

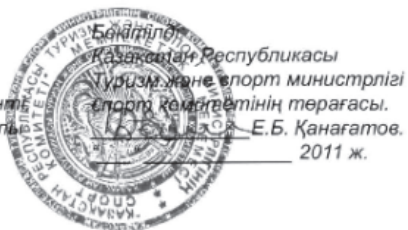


асық

ОЙЫН ЕРЕЖЕСІ
ПРАВИЛА ИГРЫ
RULES OF THE GAME







Ж.С. Сабыржанов
Е.Б. Нарымбаев

АСЫҚ

ОЙЫНЫ ЕРЕЖЕСІ

Астана
2011 ж.

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

Құрастырғандар: **Ж.С. Сабыржанов** - доцент,
Қазақстан Республикасының еңбек сіңірген
жаттықтырушысы, Қазақстан Республикасының
құрметті спорт қайраткері.

Е.Б. Нарымбаев - Қазақстан Республикасының
құрметті спорт қайраткері “Қазақ ССР халық
ағарту ісінің озық қызметкері”.

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. Бүгінгі көріп отырғанымыз – барлығы далада ойнап отыратын түрлері. Соның өзі бір-неше түрге бөлінетіні белгілі. 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 түзіп, 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 ойындардың түрлерін көріп отыр спорт түрлері, сондықтан «біздің ауылда былай ойнайтын еді, біздің ауылда былай ойнайды» дегенін 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**

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»

«Асық ату — барлық ұлттық спорт түрлерінің бастауы»

Ұлттық ойынымыз Асық атуды спорт ретінде елімізге кең түрде тара-тып, әлемдік деңгейге жетуіне атсалысып жүрген біртуар азамат, Республи-калық Асық ату федерациясының атқарушы директоры, Қазақстанға еңбек сіңірген жаттықтырушы, «Құрмет» орденінің иегері, Арқалық қаласының құрметті азаматы, Асық ату спортының негізін қалаушы Жомарт Сабыржа-нов ағамның осындай қанатты сөзі бар. Иә, шынымен де дүниеге келген ер бала ең алдымен есін біліп, ойын ойнай бастағанда ең бірінші асықпен танысады. Асық ойнап өсе келе қалған спорт түрлеріне бейімделеді.

Асық ату ойынының еліміздің әр өңірінде 200-ден астам түрі бар екен. Осының бәрін басын қосып, ұлттық ойынды спорт түріне айналдырған Жо-март ағамыздың еңбегі орасан зор. Бұл күнде барлық облыста Асық ату федерациялары құрылып, әртүрлі жас ерекшеліктері бойынша жастар мен жасөспірімдер және ересектер асық ату және бес асықпен тұрақты түрде шұғылданады. Жыл сайын Асық ату мен Бес асықтан жастар мен жасөспі-рімдер, кіші жасөспірімдер, ересектер мен ардагерлер арасында ел чем-пионаттары мен Кубогы өтеді. Одан бөлек бірнеше республикалық және халықаралық турнирлер бар.

Бұлардан басқа Асық ату мен Бес асық төрт жылда бір рет өтетін Халық ойындары мен «Ақ бидай» спартакиадасына да еніп, оқушылар арасында Ұлттық мектеп лигасы бағдарламасында да бар. Биыл тарихта тұңғыш рет Румынияда Асық ату мен Бес асықтан Әлем кубогы өтті. Желтоқсан айында Астанада Азия чемпионаты өтеді. Келесі жылы әлем чемпионатын өткізу жоспарлануда және елімізде келесі жылы өтетін «Көшпенділер ойын-дарында» Асық ату мен Бес асық кіреді.

Мұның бәрі айтуға оңай болғанмен, Жомарт Сабыржанұлының ұзақ жылғы еңбегінің жемісі. Бабалардан мирас болған асық ойынын халықа-ралық деңгейге шығару және асық атуды дәріптеу мақсатында көптеген шетелдерге іс – сапармен барып, ол жақта тұрып жатқан қандас бауыр-ларымызға асық ойынын көрсетіп, жарыстар өткізді.

2011 жылы Астанада өткен дүниежүзі қазақтарының құрылтайын-да, қандастарымызға асық ойынының ережесін таныстырды. 2014 жылы мамыр айында Германияда, 2016 жылы шілде айында Түркияда өткен Еуро-па қазақтарының кіші құрылтайында және Моңғолия мен Қытайда және Германияда жарыстар өткізді.

2017 жылы Кореяның Чеджу қаласында өткен үкіметаралық материал-дық емес мәдени мұраны қорғау комитетінің 12-ші сессиясына насихаттау-шы ретінде қатысып, асық ойынын ЮНЕСКО-ның материалдық емес мәде-

ни мұра тізіміне енгізді. 2019 жылы Асық ойыны ұлттық спорт түрі ретінде ҚР Ұлттық олимпиада комитеті тарапынан мойындалды және ҚР Мәдениет және спорт министрлігінен Асық ату спорты түрінің дамуы бойынша өкілеттері мен құқықтарын тастайтын аккредиттеуден өтті.

Жалпы, Асық ату спорты орта мектептердің оқу бағдарламасына кіріп, мектеп оқушылары ғылыми - конференцияларға қатысып, бес асық ойынының жасөспірімдерге пайдасы туралы ғылыми жобалар жазылуда.

Асық ату спорты еліміз бойынша Нұр – Сұлтан қаласы мен Қостанай, Түркістан, Жамбыл, Солтүстік Қазақстан, Ақмола және Қызылорда облыстарында жақсы жолға қойылған. Қазақстан бойынша спорттың осы түрінен 1003 жаттықтырушы жұмыс істейді. Оның ішінде 48-і штаттағы бапкерлер. Асық атумен шұғылданушылар саны 59950 адамға жетті. Өңірлерде 1880 асық ату спортының үйірмелері тұрақты жұмыс істейді.

2021 жылдың маусым айынан бастап Әділет министрлігі арқылы бірыңғай спорттық классификация бекітілді. Бүгінгі таңда асық атудан 30-дан астам Қазақстан Республикасының спорт шеберлері дайындалды.

Ұлттық спортымызды ұлықтау жолында осындай баға жетпес игі істерді атқарып жүрген Жомарт Сабыржанұлына барша асықшылар атынан алғыс айтамыз және ағамыздың ғұмыр жасы ұзақ болып, Асық атуды әлемдік деңгейге жеткізе беруіне тілектеспіз!

Мусағали Тасқалиев
Ақтөбе облыстық Асық ату
федерациясының президенті,
«Спорт жұлдыздары» республикалық
журналының бас редакторы,
Қазақ журналистикасының қайраткері,
Қазақ Спорт және Туризм
академиясының құрметті профессоры,
ҚР Дене шынықтыру ісінің үздігі

Кіріспе

Дүние жүзіндегі әр халықты алып қарасақ, әрқайсысында өзінің табиғаты мен болмысына сай ұлттық ойындары болған. Қазақ халқында да адамның тәні мен рухани дүниесіне пайдасы мол спорт түрлері бар. Халқымыздың ұлы ақыны Абай Құнанбайұлы, ағартушы-ұстаз Ыбырай Алтынсарин, ғалым Шоқан Уалихановтар ұлттық ойындардың тәрбиелік мәнінің жоғары екенін атап өткен.

Халқымыздың жарқын жұлдыздарының бірі Мағжан Жұмабаев ұлттық ойындарды «халық мәдениетінің бастау алар қайнар көзі, ойлау қабілетінің өсу қажеттілігі, тілдің, дене шынықтыру тәрбиесінің негізгі элементі» деп тұжырымдаған.

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.

Ұлттық ойындар халық тәрбиесінің дәстүрлі табиғатының жалғасы. Ежелден дәстүрлі ойындар халықтың өмір сүру әдісін, тұрмыс-тіршілік еңбегін, ұлттық дәстүрлерін, батырлық-батылдық туралы түсінігін дәріп-тепқана қоймай, адалдыққа, күштілікке ұмтылуға, шыдамдылыққа тағы басққа құндылықтарға тәрбиелеген. Міне осынай халық арасында, әсіресе балалар арасында кең тараған ойындардың бірі – асық ойнау.

