

“Келісінді”

Қазақстан Республикасы  
Ұлттық спорт түрлері  
Қауымдастығының Президенті

К. Сатыбалдыұлы

2011 ж.

Бекітіледі

Қазақстан Республикасы  
Туризм және спорт министрлігі  
спорт комитетінің төрағасы.

Е.Б. Қанағатов.

2011 ж.



Ж.С. Сабыржанов  
Е.Б. Нарымбаев  
А.Қ. Кургамбаев

# АСЫҚ ОЙЫНЫ ЕРЕЖЕСІ

Астана  
2011 ж.

Асык ойынының хаттамасы

№	Ойыншының аты - жөні	Кезек реті	1 ойын	2 ойын	3 ойын	4 ойын	5 ойын	6 ойын	7 ойын	8 ойын	Жиналған ұпай саны	Оры
1						Ұпай сандары						
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												

Бас төреші \_\_\_\_\_

Бас хатшы \_\_\_\_\_

## Судья

1. Главный судья - 1
2. Главный секретарь - 1
3. Секретарь - 1
4. Врач - 1
5. Комендант - 1
6. Рабочие по оформлению площадки - 2
7. Диктор

### 1. Первая площадь

1. Главный судья
2. Судья
3. Судья

### 2. Вторая площадь

1. Главный судья
2. Судья
3. Судья

### 3. Третья площадь

1. Главный судья
2. Судья
3. Судья

### 4. Четвертая площадь

1. Главный судья
2. Судья
3. Судья

## Қазақстан Республикасының Туризм және спорт Министрлігінің спорт Комитеті Республикалық «Асық ату» Федерациясы

Құрастырғандар: Ж.С. Сабыржанов - доцент, Қазақстан Республикасының еңбек сіңірген жаттықтырушысы.  
Е.Б. Нарымбаев - Қазақстан Республикасының құрметті спорт қайраткері “Қазақ ССР халық ағарту ісінің озық қызметкері”.  
А.Қ. Қурғамбаев - Қазақстан Республикасының еңбек сіңірген жаттықтырушысы.

### Асық ойнаған озар

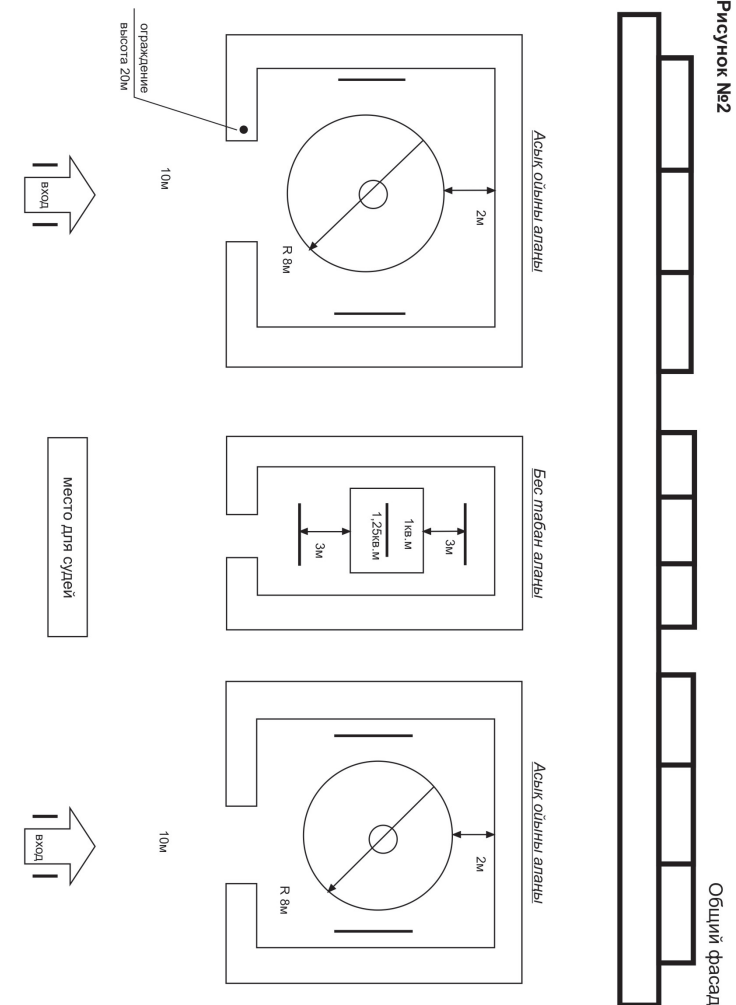
Ұлттық болмыста ешқандай басы артық дүние болмайды. Ол ойын бола ма, әдет-ғұрып, салт-дәстүр бола ма, бәрі де адамның өзінің өскен ортасына сай, жан-жақты жетілген азамат болуына көмектеседі. Асық ату - көшпелі халықтардың, әсіресе, қазақ ұлтының ежелгі кезден келе жатқан ойыны. Жалпы балалардың ойыны болып есептелсе де, оның басқа түрі болмағандықтан ба, әлде өзінің қызықтығынан ба, бірақ оны ағы да, қарасы да, үлкені де, жасы да, батыры да, биі де ойнаған. Соған байланысты оның түрі де көп – далада ойнайтын түрлері, үйде ойнайтын түрлері. Асық ату бұл негізінен ауыл балаларының сүйікті ойыны десек, қателеспейміз. Біріншіден, ол бірін-бірі достасу-сыйласуға, бірін-бірі қадірлеуге, ұйымшылдыққа, тәртіпке үйретсе, екіншіден көз мергендігіне, қол мергендігіне үйреткен.

Енді тағы бір айтатын нәрсе – халқымызда «Асық ойнаған азар, доп ойнаған тозар, бәрінен де қой бағып, құйрық жеген озар» дейтін сөз бар. Ол кезде асық ойнады, доп ойнады. Ол - бүгінгідей футбол сияқты халықаралық деңгейге шыққан, кәсіпке айналмаған кез. Қазір ол спорттың түрі болып, жұрт одан мамандық алып, жұрт одан күнкөрісті түзеп, кәсіп етіп жүр. Сол кезде олай емес еді. Бұл ойынның түр есебі ретінде ғана бағаланған, ал бала бүкіл өмірін, ұзақ күнгі тірлігін ойласпайды, сондықтан да баланың ойын бүгінгі тірлікке, күнкөріске аудару үшін әлгіндей мақалды шығарған. Жоғарыда айтып кеткендей, асық ойыны мергендікке – көз мергендікке, қол мергендікке, дос болуына, ұйымшылдыққа, төзімділікке үйретеді, соның бәрі - ғажап дүние.

