалась подпруга, помощник арбитра, не ожидая выхода игрока с поля, дает разрешение на выход запасного игрока.

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

В штрафной зоне не имеет право находиться игрок защищающейся команды. В нее разрешается войти защитнику раньше атакующего только на корпус лошади. Когда туша козла выходит из штрафной зоны, все игроки должны выйти из этой зоны.

VII. Запрещенные действия.

Игрок, не принявший присягу, не допускается к игре. Игроки, нарушившие правила игры, отправляются на двухминутное удаление в «кара мамы» - штрафное место. Команда, в которой был удален игрок, продолжит игру в меньшинстве с тремя игроками. Штрафное время считается с момента входа игрока в «кара мамы». В течении двух минут конь также должен находиться в «кара мамы» вместе с игроком.

В случае, когда игрок применяет такие запрещенные приемы, как задержка соперника рукой, преграждение пути сопернику своим конем или же попытки свалить его с коня, тогда он будет отправлен на двухминутное удаление в «кара мамы».

Если такие же нарушения совершаются в момент бросания туши в «тай казан» или на подступах к нему, то в качестве наказания применяется «жаза казан», то есть «буллит». Один из игроков из пострадавшей команды берет тушу и на скорости бросает в «тай казан» соперника. Исполнение «жаза казан» соответствует правилам буллита.



Игрок, завязавший тушу козла уздечкой или сжавший стремянным поясом («оромо»), также удаляется на две минуты в «кара мамы».

За умышленное затягивание времени после предупреждения также дается наказание, и игрок удаляется на две минуты либо команда наказывается буллитом.

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. Но по истечении штрафных минут, он выходит на поле. Если команда или ее тренер не подчиняется решению арбитра и оказывает на него психологическое давление, то в ее сторону назначается штрафной бросок - буллит и по решению протокольной комиссии - денежный штраф.

Игрок, берущий с земли тушу, не может быть атакован конем соперника со стороны туши. В противном случае за это предусмотрено наказание – удаление из игры. Если игрок получит серьезную травму, то виновник будет удален до конца игры. Атаковать игрока с другой стороны разрешается в рамках предусмотренных правил.

Таранить соперника на скорости вне зависимости от того, находится он с тушей козла или без нее, запрещено. В противном случае он будет удален на две минуты.

Когда двое игроков в центральном круге разыгрывают тушу, никто не имеет права входить в очерченный круг. В случае, когда нарушается это правило, после предупреждения игрок удаляется из игры на две минуты в «кара мамы».

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

В случае обнаружении пятого игрока в какой-либо команде, на команду, нарушившую правила, налагается штраф – удаление одного игрока. Команда в течении двух минут будет играть в меньшинстве.

При входе запасного игрока на поле, не ожидая выхода из него покидающего игру товарища по команде, один игрок также будет удален на две минуты.

Команда, самостоятельно прекратившая игру и не подчиняющаяся командам главного судьи, по решению протокольной комиссии может быть признана побежденной.

Во всех случаях, кроме штрафного броска (буллита) игра начинается непосредственно вблизи к воротам команды, нарушившей правила игры. В специально очерченный круг для розыгрыша входят только по одному игроку из



каждой команды. Пока они не выйдут за пределы круга, другие игроки не имеют права входить в него.

VIII. 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.

Во время игры возле команды могут находиться не более пяти человек: 1 тренер и 4 коневода. Команде, не выполнившей эти требования, объявляется поражение.

IX. Судейская бригада и протокольная комиссия

Судейская бригада состоит из трех человек – арбитр в поле и двух его помощников.

Команды за 30 минут до начала игры представляют судьям своих лошадей для проверки. Лошади и их снаряжение должны быть в надлежащем виде. Команда, не представившая для проверки своих лошадей, не допускается к игре.

Кроме судейской бригады игру обслуживает протокольная комиссия, утвержденная правлением Федерации «көк-бөрү».

Протокольная комиссия рассматривает просьбы и претензии команд и в спорных моментах принимает решение о присвоении победы какой-либо из двух команд. Если арбитр в поле не сможет организовать игру по утвержденным правилам или получит травму, то протокольная комиссия может заменить его другим арбитром.

Федерация «көк-бөрү» осуществляет через протокольную комиссию действия по распределению призов. Призы, поступившие во время игры, предварительно рассматриваются протокольной комиссией и только затем вручаются игрокам.

X. Порядок сдачи документов и требования к спортивной экипировке участников

Руководители команд обязаны предоставить за 15 дней до начала соревнований следующие документы:

- заявочный лист на бланке;
- общегражданские паспорта и личные карточки игроков на бланке с фотографией;
- страховой медицинский полис и медицинская справка о состоянии здоровья на каждого игрока;
- паспорта лошадей на бланке с фотографиями (крупным планом голова и общим планом – профиль лошади);
- ветеринарное заключение на каждую лошадь.



Команды обязаны иметь в наличии:

- комплект спортивной формы для игроков в двух вариантах. Размер номера на спине должен соответствовать стандарту 200x150 мм, на груди – 150x100 мм;
- парадные накидки, цвет которых соответствует цвету экипировки команды, на каждого игрока и руководителя команды;
- головные защитные шлемы для игроков;
- защитные приспособления из кожи или брезента для нижней части конечностей лошади, цвет которых должен соответствовать цвету экипировки команды;
- флаг команды для парада;
- медицинские и ветеринарные аптечки.

Команды без разрешения протокольной комиссии не имеют права наносить на форму игроков и лошадей рекламную символику кроме названия команды, фамилии и имени игроков.



**ВСЕМИРНЫЕ ИГРЫ
КОЧЕВНИКОВ**

2016

Кыргызская
Республика