Асық- ептілікке, мергендікке, ұқыптылыққа, сергектікке баулитын тәрбие көзі. Асық ойыны күндіз де, түнде де ойналады. Күндізгісі-мергендікке, түнгісі-ептілікке баулиды.

Сабыржанов Жомарт Сабыржанұлы ұлттық ойынды ұлықтау және оны танымал ету мақсатында азаматтардың ынталы тобын құрып 2010 жылы 4 ші қазанда федерацияны заңды тұлға ретінде Әділет министрлігінен мемлекеттік тіркеуден өткізіп Республикалық Асық ату федерациясының тұңғыш Президенті болып сайланды.

2017 жылы 4-9 желтоқсанда Корея Республикасының Чеджу қаласында Үкіметаралық материалдық емес мәдени мұраны қорғау комитетінің 12 ші сессиясына Асық ойыны ЮНЕСКОның материалдық емес мәдени мұра ретінде ЮНЕСКОның қорғау тізіміне кірді.

2018 жылы 18 мамырда Асық ату Республикалық федерациясы ұлттық спорт түрі федерациясы ретінде Ұлттық олимпиада комитетімен танылды.

2018 жылы 02 қазанда Асық ату Республикалық федерациясы аккредиттеуден өтті №080.

Асық ату спорты орта мектептердің оқу бағдарламаларына , сондай-ақ Қазақстан Республикасы Президентінің жүлделеріне , ұлттық спорт ойындарының бағдарламаларына және шетелде Болашақ бағдарламасымен оқып жатқан жастардың арасында сонымен қатар Дүние жүзілік қазақтар құрылтайларында жарыстар ұйымдастырылып өткізілуде.

Қазақстан құрамасы үш рет Қырғыздардың «Ордо» ойынына қатысып, жүлделі орындарға ие болды.

2021 жылы Түркияда өтетін 4-ші «Дүниежүзілік көшпенділер ойындарының» бағдарламасына Асық спорты кірді.

Өңірлерде ұлттық құндылықтарымыздың бірі болып есептелетін Асық ату спорты Қостанай облысы, Түркістан облысы, Жамбыл облысы, Нұр-Сұлтан қаласы, Солтүстік Қазақстан облысы, Ақмола облысы және Қызылорда облыстары әр жылы өткізілген чемпионаттарда жүлдегерлер қатарынан көрініп жүр.

Қазақстанда 15 облыстарда аккредиттелген федерация жұмыс істейді, қазіргі таңда Асық атудан 1003 жаттықтырушы жұмыс істеуде. Асық ату спортымен жүйелі түрде айналысатындардың саны үнемі өсіп келеді қазіргі таңда 59 650 адам осы спорт түрімен айналысады. Өңірлерде 880 Асық ату спортының үйірмесі бар. Аккредиттен өткен жылдан бері 30 дан аса Қазақстан Республикасының спорт шеберлері дайындалды.

Асық ату спортынан алғашқы «Спорт шебері» нормативін орындағандар:

Ахметов Мухтар (Қостанай қаласы), Жиеналин Серікбай (Қостанай қаласы), Қарабаев Алмас (Түркестан облысы).

Әйелдер арасынан Сұлтанова Жанар (Қостанай қаласы), Серікова Айжан (Нұр-Сұлтан қаласы). Сол сияқты алғашқы ұлттық дәрежедегі спорт төрешілері атағына ие болғандар Сабыржанов Ж.С., Нарымбаев Е.Б., Әуеуов С.Б., Рахметов Е., Хайрулин К., Сұрағанов А.

2022 жылдың қыркүйек айында Румыния мемлекетінің Констанца қаласында асық ату спортынан әлем кубогы өтті. Осы халықаралық жарыстың жеңімпаздары Алмас Қарабаев Түркістан облысы, Самат Ауқенов, Қаржаубай Ерболат, Ж. Сабыржановтар жеңімпаз атанды. Әйелдер арасында алғашқы әлем кубогының жеңімпаздары атанғандар Думан Айлана, Даниярова Камилла, Аманжолова Аружан, Амангелді Назгүл.

2022 жылдың 1-4 желтоқсан аралығында алғашқы рет асық ату спортынан Азия чемпионаты Астана қаласында өткізілді. Осы чемпионаттың тұңғыш жеңімпаздары Қарабаев Алмас, Қайыпбеков Мырзамұрат, Айтқұлов Аамандос, Жұмағұлов Адильхан. Әйелдер арасында Ходжаниязова Анаргүл, Султанова Жанар Алиева Мариям, Думан Айлана.

Осы Азия чемпионаты қарсаңында федерация президенті болып ұлттық спорт жанашыры кәсіпкер Талғат Дүйсеков сайланды.

І. 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;

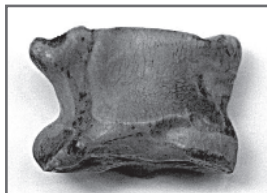
Алшы – асықтың қырынан тұрғанда ойығы үстіне, ал тегістеу, тәйке жақ беті астына қарап түскен қалпы;



Тәйке – асықтың алшыға қарама-қарсы түскен қалпы;



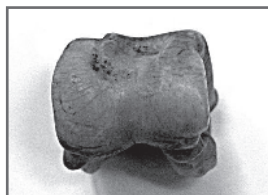
Бүк (бүге) – асықтың дөңес жағының жоғары қарап түскен түрі;



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;



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 (отырып ойнау) 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. Асық ату, «Бес табан» (алаң ойыны) ойыны;
2. Шыр «Алшы» (алаң ойыны) ойыны;
3. Бес асық (кілемшеде отырып ойнау).

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, Шымкент 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

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. Асық ойындарынан өткізілетін жарыстар табиғи асықтармен және арнайы пластикалық асықтармен өткізіледі. Ойыншылар сақасы, қашап тесілмеген, қорғай құйылмаған табиғи болуы қажет. **Сақаның салмағы 28-30 гр. аспауы тиіс, алаңға тігетін кенай асықтардың салмағы 17 гр. ал бес асық ойынындағы асықтар салмағы 11 гр. болуы керек.**

**«БЕС АСЫҚ» ойын ережесі
(Қыздар, әйелдер ойыны)**

Әр ойыншыда бес асықтан болады. Асықтың салмағы (11гр. ені 2см; ұзындығы 3.5см; 9 гр. ені 2 см. ұзындығы 3 см.) кем болмауы керек, (ұсақ малдың асығы ойын алаңына қатыстырылмайды) ал жоғары болуына рұқсат. Асықтар сіңірінен жақсылап тазартылған болсын. Төрт асық бір түспен, хан басқа түспен боялады. Түстерді таңдау ойыншының өз еркінде. Ойыншының киім нысаны спорт үлгісінде немесе ұлттық үлгіде болуы шарт, аяқтарына мәсі немесе чешки.

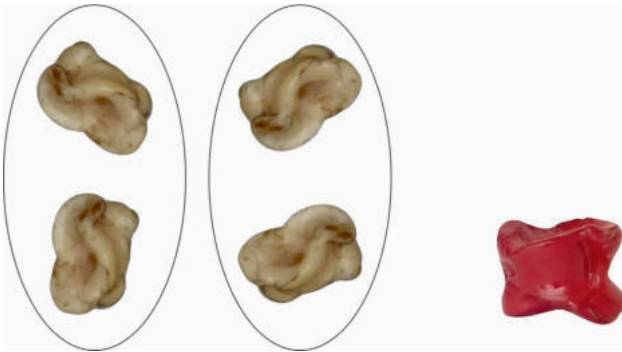
Ойын мазмұны. Ойын кезегі асықтарды иіру арқылы анықталады. Асығы алшысынан түскен ойыншы ойнау кезегіне ие болады. Бірінші ойыншы ойынның ережесін бұзғанша ойнайды. Кейін ойынға екінші, үшінші ойыншы өз кезегімен кіріседі. 6 ж., 7 ж., 12 және ұпайдан басқа ойындар бір қолмен ойналады. Ойыншы жерден (кілемнен) асықтарды алғанда, асық алатын қолы басқа асықтарға тимеуі және кілемде жатқан ойын асықтары бір-біріне тимеуі керек және де асықтарды иірген кезде, ойнап жатқан кездерде қол да, асықтар да дене мен киімге жанаспауы керек. Екінші қолы тізесінің үстінде болуы шарт. Әр жаттығудан кейін ойынды бекіту. Әр жаттығуда хан бірден алынады, басқа жағдайда ойын кезегі келесі ойыншыға өтеді. Егер ойын барысында ереже бұзылса, кезек келесі ойыншыға беріледі. Ойын жалғасы әрекеттің бұзылған жерінен басталады.