Бұл дүние қазір өзгерген. Адамның түсінігі де, таным түсінігі де, қабылдау мүмкіндіктері де үлкен. Әлемдік спорт ойындары түрлері бір жүйеге келтірілген, сондықтан «біздің ауылда былай ойнайтын еді, біздің ауылда былай ойнайды» дегенді қалдыру керек. Қазақтың ұлан-байтақ даласының төрт аясы мындаған жер шақырым ғой, әр өңірде асықтың әр-түрлері ойналған. Солардың бәрін қорытып алып, ортақ ережесін шығару керек. Сөйтіп, ойынды бір ұлттық түріне айналдыруға болады.

Асық ойынын әлемдік деңгейге шығару керек. Түрік халқы атауының бәрі асық ойнай алады. Бұны тек жетілдірсе, болғаны.

**Қойшығара Салғараұлы,  
Мемлекеттік сыйлықтың иегері, Түркітанушы  
ғалым, профессор, жазушы**



Заявка участников соревнований по игре «Асық»

(команда)

№	Ф. И. О.	Класс	Год рождения	Руководитель	Допуск врача

Печать учреждения \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )  
 подпись \_\_\_\_\_ Ф. И. О.  
 главы учреждения

Врач \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )  
 подпись \_\_\_\_\_ Ф. И. О.  
 главы учреждения

**Асық – Қазақ балаларының ең сүйікті ойыны**

Асық ойыны – Қазақ балаларының ең сүйіп ойнайтын ойыны болған. Бұл ойын балаларды мергендікке, төзімділікке баулиды. Қазақтың өмірінде мал шаруашылығы қандай маңызды болғандығының бір дәлелі осы – асық ойыны. Асық уақ малда қой, ешкіде, киікте, тау текеде болады. Асықтың бір кереметі оны ешкім қолдан жасап жатпайды. Табиғи нәрсе. Оның жақсы салмақты түрлерінен сақа жасайды. Қазақта «Қой асығы болғанмен қолыңа жақса сақа тұт, жасы кіші болса да ақылы асса аға тұт» деген мақал бар. Бір нәрсенің дайын екенін білдіретін «Сақадай сай» сөз тіркесі де бар. Қазақ баласы тумай тұрып-ақ ырым етіп асық жинаған және асықты ұл бала ойнағандықтан балаларымыз ұл болсын деп ырым еткен. Жолаушы адамның жолдан аман оралуына асық үйірген. Асықтың Алшы, Тәйке, Бүк, Шік, Омпа деген жақтары болады. Оның ішінде алшы жатысын өте бағалаған. Өмірде жолы болған дәулетті адамдарды «Асығы алшысынан түсіп тұр» деп айтқан. Қазақтың ұлттық ойыны ретінде ережесін жазып, спорт ойынына енгізсе, болашақ ұрпақтарымыз бекем, әрі мерген, әрі төзімді қасиеттерге ие болар еді. Біздің ұрпақ осы асық ойынының артықшылығын көзбен көрген ұрпақ.

Асық ойнайтын тақыр алаң жасау үшін сауыншы шешелеріміздің сиыр қораларын тазартып беріп, сабақтан бос демалыс кездерінде талай асық ойынының қызығын көруші едік-ау. Асық ойыны – балалар үшін ең қажет ойын.

**Орынбасар Тұрашұлы  
 Зейнеткер, «Қазақстан Республикасының  
 құрметті спорт қайраткері»**

## КІРІСПЕ

Бүгінгі жастардың мемлекет қамын ойлайтын ертеңгі ел ағалары екенін ескерсек, олардың азаматтық санасы бүгіннен бастап ұлттық болмыспен ұштаса дамуы керек. Осы мақсатты іске асыру үшін ұлттық мәдени мұраның озық үлгілерінің бірі болып табылатын ұлттық ойындарды өткізуді дәстүрге енгізу қолға алынды.

Ұлттық ойындардың ішінде аса танымалысы - асық ойыны. Асық ойыны – қазақ халқының дәстүрлі ұлттық ойындарының ең қызықты әрі өте кең тараған түрі. Сондықтан ғасыр бойы халықтың зердесінде сақталып келген осы бір қызғылықты ойынды өскелең ұрпақты тәрбиелеудің тиімді құралы ретінде ұтымды пайдаланған жөн.

Асық ойынын 3-4 жастағы баладан қарияға дейін ойнай алады, және жас, не жыныс айырмашылығына қарамай бір ойынға қатыса береді.

Ойын - жарыс, не жаттығу өткізуге арнайы орынды талғамайды, үй ішінде, ашық алаңдарда, мектеп, балабақша бөлмесінде өткізуге болады.

Асық ойнаған бала жылдамдық пен ептілікті, шыдамдылық пен сабырлықты, тәртіп пен мергендікті жастайынан санасына сіңіреді.

## V. ОПРЕДЕЛЕНИЕ И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

5. По сумме этапов определяются (1, 2, 3 места) победители соревнований. Победители определяются по количеству баллов. Победители награждаются дипломами соревнований.

Решение состава судей не подлежит пересмотру.

Призеры, занявшие 1,2,3 места допускаются к финалу, для определения обладателя главного приза «Алтын сака». По окончании финала по решению судейской коллегии определяется самый меткий игрок «Сурмерген». Судьи на площадке девают сшитый из голубой и желтой материи наруканник.



**Алшы** – положение сжатой в кулак вытянутой руки, когда большой палец выставлен прямо вверх.



**Тәйке** - положение кисти руки, когда все пальцы вытянуты вперед.



**Омпа** – положение вытянутой вперед руки когда четыре пальца кисти обращены вертикально вниз (под 90).



**Шоңқы** – положение вытянутой вперед руки, когда четыре пальца кисти обращены вертикально вверх (под 90).



В случае нарушения игроком правил соревнований судья поднимает руку с синей повязкой и останавливает игру.



## I. ЖАЛПЫ ЕРЕЖЕЛЕР

### 1. Ереже асықтан Жарыс өткізу шарттарын реттейді.

Асық ойыны балалардың бойында қазақ халқының тарихи-мәдени мұрасына құрмет сезімін қалыптастыру, сондай-ақ ептілікке, мергендікке, ұқыптылыққа, сергектікке баулиды, қазақтың ұлттық ойындарын білуге құштарлығын арттыру мақсатында өткізіледі.

