

ВСЕМИРНЫЕ ИГРЫ КОЧЕВНИКОВ 2016

**ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ
СОРЕВНОВАНИЙ
ПО ДЖИРИТ**



**ВСЕМИРНЫЕ ИГРЫ
КОЧЕВНИКОВ**

Кыргызская Республика

2016

*г. Чолпон-Ата,
3-8 сентября 2016 г.*

Правила проведения соревнований по джирит.

I. Общие положения.

Джирит (метание копья на лошадях) – традиционный турецкий конный вид спорта. В нем участвуют две команды, которые играют на открытом воздухе. Тюркские народы с древних времен играют в эту увлекательную игру. Первоначально, копья были тяжелыми и более толстыми, однако, для того, чтобы снизить риск травмы, игроки перешли к более легким копьям. Команды формировались из шести, восьми или двенадцати игроков. Каждая команда имеет свой собственный флаг. Лошади не должны быть младше четырех лет.

Джирит – игра, возникшая с целью, чтобы лучше метать по противнику штыком и копьем, находясь верхом на лошади. Копье использовалось как учебное приспособление для повышения боевой силы, тем самым у воинов улучшались навыки и верховых упражнений.

Целью игры в джирит является набрать как можно большее количество очков, бросая деревянное копье с тупым концом в соперников из другой команды.

II. Условия аренды лошадей.

Если зарубежные команды, участвующие в соревнованиях по джирит, 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. Правила игры.

Игра джирит проходит на ровной прямоугольной площадке, обозначенной белыми линиями длиной 120 и шириной 40 м. на игровом поле должен быть хорошо обработанный дренажный грунт без камня и с мягким песком или земля, покрытая песком толщиной в 5-6 сантиметров.

Длина копья составляет 110 см. Каждая команда состоит из 7 всадников и двух замен. Игроки могут быть заменены в любое время при условии, что судьи будут уведомлены. Игрок, вышедший из игры, может войти в нее заново.

Игра разделена на два периода, каждый из которых длится по 40 минут. Общая продолжительность игры составляет 80 минут. Перерыв составляет 10 минут. Время в игре, потраченное на паузы, добавляется к концу соответствующего периода.

Максимальное время атаки составляет 35 секунд. Судья предупреждает наездника на 20-й секунде периода атаки. Если атакующий игрок не бросит свое копье в течение этого периода, он заработает одно штрафное очко, и его команде



придется сделать еще одну атаку. Если следующий атакующий игрок также не бросит свое копьё, то он заработает 2 штрафных балла. Результат игры определяется очками.

Штрафные баллы вычитаются из общего результата. Команда, которая набрала наибольшее количество баллов, одерживает победу.

Зона отдыха команд – шестиметровая площадь, в которой команда стоит в один ряд.

Запретная зона: площадь глубиной 5 метров, которая находится между зоной отдыха команд и полем для метания копья. Здесь могут находиться 2 всадника из противоположных команд. Если в запретной зоне находятся больше 2 всадников, то с этой команды будет снят 1 балл.

Поле для метания копья – это площадь с последней линии запретной зоны, глубиной 7 метров, до середины игрового поля. Спортсмен, который начинает атаку на команду, должен выйти в это поле и метнуть свое копьё. Если спортсмен второй раз метнет свое копьё, то он получит на один балл меньше.

Итоги игры будут сделаны на основании количества баллов. Отрицательные (штрафные) баллы будут вычтены из положительных очков. Команда, у которой будет наибольшее количество баллов, будет признана победителем.

IV. Оценка действий.

Метание копья оценивается судьями следующим образом:

- попадание в соперника с центра поля – 4 очка;
- попадание в соперника в зоне отдыха команд – 4 очка;
- поймать и помиловать соперника – 3 очка;
- преграждение противника – 3 очка.

V. Форма одежды игроков и снаряжение лошадей.

Форма одежды игроков должна состоять из следующих предметов:

- рубашка со стоячим воротником на пуговицах предпочтительно из шелка;
- жилет без рукавов с карманами;
- брюки – узкие до колен, на пуговицах, постепенно расширяющиеся от колен вверх галифе.
- сапоги – типа ботфорты, предпочтительно сапоги для игры в поло. Могут быть прикреплены шпоры без острых и режущих краев.

Снаряжение лошади должно состоять из следующих предметов:

- шлем для головы лошади, сделанный из кожи, облегчающий голову лошади и облегчающий управление;
- оборудование всадника – седло, расположенное на спине лошади;
- уздечка, присоединяющаяся к шлему лошади и обеспечивающая управление наездником.