1. «Бірлік». Ойыншы кілемге бес асықты иіріп тастайды, міндетті түрде ханды алады, (Хан асық ойын жүргізетін негізгі асық болып есептеледі).

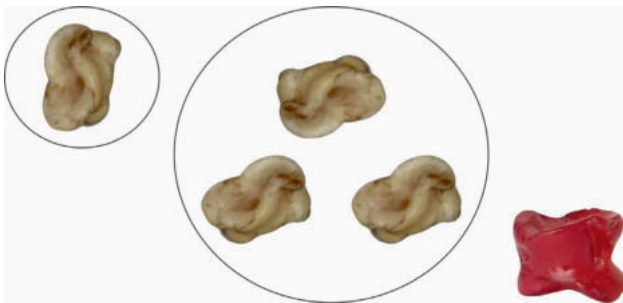


Ойыншы ханды жоғарыға лақтырып, кілемде жатқан асықтардың бірін алып, лақтырған ханды қағуы керек. Хан қайта жоғары лақтырылып, кілемдегі шашылған асықтардың екіншісі, кейін үшінші, төртінші алынады. **Ескерту:** Ханды қаққан кезде алақанның сырты кілемге жанаспауы керек. Кілемнен алынған асықтар, бөлек жиналады.

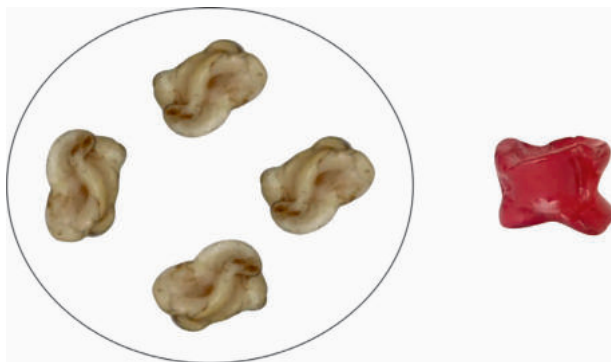
2. «Екілік». Бес асық шашылады. Хан жоғарыға лақтырылып, кілемнен екі асық алынады да бірліктегідей лақтырылған хан қағылып алынады. Кейін тағы екеуі алынады. Кілемнен алынған асықтар бөлек жиналады.



3. «Үштік». Бес асық шашылады. Хан жоғарыға лақтырылып, кілемнен үш асық алынады. Хан қайта қағылады. Кілемде қалған жалғыз асық ханды жоғары лақтырып, бөлек алынады, хан қайта қағылады.



4. «Төрттік». Барлық бес асықты алақанда ұстайды. Хан жоғарыға лақтырылып, қалғандары бірден кілемге қойылады да лақтырылған асық қағылып алынады. Кейін хан жоғарыға лақтырылып, төртеуі жиылып алынып, лақтырылған хан қағылады.



5. «Жалақ». Барлық асықтар алақанға жиналады, хан жоғары лақтырылып, қалған төрт асықты қапсыра ұстап, сұқ саусақ үш немесе бес рет (келісім бойынша) алға немесе артқа қарай үйкеліп кілемге жала-тылады, шамалап 5 см (ерсілі – қарсылы үйкеуге, кілемді нұқуға болмайды). Ханды құлатпай қағып алу керек.

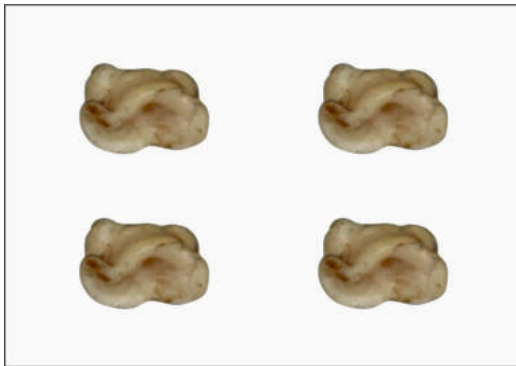


6. «Алақан». Асықтар кілемге шашылады, қолдың алақаны үстіне қаратылып, кілем үстіне сырт жағымен қойылады, хан жоғарыға лақтырылып, кілемдегі асықтардың біріншісі алынып, алақанға қойылады, хан қайта қағылады. Екінші, үшінші, төртінші асық та осылай ойналады, соңында хан-

ды алақанға қоямыз. Асықтар алақанға ғана жиналады, егер білезіктің үстіне қарай асықтың тұмсығы болса да шығып кетсе қатеге есептеледі.



7. «Төрт бұрыш». Төрт асық шаршы бойынша (шамамен 20*20см. ересектер, 10*10 см. жасөспірімдер) қойылады. Ойыншы асығын жоғарыға лақтырып, шаршылай тігілген асықтарды бірден жинап, лақтырылған асықты қағып алуы тиіс.



8. «Алмастыру». Асықтар кілем үстіне шашылады. Хан жоғарыға лақтырылып, кілемнен бір асық алынып, лақтырылған асық қағылады. Ойыншының қолында екі асық болады. (Хан екінші қолдың көмегісіз алға яғни саусақтарға ауыстырылады). Ол жоғарыға лақтырылып, қолда қалған екіншісі

«Асық» ойынының ережесі

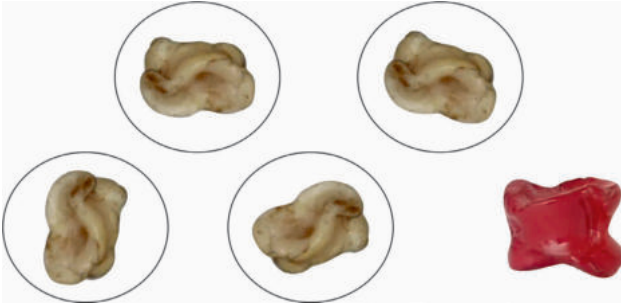
кілемде жатқан басқа асықпен алмастырылады да лақтырылған хан қағылып алынылады. Осылайша, асықтарды алмастыра отырып, олар бір жерге жинастырылады. Соңында хан жоғары лақтырылады, қолға төрт асық жиналып алынады да хан қайта қағылады.



9. «Үндемес». Бірліктегі әрекет қайталанады, бірақ лақтырылған асықты ұстар кезде қалғандары бір-біріне соқтығысып сартылдаған немесе т.б дауыс шығармауы керек.



10. «Сарт-сұрт». Бірліктегі әрекет қайталанады, бірақ лақтырылған асықты ұстар кезде, асықтар бір-біріне тиіп, екі рет сарт – сұрт еткен дыбысы естілуі тиіс.



11. «Қаршу». Асықтар шашылады. Хан жоғарыға лақтырылады. Кілем үстінде шашылып жатқан асықтардың біреуін көтеріп, түсіп келе жатқан ханды үстінен қаршып қағу керек. Сонда қолда екі асық болады. Көтерілген асықты бөлек жинаймыз. Ханды лақтырып, қалған асықтарды бір-бірлеп теріп, түсіп келе жатқан ханды қаршып қағып отыру керек.



12. «Нәби». Ойыншы сол қолының бас бармағы және ортаңғы саусағының көмегімен «дарбаза» құрады, оң қолмен құрылған «дарбаза»

ның үстінен асыра алдыңғы жаққа асықтарды шашады. Хан жоғарыға лақтырылады, ал қалған асықтарды бір- бірден сыдыртып «дарбазаның» астымен қолдың арғы жағына өткізіп барып лақтырылған ханды құлатпай қағу керек. Осылайша «дарбазаға» барлық асықтар кезекпен енгізіледі. Бұл әрекетте ереже бар: ойыншы тағы бір асық таңдайды – «ағалық» («нәби»). Бұл ең жақыны немесе алыс асық болуы мүмкін, ол туралы ойынның бас кезінде келісіледі. Ол «дарбазаға» ең соңғы болып кіргізіледі. Бұл асықты қарсыласы таңдайды.