### 2. Асық ойынында қолданылатын негізгі терминдер:

*Асық* – арқар, таутеке, қой, ешкі, елік, киіктің асық жілігімен жіліншегінің (сирағының) ортасындағы шағын сүйек;

*Алшы* – асықтың қырынан тұрғанда ойығы үстіне, ал тегістеу, тәйке жақ беті астына қарап түскен қалпы;



*Тәйке* – асықтың алшыға қарама-қарсы түскен қалпы;



*Бүк (бүге)* – асықтың дөңес жағының жоғары қарап түскен түрі;



*Шік (шіге)* – асықтың қуыс жағының жоғары қарап түскен түрі;



*Омпы (омпа, оңқа)* – асықтың ашасы бар жағының жерге қадалып түскен түрі;



*Шоңқа* – асықтың омпыға қарсы жағымен жерге қарап түскен түрі;



*Кеней (кенай)* – жаппай ойынға немесе ұтысқа салынатын жай қарапайым асық;



решения главного судьи, а также может выносить свои предложения, записывает и доводит до организаторов соревнований и главному судье просьбы и предложения участников и представителей команд.

Технический секретарь не имеет право вмешиваться в определении победителей и призеров соревнований.

**Судья** – находится на месте проведения соревнования и дает команду на начало и окончание соревнований.

В руках он должен иметь флажки 2-х цветов (красный и синий). Подняв синий флажок дает команду начинать игру, при нарушении правил соревнований, подняв красный флажок, останавливая игру.

Таким же образом, он дает команду следующему участнику. В ходе игры он жестко контролирует соблюдение правил соревнований, ведет учет набранных очков и определяет победителя и дает информацию секретарю соревнований.

### 1. Жесты используемые в игре «Асық»

**Бук** – положение вытянутой руки, когда пальцы рук собранных в кулак повернуты вниз.



**Шік** – положение вытянутой руки вперед когда пальцы сжатые в кулак обращены вверх.





#### IV. Состав судейской коллегии

Состав судейской коллегии чемпионата утверждается совместным решением министерства науки и образования, а также комитетом по туризму и спорту и физической культуре.

Работой судейской коллегии руководит главный судья соревнований.

**Главный судья** соревнований ответствен за организацию и проведение соревнований в соответствии с регламентом. Проверяет готовность мест соревнований, разрешает споры возникающие в ходе проведения соревнований, назначает главного секретаря соревнований.

**Технический секретарь** соревнований готовит техническую документацию необходимую для проведения соревнований. Проводит жеребьевку, определяет подгруппы, назначает и определяет начало соревнований, график встреч в подгруппах, доводит до участников и представителей



*Құлжа* – құлжаның (таутекенің) асығы;

*Топай* – сиырдың асығы;

**Сызық, шеңбер** – ойын барысында асық тігілетін орындар;

*Көн, көмбе* – асық тігілетін жердің атаулары;

*Қарал, қаралық* – ойын тәртібіне сай келмейтін іс-әрекет, яғни адал ойнамау деген сөз;

*Табан, адым* – ойында қолданылатын өлшемдер;

*Қағу, қаржу, иіру, шерту, басу, тап басу* – асық ойындарында қолданылатын әдістер мен тәсілдер;

*«Үй ішілік» («тақта ойыны»), «далалық» («алаң ойыны»* – ойнау орнына қарай ойын түрлері;

*«Алшы», «Қаржу», «Бес табан»* - ойнау әдісіне қарай аталатын ойын түрлері;

*«Шыр»* - кенейлерді бір жерге тігіп, ұтысқа ойналатын асық ойынының аты.



## II. АСЫҚ ОЙЫНЫН ӨТКІЗУ ТӘРТІБІ

### 1. Асық ойынының кезеңдері және кезеңдердегі ойын түрлері

Асық ойыны әр өлкеде әр түрлі ерекшеліктерін сақтай отырып дамыған. Осының барлығын салыстыра отырып аталған ойын түрін – «үй ішілік» немесе «тақта ойыны» және «далалық» немесе «алаң ойыны» деп екіге жіктеуге болады. **Осыған орай асық ойыны жалпы 3 түрі:** тақталық ойынның 1 түрі, алаң ойынының 2 түрі бойынша өткізіледі.

#### Ойын жарысы келесі екі кезеңнен тұрады:

- I кезең - өңірлік іріктеу кезеңі;
- II кезең – ақтық кезең.

Әр кезеңдегі сайыс жеке жарыс ұстанымы бойынша және төменде көрсетілген ойын түрлерінен өтеді:

1. «Қаржу» (тақталық ойын) ойыны;
2. «Бес табан» (алаң ойыны) ойыны;
3. Шыр «Алшы» (алаң ойыны) ойыны.

Әр ойын түріне әр топтан бір баладан ғана қатысады. «Алшы» ойынына топ капитандары қатысады.

Екі кезеңдегі жеңімпаздар ұпай немесе асық саны бойынша анықталады.

Өңірлік іріктеу кезеңі аудандарда, облыстарда және Астана мен Алматы қалаларында өткізіледі. Іріктеу кезеңін ұйымдастыру мен өткізуді өңірлердегі жергілікті атқару органдары, үйлестіру жұмыстарын спорт мекемелері жүзеге асырады.

Өңірлік іріктеу кезеңдері аудандық және облыстық деңгейлерде өтеді.

Аудандық іріктеу кезеңдеріндегі жүлделі 1-ші, 2-ші, 3-ші

Организационный комитет гарантирует проход и допуск участников в места проведения соревнований, а также торжественную церемонию открытия и закрытия соревнований при современном предоставлении заявочных документов а оргкомитет организаторов соревнований.

### 2. Ориентировочная программа

ДЕНЬ	МЕРОПРИЯТИЯ
1 - день	Приезд участников чемпионата, экскурсия
2 - день	Торжественное открытие - Соревнования
3 - день	Отъезд участников и гостей чемпионата



### III. Порядок участия в соревнованиях

К соревнованиям допускаются взрослые, так и школьники, победители областных, городских отборочных соревнований.



Каждая команда должна иметь свою форму. Игроки могут использовать одежду сшитую в национальном стиле, не ограничивающую свободу движения участника.

Заявка на участие в соревнованиях подается в срок указанный в положении о соревнованиях. Заявки показанные после указанного срока не принимаются и к соревнованиям не допускаются.