Ұпайларды санау

Алдыңғы әрекеттерді аяқтаған соң, ойыншы өзіне екі жолмен ұпайларды жинайды.

1. Жоғарыға 5 асық лақтырып, оларды алақанның сыртымен ұстап алады. Қайта жоғарыға лақтырып, оларды үстінен қаршып ұстайды. Әр асық 10 ұпаймен есептеледі. Егер ойыншы барлық 5 асықты ұстап алса, онда 50 ұпай жинайды. Егер ұпай алар кезде ойыншы 0 яғни еш ұпай ала алмаса, сол ойында ұпай алуға екінші мүмкіндік берілмейді, кезегін қарсыласына береді. Келесі ойын бірліктен бастайда.

2. Ойыншы қолын сыртқа қаратып, барлық асықтарды жоғарыға лақтырады. Кейін оларды астынан алақанын ашып, ұстап алады. Әр асық үшін 10 ұпайдан алады.

Ойыншылар кілемнен асықтарды алған кезде, басқа асықтарға қолдары тимеуі керек. Егер ойын ережесі бұзылса, ойынды келесі ойыншы жалғастырады.

Ойын әр қашан бұзылған жерінен жалғастырылады.



Жеңістің берілу шарты: Қай ойыншы бұрын 150 ұпайға қол жеткізсе, жеңісті иеленеді. Бірақ кезек алған бірінші ойыншы ойынды басынан аяғына дейін тоқтамастан ойнап 150 ұпайды толық алып кетсе, екінші ойыншыға бір мүмкіндік беріледі. Екінші ойыншы өз шеберлігін көрсетуге құқылы. Егер ол да бірінші ойыншы сияқты өз ойын тоқтамастан ойнап, 150 ұпай жинаса тең дәрежелі ойын деп есептеліп, жеңіс асық иіру арқылы анықталады. Ересектер-150 ұпай, жасөспірімдер – 100 ұпай.

Ескеру: Бес асық ойны уақытқа ойналады. Ересектерге жалпы 15 минут, жасөспірімдерге 10 минут уақыт беріледі. Әр ойыншы ойын барысында 1 минуттық үзіліс алуға құқылы.

Төреші ойын барысын толық өз бақылауында ұстайды. Ойын ережелерін, тәртібін, тыныштығын бұзған ойыншыға 1-рет ауызша ескерту жасалады, 2- рет сары кәртішке көрсетіледі, ескертулерге құлақ аспаса 3-рет қызыл кәртішке көрсетіліп ойыннан босатылады.

Тәртіп санкциясы

Ойыншылар:

Ойыншы төрешінің шешіміне демонстрациялық түрде мінез көрсетсе, төрешілерге, қарсыластары мен көрермендерге қарсы дөрекілік көрсетсе, әдепсіз сөйлесе, басқа да осыған ұқсас әрекеттері қарсылық ретінде қарастырылады.

Мұндай жағдайда ойыншыға қатысты барлық жазалау ресми Ережеге сәйкес орындалады.

Жаттықтырушылар:

Төрешіге қарсы шыдамай тіл тигізгенде цензура талаптарына қайшы сөздер айтылғанда, даулы тәртіпсіздік әрекеттер туындаған жағдайда, ойын есебі төрешінің шешімімен есептеледі. Мұндай жағдайда жаттықтырушы сары немесе қызыл карточкамен жазаланады. Бас төреші өзінің шешімімен жаттықтырушының 1 және одан да көптеген ойындарда істеген тәртіп бұзушылық әрекеттерінің шамасына қарай біліктілігін төмендетуге құқылы.

Асық ату «БЕС ТАБАН» ойынының ережесі (Ересектер мен жастар)

1.1. «Бес табан» ойыны R5 (ø500см) шеңберде ойналады, шеңбердің екі жағындағы ату сызық (асық тігілген көнен қашықтығы 6 метр оңға және солға) сызылады.

-Шеңбердің ортасына көн сызығы (115см) сызылады және оған екі жағынан параллель сызық (15см) түседі 15 асық тігіледі, бірінші болып 8 асықты атып алған команда немесе ойыншы жеңімпаз атанады.

-Әр команда үш ойыншыдан тұрады. 1-сақа, 2-сақа, 3-сақа

1.2. Ату кезеңін төреші сақаларды иіру арқылы анықтайды және ойын уақытын 15 минут белгілейді. Ойын 2 жеңіске дейін жалғасады. Ойынға қатысушылар ату сызығынан (115см) кезек бойынша шеңбер ішіндегі көндегі асықтарды атады. Мұнда көнге тігілген кеней асықтардың арасы бір сақа тең болуы шарт және кенейлер алшысы жағынан бүк , шік болып тігіледі.

1.3. Ату кезінде сақа тиген кеней асық шеңбер сызығынан өтуге міндетті, егер асықты сызықтан шығарып алса ойыншыға мүмкіндік береді, төреші ойыншыға шеңбердің (ø500см) сыртынан яғни белгіленген ортадағы сызықтан көндегі кеней асықтарды атуға рұхсат береді, атқан асығы шеңберден шықса ,ойын ары жалғасын табады, шығара алмаса кезек ату сызығынан қарсылас ойыншыға беріледі

Ойын барысындағы төрешілер ескеретін қателіктер:

1.4. Ату сызығын (басып) атуға болмайды, ойыншының атысы есепке алынбайды.

1.4.1. Ату сызығынан қолдан сақа шықпай, аяқпен шығып кетсе ойыншының атысы есепке алынбайды.

1.4.2. Ату сызығынан (115см) белгіден дұрыс шықпай, аяғымен сызықтан тыс жерден шықса ойыншының атысы есепке алынбайды.

1.4.3. Ату сызығынан (115см) дұрыс атпаса яғни дөрекі қимылдармен атса ойыншының атысы есепке алынбайды.

1.5. Ойыншы ату сызығынан сақаны атқанан соң алаңдағы төрешімен қапталдағы төрешінің алдын кеспей артынан айналып өтіп алаңның келесі жағына өтеуі тиіс, төрешінің алдынан және шеңберді басып өтсе, ауызша ескерту екінші рет қайталаса қарсыласына шеңберден мүмкіндік беріледі.

1.5.1. Ойыншылар сылбыр әдейі уақытты созғаны үшін бір рет төрешіден ауызша, екінші ретінде ескерту беріліп қарсылас ойыншыға шеңберден мүмкіндік беріледі.

1.5.2. Ойыншы ату және шеңбер сызығынан сақаны сырғытып атса ойыншының атысы есепке алынбайды.

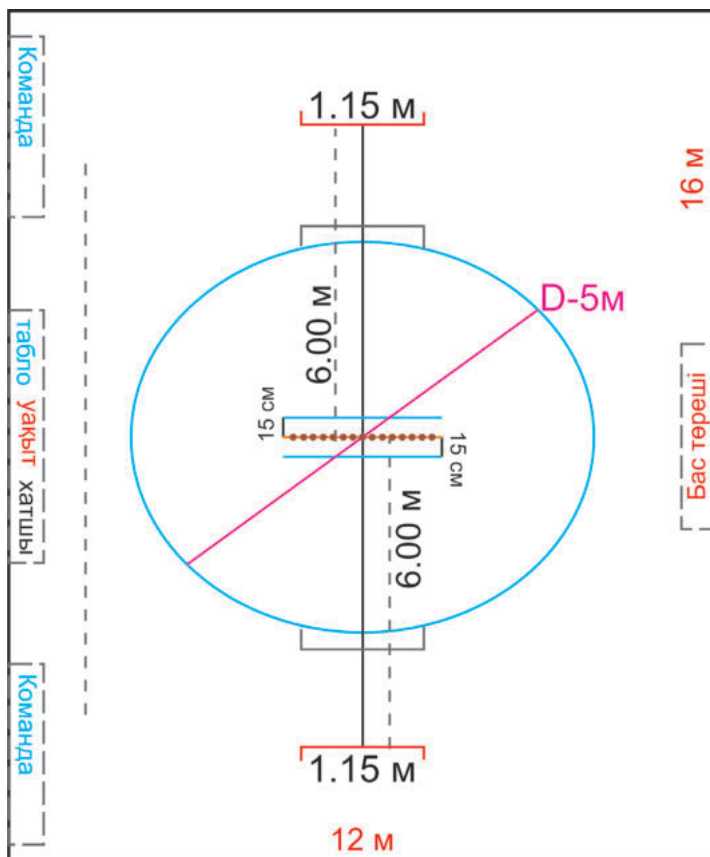
1.6. Ату сызығынан ату кезінде ойыншы талапқа сай шеңберден шығарса яғни мүмкіндікке ие болады, ойынды міндетті түрде шеңбердің, белгіленген сызықтан келіп атуға тиісті, шеңберден шығара алмаса, асық қайта тігіледі, кезек қарсылас ойыншыға ауысады.