Приезд участников, вид транспорта, наименование рейса,

срок прибытия, список участников предоставляются заранее в сроки указанные в положении (согласно приложения №1) за подписью и печатью руководителя командирующей организации.

Каждый участник должен иметь документ удостоверяющий его личность.

#### 1. Состав делегации

Состав каждой команды не должен превышать 5 человек. 1) Тренер-представитель – 1 чел.

2) Участники соревнований – 4 чел.

3) Все финансовые расходы: проезд, питание, размещение за счет командирующих организаций

орындарды иеленген балалардан топ (команда) жасақталып, облыстық жарыстарға жіберіледі. Облыстық іріктеу кезеңдеріндегі жүлделі 1-ші, 2-ші, 3-ші орындарды иеленген балалардан топ (команда) жасақталып, ақтық кезеңдегі жарыстарға жіберіледі.

Аймақтық және республикалық деңгейдегі ойындарды қажетті жабдықтармен қамтамасыз етілуін ұйымдастырушылар жүзеге асырады.

#### 2. Ойын тәртібі

Әр ойын түріне қатысушылар өтінімі жасалады. Алаң ойыны барысында қатысушылар тізімдегі кезек бойынша төртеуден ортаға шығады. Алдымен тізімдегі алғашқы төрт ойыншы шығып бастайды. Әрқайсысына тізімдегі орнына сәйкес «1», «2», «3», «4» сандары белгіленген сақалар таратылып беріледі. “Тақталық” (үй ішілік) ойын басталар алдында ойын жүргізуші олардың сақасын жинап алып, ойында әркімнің кезегін белгілеу үшін, яғни кімнен кейін кім асық ату керектігін анықтау үшін сақаларды иіреді. Иірген кезде кімнің сақасы алшы түссе, сол бірінші, тәйке түссе – екінші, бук түссе – үшінші, шік түссе - төртінші болып асық ататын болады. Егер екі баланың, үш баланың, немесе төртеуінің де сақасы бір қалыпта түссе, кезек ретін нақты белгілегенге дейін сақалар қайта иіріледі. Ойын соңында ең көп ұпай немесе асық жинаған бала жеңімпаз болып танылады.

Ойыншы ортаға шақырылған жағдайда дайын тұруы керек. 2 минуттан артық кешіксе, ойыннан шығарылады.

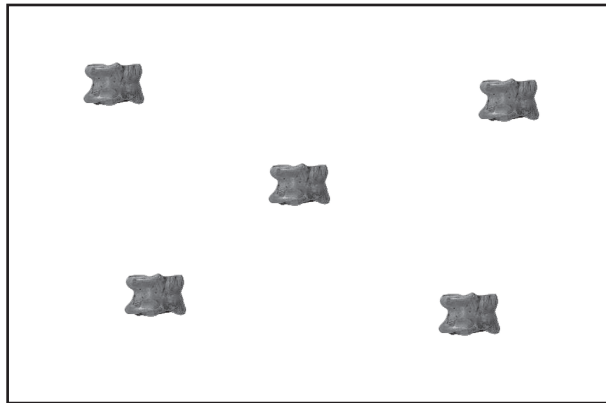
Ойын барысында дөрекілік танытқан, тәртіпке, ережеге бағынбаған ойыншы ойыннан шеттетіледі. Бас төреші қажет деп тапса, тәртіп бұзған ойыншыны жарысқа қатыстырудан бас тартуға құқылы. Осындай жағдайда ойыннан шығарылғандарға ешбір орын берілмейді.

### 3. Ойын түрлері

#### ҚАРЖУ (қақпақыл)

Бұл ойын үш кезеңнен тұрады.

*Бірінші кезең* – көн киіз немесе кілем үстіне төреші бес асықты арасын алшақтатып шашып тастайды (1 сурет). Ойыншы өзінің қолындағы қолайлы асығын жоғары лақтырып жіберіп, киіз үстіндегі бір асықты іліп алып, жоғарыдан түсіп келе жатқан өз асығын жерге түсірмей қағып алады, жаңағы жерден алған асықты жерге қойып, тағы да өз асығын жоғары лақтырып, жерден екінші асықты іліп алып, жоғарыдағы өз асығын қағып алады. Осылай үшінші, төртінші, бесінші асықты алады. Осы бес асықты қателік жібермей қаржып алар болса, 10 ұпай беріледі.



1 сурет

Егер қолына ұстаған бес асықтың біреуін түсіріп алса, 1 ұпай шегеріледі. Екеу болса, екі ұпай шегеріледі. Егер жоғары лақтырған асығын 3 рет ұстай алмаса, ойын тоқтатылады.

противника. Если сака при метании не поражает цель и ложиться в позу, двух указанных выше, то она остается лежать на этом месте, где приземлилась. Следующий игрок, в данном случае легко может поразить данное «сака». По завершении игры победителем признается тот игрок, который выиграл большее количество «сака» и кенаев.

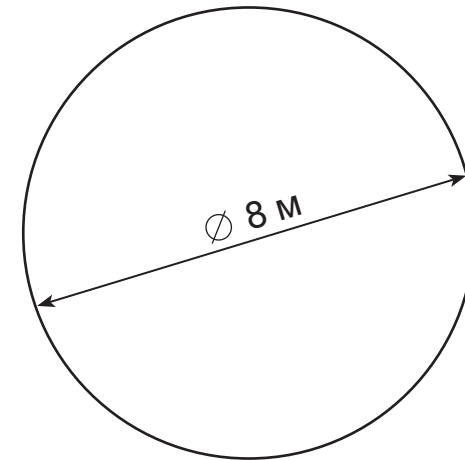


рисунок 3

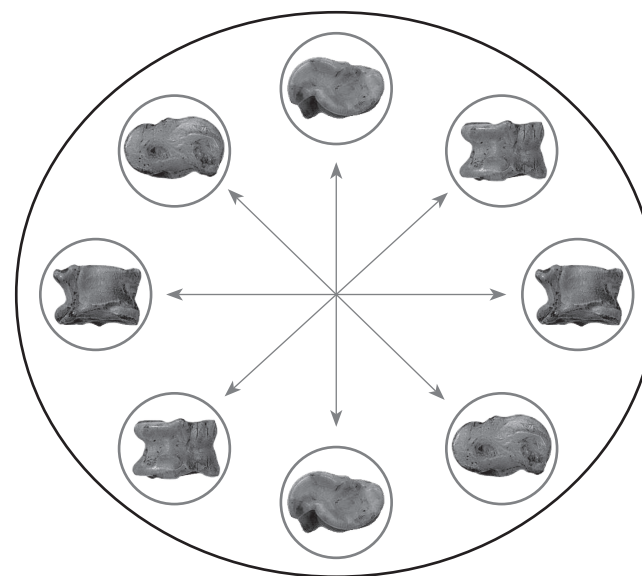
тактической уловке. После приземления «сака» игрок произносит «жаттым» (лёг). Если брошенный сака лежит удобно для броска, то последующий игрок может взять на прицел и поразить её. В этом случае говорит (өлді) убит. Владелец сака в данном кону выбывает из игры и вступает в игру лишь со следующего кона.