1.6.1. Ату сызығынан ату кезінде ойыншы талапқа сай шеңберден шығарса немесе шығара алмасада шеңберден айналып өтуі тиіс, шеңбер сызығын басып әлде кесіп өтіп жатса, шеңбер сызығына, шеңбер ішіне қол тіресе, ойыншының атысы есепке алынбайды.

1.7. Осы жоғарғыдағы қателіктер екінші рет қайталаса төреші тарапынан ескерту беріліп қарсылас ойыншыға шеңберден атуға мүмкіндік беріледі.

1.8. Әр кезеңде уақыт аяқталып ойыншылар тең түскен жағдайда, төреші қосымша 3 минут уақыт береді, ол кездеде тең түсіп жатса, ойыншылардың сақаларын иіріп шеңберден 3 мүмкіндік береді, бұл кездеде жеңімпазды анықтай алмаса, төреші соңғы шартты яғни сақа иіру амалымен жеңімпазды анықтайды.

«Бес табан» ойынының схемасы (Ересектермен жастар)



2.1. Ату кезінде сақа тиген асық шеңбер сызығынан өтпей егер асық сызықтан өтпей бір табан бойында және шеңбер сызығы бойында қалса ойыншыға оңтайлы мүмкіндік береді,яғни төреші ойыншыға шеңбердің (Ø 500см) бойынан (оңға немесе солға) бес табан санап жығылған асықты атуға рұхсат береді, ойын сол асық арқылы жалғасын табады.

«БЕС ТАБАН» пәрмені



2.2. Ату кезінде сақа тиген кеней асық шеңбер сызығынан өтпей көн сызығы мен шеңбер бойы сызығынан яғни бір табаннан ұзақ аралығыңда құласа ойыншы жығылған асықты диагональ бағытта атады. Бұл жағдайда жығылған кеней асықпен көндегі асықтардың бірін іле бірге шығарса екі асығыда есепке алынады.

«ДИАГОНАЛЬ» пәрмені



2.3. Ату кезінде сақа тиген кеней асық көн сызығына параллель жатқан сызықтың арасында жығылып қалса ойыншыға оңтайлы мүмкіндік береді, яғни төреші ойыншыға шеңбердің (Ø 500см) (оң қанатынан немесе сол қанатынан) жығылған асықты атуға рұхсат береді, ойын сол асық арқылы жалғасын табады.

«ПАРАЛЛЕЛЬ» пәрмені



«Асық ату» ойынының өткізу тәртібі:

3.1. Асық ату ойыны түріне қатысу үшін өтінімі жасалады, өтінім берген кезде команда өкілі сақалар бойынша ойыншыларды бірінші сақа, екінші сақа ойыншысы деп жазып көрсетуге міндетті.

3.2. Әр команда өкілі жеребе рәсімі кезінде бір түске боялған және нөмірленген көнге тігілетін 20 асығы болуы керек, әр асықтың салмағы 15 гр кем болмауы тиіс, асықтары болмаған жағдайда жеребе рәсіміне жіберілмейді.

3.3. Сәлемдесу кезінде команда хаттамада көрсетілген ойыншылар толық құрамда шықпаса бес минут күтеміз содан кейін қайсы сақа ойыншысы жоқ болса сол сақаға жеңіліс жазылады.

3.4. Ойын басталар алдында асық ату кезегін бірінші сақа ойыншылар арасында иіру арқылы анықталады. Кімнің сақасы алшысынан түссе яғни ойынды бастайтын ойыншының асықтары тігіледі ал екінші кезеңде қарсыласы бастайды соның асықтары тігіледі, тең түсіп үшінші кезең ойналатын болса тағыда төреші сақа иіріп анықтайды.

3.5. Ойын басталған кезде команда өкілі немесе бапкері қапталдағы төрешінің оң және сол қанатындағы ату сызығы тұсында болуы керек оң қанатында ойынды бастаған ойыншының бапкері ал екінші ойыншының бапкері сол қанатта тұруы шарт.

3.6. Команда өкілі ойын барысында бір кезеңде бір рет тайм аут алуға құқылы

3.6.1. Алаңдағы хатшы ойын барысында, уақыт пен таблоға басшылық жасайды

3.7. Ойыншы ойын барсында белгілі жағдай денсаулығына немесе жарақатына байланысты ойыншы жалғастыра алмаса жеңіс қарсыласына беріледі

3.8. Асық ойыны спортында эстетикалық жағдайын да ескеру мақсатында яғни Қазақстан Республикасы Чемпионаты мен Қазақстан Кубогі және

Халықаралық турнирлер ,Гимназида ,Ұлттық мектеп лигасы жарыстары ғимарат ішінде арнайы төсеніште (ковралан асты резинкелі) ойналады. Жарысты қабылдайтын өңірлер спорт алаңының тәртібін сақтауға және спорт алаңдарын дайындауға міндетті.

3.9. Барлық жарыстар : еденде, линелиум ,паркетте ,асфальта, бетонка, бручаткада, құм топырақ т.б жерлерде ойнауға рұқсат берілмейді.

Тәртіп санкциясы

Ойыншылар:

Ойыншы өзінің мінез –құлықын төреші шешіміне көрсетсе, төрешілерге, қарсылыстар мен көрермендерге қарсы дөрекілік әрекеттеріне, әдепсіз сөйлеуге демонстрациялық түрде басқа да ұқсас әрекеттерге қарсылық ретінде қарастырылады;

Мұндай жағдайда ойыншы барлық жазалау ресми Ережеге сәйкес орындалады

Жаттықтырушылар:

Төрешіге қарсы шыдамай тіл тигізгенде, цензура талаптарына қайшы сөздер айтылғанда, даулы тәртіпсіздік әрекеттер туындаған жағдайда ойын есебі төрешінің шешімімен есептеледі.

Мұндай жағдайда жаттықтырушы сары немесе қызыл карточкамен жазаланады.

Бас төреші өзінің шешімімен жаттықтырушының 1 және одан да көптеген ойындарда істеген тәртіп бұзушылық әрекеттерінің шамасына қарай біліктіліген төмендетуге құқылы.

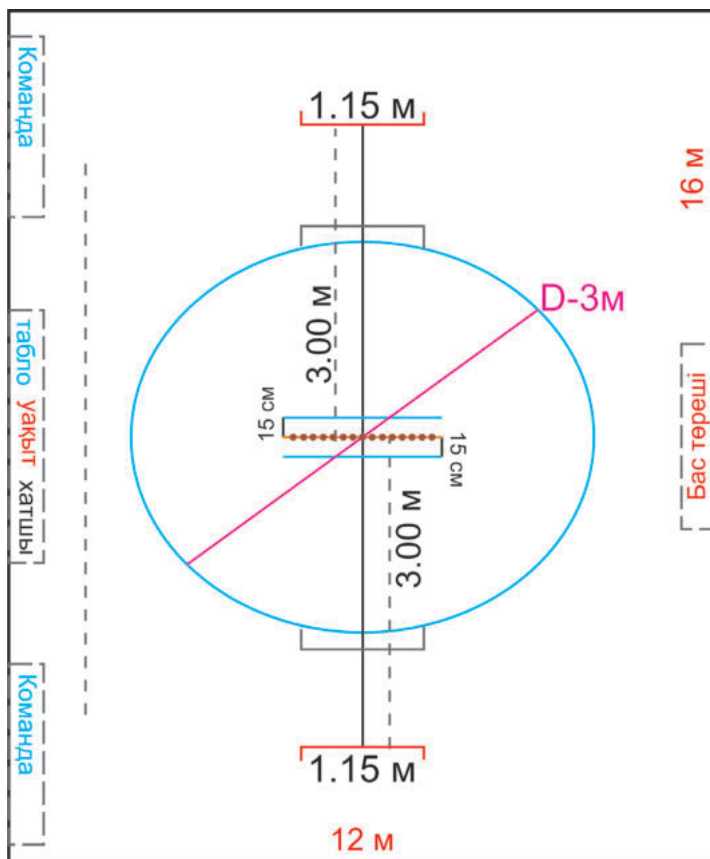
Асық ату «БЕС ТАБАН» ойынының ережесі (7-10 жас)

1.1. «Бес табан» ойыны R3 (Ø300см) шеңберде ойналады, шеңбердің екі жағындағы ату сызық (асық тігілген көнен қашықтығы 3 метр оңға және солға) сызылады.