Таким образом он может поразить «сака» и других соперников. Если удобных для поражения «сака» нет, то он может поразить (шыр) состоящий из «кенаев» каждого игрока, построенных внутри круга. При поражении «кенаев» он может забрать, как трафей кенай который оказался в одной позе с «сака» игрока поразившего цель. Если «кенайи» не легли в одинаковой позе, но сака оказалась в позе «алшы» то игрок имеет право на дополнительный бросок. Если «сака» легла в позе «тайке», то он имеет право на бросок в сторону, с целью затруднить свой «сака» от поражения соперниками. Это правила действует и при метании на поражение «сака»



Бірақ ойыншы бұған дейін жинаған ұпайына иелік ете алады. Бірінші кезеңде қалай ойнағаны есепке алынбай-ақ қатысушы екінші кезеңге жіберіледі.

**Екінші кезең** – көн киіздің екінші бетінде киізді жиектеп орналасқан 8 белгі болады. (2 сурет). Осы белгілерге сегіз асық тігіледі. Екі-алшы, екі-тәйке, екі бұк, екі-шік. Бұлар қарама-қарсы орналастырылады. Ойыншы өз қолындағы асығын жоғары лақтырып жіберіп, киіз үстіндегі екі алшы асықты шеберлікпен теріп алып, жоғарыдағы өз асығын жерге түсірмей қағып алуы керек. Осылай жұп асықтарды қате жібермей қаржып алса, 20 ұпай беріледі. Ойын қателіктеріне қарамай аяғына дейін жүргізіледі. Бірақ бір ойыншы екі жұп асықты бір рет қана қаржып ала алады. Қаржый алмаса, 5 ұпайдан айырылады да, келесі жұп асықты қаржып алуға



әрекет жасайды. Бірінші және екінші кезеңде қалай ойнаған есепке алынбай-ақ, қатысушы үшінші кезеңге жіберіледі.

**Үшінші кезең** – көн киіздің екінші бетінде киізді жиектеп 9 асық орналастырылады. Ойыншы өз қолындағы асығын жоғары лақтырып жіберіп, киіз үстіндегі асықтарды үш-үшеуден теріп алып, жоғарыдағы өз асығын жерге түсірмей қағып алуы керек. Осылай үшеуден 9 асықты қате жібермей қаржып алса, 30 ұпай беріледі. Ойын қателіктеріне қарамай аяғына дейін жүргізіледі. Бірақ бір ойыншы үш асықты бірден бір рет ғана қаржып ала алады. Қаржый алмаса, 10 ұпайдан айрылады да, келесі үш асықты қаржып алуға әрекет жасайды. Жеңімпаз үш кезең қорытындысы бойынша анықталады.

#### **«БЕС ТАБАНДЫ» топаймен ойнайды.**

Алаңға көмбе сызығы сызылады. Осы жерге әр бала 10-15см аралығында 2 топайдан тігеді. Көмбе сызығынан бес табан өлшеніп сызық сызылады. Бұл бес табан сызығы болады. Бес табан сызығынан 3 метр қашықтықта атыс сызығы сызылады. Осы сызықтан балалар кезек-кезек көмбедегі топайды қатты құлаштап атып, тігілген кенейлерді көмбедегі сызықтан әрі қарай 5 табан сызығынан шығаруы керек. (сурет №2)  
Ойыншылар екіге бөлініп сақаларын иіріп ату кезегін анықтап алады, содан кейін атуды бастайды. Көмбеден шыққан топай атқан баланикі болып есептеледі. Егер ол көмбеден шығара алмаса, сақа тиген топай қайта тігіледі де келесі бала атады. Ойын осылайша жалғаса береді.  
Ең көп топай жинаған бала жеңімпаз болып табылады.

#### **ШЫР «АЛШЫ»**

Ортаға диаметрі 8 метр шеңбер сызылады (3 сурет). Шеңбердің ортасынан бөле көмбе сызығы сызылады.

#### **БЕС ТАБАН**

В «Бес табан» обычно играют топаем. Однако, чтобы не допустить угрозу здоровью детей, рекомендуется во время чемпионата играть в эту игру сака.

На площадке рисуется полоса кона. На это место каждый участник ставит по две топая. В 5 метрах от полосы кона проводится полоса, с которой метается сака, выбивающий выстроенные топай. Участники должны по очереди сбивать с этой полосы выстроенные на коне топай на расстояние более 50 сантиметров. Пятка игрока, метящего топай, не должна преступать стрельбовую линию. Выбитый топай будет принадлежать участнику, который сбил его. Если он не сможет его выбить, задетый топай будет выставлен заново, после чего бросать будет следующий участник. Игра продолжается по очереди.

Победителем признается участник, набравший большее количество топаев.

#### **АЛШЫ**

На середине рисуется круг диаметром 8 метров (рисунок 3). Разделяя круг, проводится линия кона. Начертив круг радиусом равным двух кратной величине расстоянию между большим и средним пальцем (приблизительно 20см). Каждый игрок по 1 конаю выстраивают сомкнутый четырехугольник. Участникам раздается по 1 сака и по 4 игровых асыка. Таким образом, на кон выставляется 4 асыка. Асыки должны ставиться в плотную друг к другу (в кучу).

Игроки будут бросать по очереди.

Начинающий игрок старается метнуть свой «сака» (биток) подальше, чтобы обезопасить себя от меткого выстрела соперников. Последующие игроки могут последов этой

должен будет стараться поймать следующую пару асыков. Участник будет допущен на третий тур без учета того, как он сыграл на первом и втором турах.