-Шеңбердің ортасына көн сызығы (110см) сызылады және оған екі жағынан параллель сызық (15см) түседі 13 асық тігіледі, бірінші болып 7 асықты атып алған команда немесе ойыншы жеңімпаз атанады.

-Әр команда үш ойыншыдан тұрады. 1-сақа, 2-сақа, 3-сақа

«Бес табан» ойынының схемасы (7-10 жас)



1.2. Ату кезеңін төреші сақаларды иіру арқылы анықтайды және ойын уақытын 10 минут белгілейді. Ойын 2 жеңіске дейін жалғасады. Ойынға қатысушылар ату сызығынан (115см) кезек бойынша шеңбер ішіндегі көндегі асықтарды атады. Мұнда көнге тігілген кеней асықтардың арасы бір сақа тең болуы шарт және кенейлер алшысы жағынан бүк, шік болып тігіледі.

1.3. Ату кезінде сақа тиген кеней асық шеңбер сызығынан өтуге міндетті, егер асықты сызықтан шығарып алса ойыншыға мүмкіндік береді, төреші ойыншыға шеңбердің (ø300см) сыртынан яғни белгіленген ортадағы сызықтан көндегі кеней асықтарды атуға рұхсат береді, атқан асығы шеңберден шықса ,ойын ары жалғасын табады, шығара алмаса кезек ату сызығынан қарсылас ойыншыға беріледі.

Асық ату «БЕС ТАБАН» ойынының ережесі (11-13 жас)

1.1. «Бес табан» ойыны R4 (ø400см) шеңберде ойналады, шеңбердің екі жағындағы ату сызық (асық тігілген көнен қашықтығы 4 метр оңға және солға) сызылады.

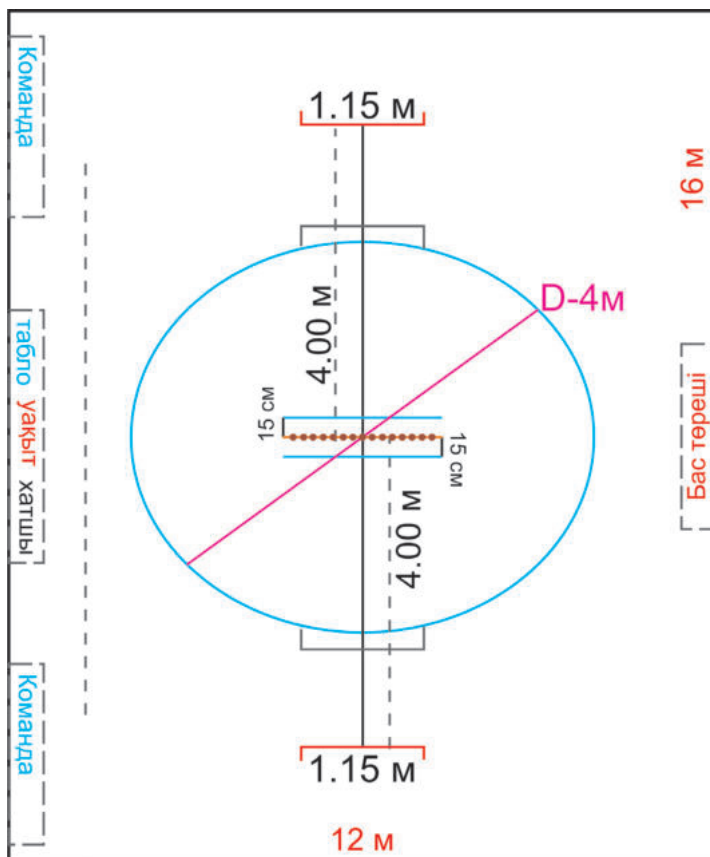
-Шеңбердің ортасына көн сызығы (115см) сызылады және оған екі жағынан параллель сызық (15см) түседі 13 асық тігіледі, бірінші болып 7 асықты атып алған команда немесе ойыншы жеңімпаз атанады.

-Әр команда үш ойыншыдан тұрады. 1-сақа, 2-сақа, 3-сақа

1.2. Ату кезеңін төреші сақаларды иіру арқылы анықтайды және ойын уақытын 10 минут белгілейді. Ойын 2 жеңіске дейін жалғасады. Ойынға қатысушылар ату сызығынан (115см) кезек бойынша шеңбер ішіндегі көндегі асықтарды атады. Мұнда көнге тігілген кеней асықтардың арасы бір сақа тең болуы шарт және кенейлер алшысы жағынан бүк , шік болып тігіледі.

1.3. Ату кезінде сақа тиген кеней асық шеңбер сызығынан өтуге міндетті, егер асықты сызықтан шығарып алса ойыншыға мүмкіндік береді, төреші ойыншыға шеңбердің (ø400см) сыртынан яғни белгіленген ортадағы сызықтан көндегі кеней асықтарды атуға рұхсат береді, атқан асығы шеңберден шықса ,ойын ары жалғасын табады, шығара алмаса кезек ату сызығынан қарсылас ойыншыға беріледі.

«Бес табан» ойынының схемасы (11-13 жас)



Асық ату «БЕС ТАБАН» ойынының ережесі (14-16 жас)

1.1. «Бес табан» ойыны R4 (Ø500см) шеңберде ойналады, шеңбердің екі жағындағы ату сызық (асық тігілген көнен қашықтығы 5 метр оңға және солға) сызылады.

1.2. Ату кезеңін төреші сақаларды иіру арқылы анықтайды және ойын уақытын 15 минут белгілейді. Ойын 2 жеңіске дейін жалғасады. Ойынға қатысушылар ату сызығынан (115см) кезек бойынша шеңбер ішіндегі көндегі асықтарды атады. Мұнда көнге тігілген кеней асықтардың арасы бір сақа тең болуы шарт және кенейлер алшысы жағынан бүк , шік болып тігіледі.

1.3. Ату кезінде сақа тиген кеней асық шеңбер сызығынан өтуге міндетті, егер асықты сызықтан шығарып алса ойыншыға мүмкіндік береді, төреші ойыншыға шеңбердің (Ø500см) сыртынан яғни белгіленген ортадағы сызықтан көндегі кеней асықтарды атуға рұхсат береді, атқан асығы шеңберден шықса ,ойын ары жалғасын табады, шығара алмаса кезек ату сызығынан қарсылас ойыншыға беріледі.

ШЫР «АЛШЫ»

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

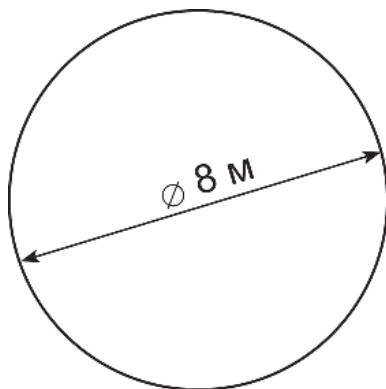
«Алшы ойынында» 1 алаңға 4 ойыншыдан шығады. Бірінші бала сақасын ешкім көздей алмайтындай жерге алысырақ тастайды. Екінші баланың да, басқасының да солай тастауына болады. Оны «жаттым» дейді. Бірақ тастаған сақа атуға ыңғайлы жатса, кезетегі түптегі қарсылас көздеп атуға құқы бар.

Тигізсе «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 ған 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.



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 мөрмен бекітілген нақтыланған делегация тізімін ұсынылған нысан бойынша (№1 қосымша) беруі қажет.

Ойыншыларда міндетті түрде жеке басын куәландыратын құжаты болуы шарт.

Жарысқа қатысушылар

1. Жарысқа қатысуға арнайы жаттығулармен айналысып бапкермен дәрігердің рұқсатын алған азаматтар қатыса алады.

2. Әр жарыс алдында мандат комиссиясы (құрамында жарыстың бас төреші, бас хатшы, дәрігер жарысқа қатысушылардың құжаттарын тексеріп) қатысуға рұқсат береді.

Команда өкілдері, бапкер және команда капитаны

Жарысқа қатысатын команданы басқарып әкелетін міндетті түрде өкілі болуға тиісті. Егерде арнайы өкілі болмаса оның міндетін жарыс кезінде бапкер не команда капитаны атқара алады. Ол жарыс кезінде төрешілер алқасымен жарысқа қатысушылар арасында байланыс жасайды.

-команда өкілі ойыншылардың тәртіпті сақтап жарысқа қалмай келуіне жауапты

-команда өкілі жеребіге қатысып төрешілер алқасының жиналысына қатысуға міндетті

-команда өкілі жарыс кезінде ауызша наразылық білдіріп, кездесу біткеннен кейін 30 минуттың ішінде наразылығын жазбаша түрде бас төрешіге тапсыруы тиіс. 30 минут өткеннен кейін наразылық өтініш қабылданбайды да, қаралмайды.

Жарыс дәрігері

1. Жарыстың дәрігері төрешілер алқасы бас төрешінің орынбасары ретінде кіреді.

2. Дәрігер қатысатын команданың өтініш құжатын тексеріп, дәрігерлік рұқсат белгісі барын тексереді. Дәрігердің рұқсаты (қолы мен мөрі) болмаған жағдайда жарысқа қатыстырмайды.

3. Жарысты бақылап, жарақат алған спортшыға дәрігерлік көмек көрсетіп, жарысты жалғастыруға не ойыншыны алмастыруға дәрігер шешім қабылдайды.

4. Жарыс аяқталғаннан кейін бір күннің ішінде дәрігерлік қортынды есепті тапсыруы тиіс.

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.

IV. Төрешілер алқасы

1.Төрешілер алқасын, жарысты ұйымдастырушы федерация не өткізуші мекеме бекітеді.

2.Құрамына кіретіндер: бас төреші, оның орынбасары, бас хатшы, жарыс төрешілері, дәрігер, техникалық хатшылар.

Бас төреші

1.Бас төреші жарыстың ережесіне сәйкес бұлжытпай орындап жарысты ұйымдастырып өткізуге міндетті.



2.Бас төреші жарыс алдында қатысушылардың жеребісін өткізіп, жарыстың өткізу жоспарын жасап бекітеді, және әр ойынға төрешілерді бекітеді.

Бас төрешінің құқығы

- а) Жарыс алдында өткізетін орын дайын болмаса, жарысты тоқтатуға;
- б) Жарыс барысында ауа райының келенсіздігіне байланысты, не басқа жарыс өткізетін орында қолансыз жағдай туындаса жарысты тоқтатуға не үзіліс жариялауға;
- в) егерде сондай ерекше жағдай туындаса, кездесу кестесін өзгертуге;
- г) жарыс барысында төрешілерді ауыстыруға;
- д) өрескел қателік жіберген төрешіні жарыстан аулақтатуға (босатуға);
- е) жарысқа қатысатын адамның спорттық дәрежесі мен жасы жарыс ережесіне сәйкес болмаса шектеуге;
- ж) өрескел тәртіп бұзған спортшыны жарыстан шектетуге;

3.Төрешілермен керісіп, дәлелі жоқ наразылық білдіріп ұрыс шығарған команда өкілін жарыс аланынан шектетуге.

4.Егерде жарыс өткізіп жатқан төрешілер ортақ шешімге келе алмаса, бас төреші жарысты тоқтатып олардың пікірін біліп ақылдаса келе шешім қабылдауға.

5.Егерде бір команданың өкілі төрешінің шешіміне алғашында ауызша, одан кейін жазбаша түрде наразылық білдірсе, бас төреші сол күннен қалдырмай мәселені қарап, әділ шешімін шешуге тиісті.

6.Бас төреші төрешілер алқасының мәжілісін жарыстың алдында, және сонында, қажетті болса кез келген уақытта өткізе алады.

Бас хатшы, көмекшілері және техникалық хатшылары

Бас хатшы төрешілер алқасының хаттамасын жүргізеді, жарыс кестесін құрады, бас төрешінің бұйрықтары мен шешімдерін дайындайды, тапсырған арыздарды қабылдап, тіркегеннен кейін бас төрешіге тапсырады.

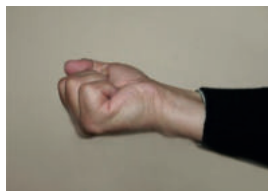
Жарыстың барлық протоколдарын жүргізіп, бас төрешінің рұқсатымен тілшілер мен командалар өкілдеріне жарыс туралы мағлұмат таратады.

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.



Алшы – жұмылған қолды алға созып бас бармақты тік ұстау.



Тайке - 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 сары білекқабы бар қолын көтеріп, ойынды тоқтатады.



V. Жеңімпаздарды анықтау және марапаттау

1. Жарыс жеңімпазы ең көп ұпай санын жинаған команда мүшелері болып саналады.

2. Егерде, жарыс аяқталғанда екі команданың ұпай саны тең болса, ондай жағдайда өзара кездесуде қай команда басым түссе, сол команда жеңімпаз болып саналады.

3. Егерде 3-4 команданың ұпай көрсеткіші тең болса, ондай жағдайда қай команданың жеңістері көп болса, сол команда жеңімпаз болып саналады.

- егерде бұл көрсеткішіде тең болса онда қай команда жеңілмей, ойнаған саны көп болса, сол команда жеңімпаз болып аталады.

- одан әрі І - ші сақа көрсеткіші бойынша
- одан әрі қыз баланың көрсеткіші бойынша
- содан кейін 2, 3 сақа көрсеткіштері бойынша

Команда құрамы 3 ойыншыдан тұрады:

Әрбір ойыншы 3 партиядан ойнайды, 2 партия жеңген ойыншы командаға 1 ұпай әкеледі.

Команда құрамындағы 3 ойыншы 3 ойында жеңсе 3 ұпай беріледі, 2 ойыншы жеңсе 2 ұпай беріледі, 1 ойынша жеңсе 1 беріледі. 3 ойыншысы жеңілсе 0 ұпай беріледі.

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.

Матадан тігілген көк, сары түсті білекқап киіледі.