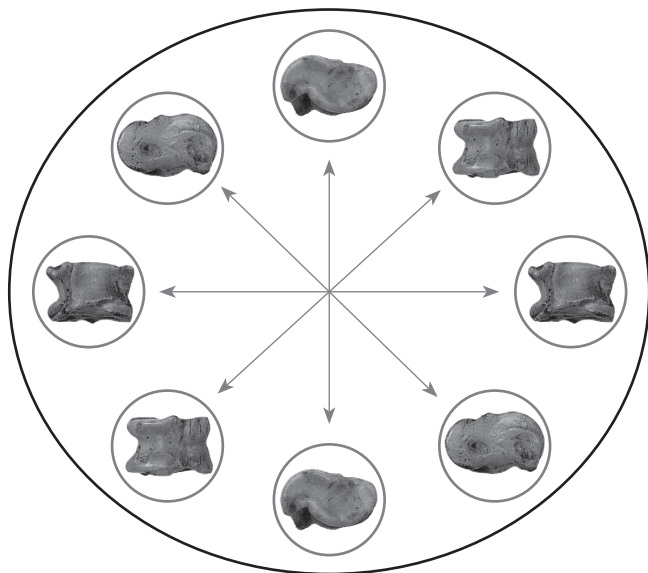


рисунок 2

**Третий тур** - на втором листе кошмы по ее краям будут расположены 9 асыков. Участник, подбросив вверх свой асык, подобрав по три асыка с кошмы, должен поймать свой асык. Если так сможет без ошибки поймать по три асыка девять штук, то удостоится 30 очков. Игра будет доведена до конца несмотря на ошибки. Однако один игрок может поймать сразу три асыка только один раз. Если не сможет поймать, лишится 10 очков, будет стараться поймать следующие три асыка.

Ойыншыларға бір сақа, 4 кенейден беріледі. Ойыншылар сақасын алып қалып, қалған бір кенейден көнге тігеді.

Оны шыр дейді.

Асық ойынында тігілген асықтарды атуға жарамды сақа таңдалып алынады. Ойыншылар сақада көрсетілген номер кезегімен ойын бастайды.

Сақа болатын асық салмақты, ірі болуға тиіс. Ол көбінесе еркек қойлардың, не қошқарлардың асығы болып келеді.

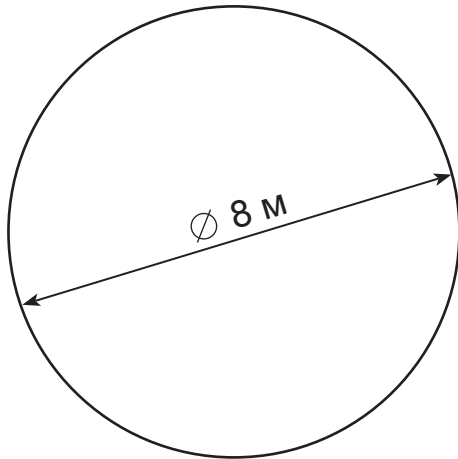
«Алшы ойыны» сақаның салмақты да алшы тұрғыштығына байланысты. Бұл ұту үшін өте қажет.

«Алшы ойынында» 1 алаңға 4 ойыншыдан шығады. Бірінші бала сақасын ешкім көздеі алмайтындай жерге алысырақ тастайды. Екінші баланың да, басқасының да солай тастауына болады. Оны «жаттым» дейді. Бірақ тастаған сақа атуға ыңғайлы жатса, кезектегі түптегі қарсылас көздеп атуға құқы бар.

Тігілсе «өлді» дейді. «Өлген» сақаның иесі келесі кезекке дейін ойыннан шығады. Алдыңғы баланың одан да әрі маңында жатқан сақаларды атып «өлтіруге» еркі бар. Болмаса, бір



сақаны «өлтіргеннен» кейін, сол жерден «шырды» атып бұзады. Сақасының жұбына қарай құлаған асықтарды жиып алып, енді біртіндеп кенейлерді атады. Жұп түссе – ұтысын алып, ойынды жалғастыра береді. Бөлек түссе, сол жатқан жерінде жатады. Егер сақасы кенейлермен жұп түспей-ақ алшы түссе, ойыншының қайта атуына болады. Тәйке түссе, алыстау басқа жаққа «жатуға» болады. Бұл заңдылық сақаны сақа көздегенде де сақталады. Тимей кетіп, бүгіннен не шігінен түссе, сол жерде жатады. Қарсылас ойыншы кезегін алғанда, оны оп-оңай өлтіре салады. Бұл ойында сақаны атып «өлтіріп» не «шыр» бұзып, жұп асықтарды көбірек ұтып, көбірек ұпай жинаған ойыншылар жеңімпаз деп танылады. «Шыр» түбінде ең соңғы баланың сақасы ғана жата алады. Оның пайдасы, қарсыластар сақаларын атып, ұзап кетеді де, «шырға» тигізе алмай қалады. Кезегі келгенде «шырды» бұзып, жұп – асықтарды жиып алады. Ыңғайлы кенейді жақын жатқан сақаға қарай атып жақындап, кенеймен жұп түссе, оның сақасын «өлтіруге» болады. «Шырды» бұзып, бар кенейді ұтқан бала жеңімпаз атанып, ойынды басындағыдай қайта жалғастырады. Кенейі біткендер ойыннан ұтылып шығып қалады. Осы ретпен көндегі асықты атып тауысқанға дейін ойнайды.



3 сурет

бросивший вверх сақа, отнимается 2 очка. Таким образом если три раза не сможет поймать подброшенный вверх своей асык, игра будет приостановлена.

Однако участник сохранит очки, набранные до этого. Участник будет допущен на второй тур без учета игры на первом туре.

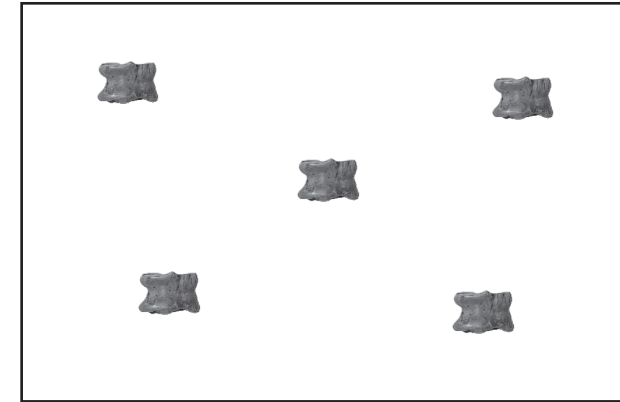


рисунок 1

**Второй тур** – на втором листе кошмы будут расположены 8 копеек-горошек, знаков на краях кошмы (рисунок 2). На эти знаки-горшки будут поставлены восемь асыков; два – алшы, два – тауки, два – бука, два – чика. Они будут расположены по диагонали друг против друга. Участник, подбросив вверх асык со своей руки, должен мастерски подобрать два алшы с кошмы, не уронив при этом свой падающий сверху асык. Если он сможет без ошибки поймать пару асыков, то удостоивается 20 очков. Игра будет доведена до конца несмотря на ошибки. Однако один участник может поймать две пары асыка только один раз. Если не сможет поймать, то лишится 5 очков, и



Республиканские и региональные соревнования обеспечивают инвентарем и решают все вопросы организаторы соревнований.

### Правила соревнований

В каждом виде соревнований составляет список участников. Участники распределяются в подгруппы из 4 участников.

Соревнования начинают игроки из первой четвёрки. На игровой площадке согласно жеребьевки им выдаются пронумерованные «сака». В конце игры победитель определяется по количеству выигранных «асыков». Порядок вступления игроков в игру определяется номерами «сака» разыгранных перед началом игры.

Игрок который в течении 2 минут не явившийся на спортивную площадку к игре не допускается. Игрок нарушающий правила соревнований, не подчиняющийся указаниям арбитров, после повторного предупреждения удаляется с игры. Удаленному игроку «0» и место не определяется.

## 2. Разновидности игр в «асыки»

### КАКПАКЫЛ (каржу)

Эта игра состоит из трех этапов:

**Первый этап** - судья высыпает асыки на кошму вдали друг от друга (рисунок 1). Участник, бросив вверх удобный асык из своей руки, должен подхватить следующий асык с кошмы и поймать подкинутый асык, не допуская его падения, на землю. Отложив пойманный, вновь повторяет данный технический прием. Таким же образом он подбирает третий, четвертый, пятый асыки. Если поймает эти пять асыков, не допуская промахов, получит 10 очков.

Уронивший один из пяти асыков, отнимается 1 очко. При потере двух, отнимается два очка. Если не сможет поймать

## III. Асық ойыны жарысына қатысу тәртібі

Ойынға өңірлік іріктеу кезеңдерінің жеңімпаздары болып табылатын оқушылар және ересектер қатыса алады.

Ойынға қатысушылар өз топтарын ажыратып тұруы үшін жарысқа қатысушы топтар біркелкі киім үлгісін қолдануы тиіс. Ойыншылар ұлттық нақыштағы киім үлгісін қолдануына болады.



Киімнің жеңі, етегі асық атуға, иіруге, лақтыруға кедергі келтірмейтіндей ықшам болуы шарт.

Ойынға қатысу үшін өтінімдер белгіленген уақытқа дейін қабылданады.

Поезд, автобус номері, делегациялардың келу және қайту күні, уақыты туралы ақпаратты; жауапты тұлғалардың қолымен және мөрімен бекітілген нақтыланған делегация тізімін ұсынылған нысан бойынша (№1 қосымша) беруі қажет.

Ойыншыларда міндетті түрде жеке басын куәландыратын құжаты болуы шарт.

### 1. Делегация құрамы

Әр өңірден келетін делегация құрамы 5 адамнан аспауы тиіс:

Жетекші-бапкер – 1 адам;

Қатысушы – 4 адам.

Барлық ұйымдастыру мәселелерін шешуді, олардың тұрғын жайы мен тамақтану шығыстарын жарысқа жіберуші жақ көтереді.

Ұйымдастыру комитеті жоғарыда аталған адамдардың чемпионат өтіп жатқан залдарға, чемпионаттың ашылуы мен жабылуына кедергісіз өтуі мақсатында аккредиттеуді олардың келуіне өтінім делегацияның негізгі құрамымен берілген жағдайда ғана кепілдендіреді.

## 2. Болжамды бағдарлама

КҮНІ	ІС – ШАРА
1 - күн	Чемпионатқа қатысушылардың келуі, экскурсиялық бағдарлама
2 - күн	Чемпионаттың салтанатты ашылуы, жарыс
3 - күн	Чемпионатқа қатысушылар мен қонақтардың қайтуы



## II. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ «АСЫҚ» ВИДЫ И ЭТАПЫ СОРЕВНОВАНИЙ

**Соревнования проводятся в 2 этапа:**

**I этап** – отборочные соревнования на местах

**II этап** – заключительный.

**Соревнование проводится по принципу индивидуального состязания по следующим нижеуказанным видам игры:**

1. «Каржу» (игра на доске);
2. «Пять стоп» (игра на площадке);
3. «Алшы» (игра на площадке).

На каждый вид игры будет допущен только один игрок с каждой группы. В игре «Алшы» будут принимать участие только капитаны команд. Победители на первых двух уровнях будут определяться по набранным очкам или по количеству выигранных асыков.

В каждом виде соревнования принимает лишь один участник. В игре «Алшы» команду представляют капитаны команд. Победители 2 – этапа определяются по количеству набранных очков или количеству выигранных асыков. Соревнования на местах проводятся в районах, областях в г.Астана и Алматы. Отборочные соревнования организуют и проводят местные спортивные организации.

Соревнования на местах проводятся на уровне районов и областей.

Для участия в областных соревнованиях, сборную команду района представляют игроки занявшие 1,2,3 места в районных соревнованиях.

На заключительном этапе сборная команда областей комплектуются также из призёров областных соревнований.

*Сақа/сака* - плотный и удобный большой вид асыка, используемый как основной спортивный снаряд для ведения игры;

*Топай* - асык коровы;

*Линия/круг* - места выстраивания асыков во время игры;

*Кон* - наименования мест выстраивания асыков;

*Қарал, қаралық/карал* - действие, противоречащее правилам игры, то есть, играть не по правилам;

*Табан, адым/табан* - меры, используемые в игре;

*Бить, вить, щелкать пальцами, надавливать, надавливать прямо на асык* - методы и способы используемые в игре.

«Алшы», «Пять стоп», «Игра в бабки» - разновидности игры согласно методу игры.



## IV. ТӨРЕШІЛЕР ҚҰРАМЫ

Ойынның төрешілер құрамын Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрлігі Туризм және спорт басқармалары бірлесіп бекітеді.

Төрешілер құрамын бас төраға басқарады.

**Бас төреші** жарыстың ойдағыдай өтуіне жауапты. «Тақта» немесе «Алаң» басындағы төрешілердің шешіміне наразылық туса, әділ төрелік жасайды. Жарыс өтетін орынның техникалық дайындығын тексереді. Жауапты хатшыны тағайындайды.

**Техникалық хатшы** – төрешілер алқасының хаттамасын әзірлейді. Бәсекеге түсетін топтарды жіктейді. Жарыстың уақытын белгілейді. Бас төрешінің шешімдерін жеткізеді және ұсыныс жасай алады. Журналистерге ақпараттық мәлімет таратады. Жарыс барысында орын алған ескертпелерді жазып алады. Техникалық хатшы чемпионаттың жеңімпаздарын, жүлдегерлерін және дипломанттарын анықтауға қатыспайды.



**Төрешілер** – тақта немесе алаң басында тұрып ойынды бастауға, тоқтатуға үкім береді. Қолына сары және көк түсті екі шағын жалауша ұстайды. Ойыншыға «Баста» деп айтып, көк жалаушаны көтереді. Бұл ойын басталғанының белгісі. Ойыншы қателік жібергенде «Тоқта» деген бұйрық беріп, қолындағы сары жалаушаны көтереді. Осылай келесі ойыншыға «Баста» сөзі айтылып ойынды жалғастыруын ұсынады.

Осы ойын басындағы төреші асық ату, асық қаржу, асық тастау кезінде ереженің қатаң сақталуын қадағалайды. Әрі жеңімпазды анықтайды. Ұпай санын белгілеп, хатшыға хабарлама жасайды.

### 1. Төрешілердің асық ойынында қолданылатын ым – белгілері:

*Бүк* – жұмылған қолды алға созып саусақтардың бүгілген жағын төмен қарату.



*Шік* – жұмылған қолды алға созып саусақтардың бүгілген жағын жоғары қарату.



*Бүк/бук (буге)* - лежачее положение выпуклой стороны асыка вверх;



*Шік/чик (шіге)* - лежачее положение выемки асыка вверх;



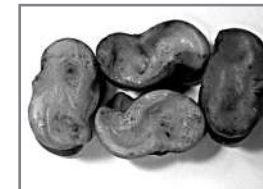
*Омпы/омпа (омпа, оңқа)* – вертикальное положение асыка когда его усы воткнуты вниз;



*Шоңқа/шонка* - вертикальное положение асыка противоположное омпе;



*Кеней (кенай, кентай)* - асык, фронтально выставленный на кон;



## I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Правила проведения соревнований по казахской национальной игре «Асық» (далее - Правила) регулируют порядок проведения и условия соревнований.

Чемпионат проводится в целях формирования у детей уважения к историко - культурному наследию казахского народа, а также повышения интереса детей к знанию казахских национальных игр, приучающих к ловкости и меткости.

### 2. Основные термины, которые будут использоваться в правилах:

Для игры используется асық - маленькая кость между берцовой костью и голенью только коровы, крупного скота, архара, горного козла, барана, козы, косули, сайгака;

*Алшы/алча* – стоячее положение асыка боком, вверх выемкой, а плоской стороной вниз;



*Тәйке (тайке)* - противоположное положение асыка к алче;



*Алшы* – жұмылған қолды алға созып бас бармақты тік ұстау.



*Тәйке* - саусақтарды түзу ұстап, қырынан көрсету



*Омпа* – қолды алға созып бес саусақты төмен қаратып ұстау (90)



*Шоңқы* – қолды созып бүгілген бес саусақты жоғары қаратып ұстау.



Ереже бұзылған жағдайда төреші көк білекқабы бар қолын көтеріп, ойынды тоқтатады.



## V. ЖЕҢІМПАЗДАРДЫ АНЫҚТАУ ЖӘНЕ МАРАПАТТАУ

Төрешілер құрамы Чемпионаттың жеңімпаздарын (1,2,3-орындар) белгілейді. Жеңімпаздар ұпай саны бойынша анықталады.

Жеңімпаздар ресми рәсімдерде асық бейнеленген алтын, күміс және қола медальдармен және чемпионат рәміздері бейнеленген дипломдармен марапатталады.

Төрешілер құрамының шешімі қайта қарауға жатпайды.

Әрбір алаңның жүлдегерлері «алтын сақа» жүлдесі иегері атағын жеңіп алуға қатысады.

Жарыс соңында төрешілер алқасының шешімімен «алтын сақа» жүлдесіне қатысушылар ішінен ерекше мергендік көрсеткен спортшы «сұрмерген» атағына ие болып марапатталады.

Аландағы төрешілер матадан тігілген көк, сары түсті білекқап киіеді.



## ВВЕДЕНИЕ

### Национальная игра асык

Ко многим национальным казахским играм, как конноспортивные, шашки (дойбы), тогызкумалак, аксуйек (белая кость), можно отнести асыки. Она очень неприязнительно и не требует особых условий. Можно играть дома, на улице или лужайке. Ребенок, который с детства дружен с этой игрой растет метким, сообразительным, настойчивым и уравновешанным, выдержанным и ловким. Асык обычно берут из туши барана, архара, козла, сайгака. Очищают и обрабатывают ее как в сыром виде, так и после варки.

Асык в сыром виде несколько больше в весе и более вынослив и служит дольше. На любом месте ее можно просто бросить или бросить вращая, в любом случае она либо встанет в стойку или ляжет на бок. Все ее грани имеют свое название. Стойка «алшы» - выемкой вверх, повернутая стойка – «тайке», стойка на рогах – «омпы», боковые положение выпуклостью «бук», выемкой во внутрь «шик».

Путнику, если ему попался асык в стойке на «алшы» по народному поверью сулила удача, он поцелав губами прикусывая подбирал асык и забирал собой.

В игру могут играть двое, трое, 4-6 человек. Через чур большое количество игроков обычно приводит к возникновению споров, что естественно лишает прелести игры.



Соглаван:  
Президент Ассоциации  
национальных видов спорта  
Республики Казахстан  
Сабыржанов Ж.С.  
2011 ж.



Утверждаю:  
Председатель комитета  
Министерства туризма и  
спорта Республики Казахстан  
Нарымбаев Е.Б.  
2011 ж.



Сабыржанов Ж.С.  
Нарымбаев Е.Б.  
Кургамбаев А.Қ.

# АСЫК

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Астана,  
2011 год