СУДЫ

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

Первая площадка

1. Старший судья
2. Судья
3. Судья

Вторая площадка

1. Старший судья
2. Судья
3. Судья

Третья площадка

1. Старший судья
2. Судья
3. Судья

Четвертая площадка

1. Старший судья
2. Судья
3. Судья

Асық атудан «Кейсі мерген» Халықаралық турнирі

Амангелді ауданы 14-17.08. 2022 жыл

Е.Сейкенов атындағы БЖСМ

ХАТТАМА № 1

Амангелді ауданы командасы

Қостанай обл командасы

№ р/с	Аты-жөні	Асық саны			Жалпы асық саны	Ұпай	Ұпай	Жалпы асық саны	Асық саны			Аты-жөні
		1	2	3					1	2	3	
1	Балқек Олжас	7	1	2	10	0	1	22	6	8	8	Исламбекұлы Ерғанат
2	Сагитов Ғалымжан	8	0	3	11	0	1	17	1	8	8	Ходжамуратов Мұрат
3	Әуесхан Райымбек	3	6		9	1	0	7	2	5		Наурыззов Елдос
						1	2					

Жалпы ұпайы: **1** Амангелді ауданы командасы **2** Қостанай обл командасы

Бас төреші: **Әхметов Е.С**

Алаңдағы төреші: **Нұрбаев А.Б**

Бас хатшы: **Қунағалиев М.К**

Хайруллин К. N



(Handwritten signatures)

«Асық» ойынының ережесі

Бес асықтан «Кейкі мерген» Халықаралық турнир

Аманкелді ауданы 14-17.08, 2022 жыл

Е.Сейсенов атындағы БЖСМ

Хаттама №1

Команда	Аты-жөні	№	Хаттама №1										Нәтиже				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		11	12	Үлгі саны	Нәтиже
Команда	Аты-жөні Фурсыбаева Нәзерке	1														50	
		2														50	
		3														50	1
Команда	Аты-жөні Данпарова Қиыла	1														40	
		2													50	1	
		3													30		
Команда	Аты-жөні Елөмекс Перизат	1														50	
		2													50	1	
		3															
Команда	Аты-жөні Қалжанова Аружан	№ 1														20	
		2														40	0
		3															
Команда	Аты-жөні Тымалова Аружан	1														40	0
		2														20	
		3															
Команда	Аты-жөні Серікова Нұрсая	1														40	0
		2														30	
		3															



Қызылорда облысы

Аманкелді ауданы

№1

Нұр-Сұлтан қаласы

Е.Сейсенов атындағы БЖСМ

№1

М.К.

Қызылорда

№1

Қызылорда

№1

Қызылорда

№1

Қызылорда

Классификациялық сұрақтарға жауап берген

Аманкелді ауданы

№1

Қызылорда

№1

Қызылорда

№1

Қызылорда

№1

Қызылорда

№1

Қызылорда

№1

Қызылорда

№1

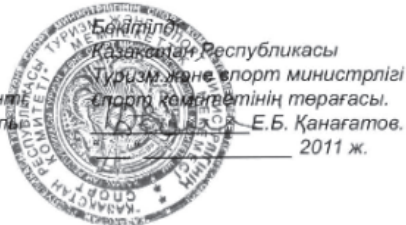
Бес асықтан «Кейін мерген» Халықаралық турнирі

Е.Сейітенов атындағы БЖСМ

Ашықтық құрамы 14.11.2022 жыл

№	Ойындар кестесі										УПАЙ	Орын
	1	2	3	4	5	6						
1	КОМАНДА Нұр-Сұлтан қаласы	3:0 3	2:1 2	3:0 3	3:0 3	2:1 2	3:0 3	3:0 3	3:0 3	3:0 3	13	I
2	«Монғолия» қонысдысы	0:3 0	0:3 0	0:3 0	2:1 2	0:3 0	0:3 0	0:3 0	0:3 0	0:3 0	2	V
3	Қостанай облысы	1:2 1	3:0 3	0:3 0	3:0 3	3:0 3	3:0 3	3:0 3	3:0 3	3:0 3	13	II
4	«Ресей» бөлімшесі	0:3 0	1:2 1	0:3 0	0:3 0	0:3 0	0:3 0	0:3 0	0:3 0	0:3 0	1	VI
5	Атырау облысы	1:2 1	3:0 3	0:3 0	3:0 3	0:3 0	3:0 3	0:3 0	2:1 2	2:1 2	9	III
6	Қызылорда облысы	0:3 0	3:0 3	0:3 0	3:0 3	1:2 1	3:0 3	1:2 1	1:2 1	1:2 1	7	IV


 Басқарушы: М.Қ. Әбдіқалиев
 Қос хатшы: Д.Ж. Қызылқасар



**Сабыржанов Ж.С.
Нарымбаев Е.Б.**

АСЫҚ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Астана
2011 г.

**Комитет спорта Министерства Туризма и спорта Республики Казахстан
Республиканская Федерация «Асык ату»**

Составители: **Сабыржанов Ж.С.** - доцент, заслуженный тренер Республики Казахстан, почетный деятель спорта Республики Казахстан.

Нарымбаев Е.Б. - почетный деятель спорта Республики Казахстан “Отличник народного просвещения Казахской ССР”.

Введение

У каждого этноса населяющего этот мир, в зависимости от среды обитания, и бытия были свои национальные игры. Такие игры, которые воспитывали тело и дух казаха, были и у наших предков.

Достаточно вспомнить находки последних лет в 20 км от г. Костаная у течения реки Тобол у п. Садчиковка (раскопки О.А. Кривцова-Граковы) в 1948 г. найденные пара костяных коньков, в 1964-68 известным ученым Ә.М. Уразбаевым у аула Аймак СКО находка уже 4 костяных коньков (газета Қазақ әдебиеті 1.03.2019 г. стр. 3)

Казахский народ невозможно представить без коня, которого он приручил первым в мире.

Поэтому являются закономерными конно-спортивные соревнования, как: скачки на длинные дистанции до 90 км, кыз куу (догони девушку), аударыспақ (борьба наездников), шөген (конное поло).

Но самым удивительным по своей универсальности, многопрофильности является игра в асыки. Человеческий возраст, различие пола для него не преграда. Его можно играть на поляне, внутри жилища на полу, в очень тесном пространстве, самым дешевым спортивным инвентарем. Его можно назвать самым демократичным видом спорта и самым древним, археологические находки на древнем захоронении в Восточно-Казахстанской области (140 асыков) датируются 2 тыс. до нашей эры.

Датой рождения «Асык ату» как вида спорта можно считать 2011 г. когда были опубликованы правила игры, подготовленные авторским духом Сабыржановым Ж.С. и Нарымбаевым Е.Б., утвержденным Госкомспортом Республики Казахстан в 2013 г. за №450 от 19.04. комитетом по правам интеллектуальной собственности. Министерством юстиции РК было выдано авторское свидетельство на разработанные правила игры.

На прошедшем в г. Чеджу с 4 по 9 декабря 2017 года 12 сессия Юнеско в Южной Корее, игра была внесена в список не материального наследия человечества. 18 мая 2018 года федерация Асык ату была признана Национальным олимпийским комитетом РК. В том же году 02.10. прошла акридитация №080.

За эти годы Асык ату вошла в учебную программу общеобразовательных школ, в программу соревнования на призы Президента РК, соревнования среди учащихся обучающихся по программе «Болашақ» в программе Всемирного Курултая казахов. Сборная республики трижды участвовала в соревновании « Ордо» в киргизской разновидности данной игры и стано-

вилась призером данных состязаний. В 2021 году «Асык ату» вошла в программу всемирных игр кочевников в Турции.

В межреспубликанских соревнованиях, хороших результатов добиваются команды Костанайской, Туркестанской, Жамбылской, СКО, Акмолинской областей и г. Астаны.

В 15 областях республики функционируют федерации, в которых 1003 тренера ведут учебно-тренировочные занятия с 59650 спортсменами, кроме этого на местах функционируют 880 кружков любителей этой игры. После акредитации более 30 спортсменов исполняли норматив мастера спорта РК.

Первыми этого звания удостоились среди мужчин:

Ахметов Мухтар (г. Костанай); Жиеналин Серикбай (г. Костанай); Карабаев Алмас (Туркестанская область)

Среди женщин:

Жанар Султанова (г. Костанай), Айжан Серикова

Получили удостоверения судьи Национальной категории: Сабыржанов Ж.С., Нарымбаев Е.Б., Аукунов С.Б., Рахметов Е., Хайруллин К., Сураганов А.

В сентябре 2022 года в Румынском городе Констанца прошли соревнования кубка мира по асык ату. Победителями стали Алмас Карабаев, Самат Аукунов, Қаржаубай Ерболат, Ж. Сабыржанов. Среди женщин победителями стали Айлана Думан, Камилла Даниярова, Аружан Аманжолова, Назгуль Амангельды.

С 1 по 4 декабря 2022 г. в Астане прошел первый чемпионат Азии. Первыми чемпионами Азии стали Карабаев Алмас, Кайыпбеков Мырзамурат, Айткулов Амандос, Жумагулов Адильхан, среди женщин Ходжаниязова Анаргуль, Султанова Жанар, Алиева Мариям, Думан Айлана.

Перед данным чемпионатом Азии президентом федерации стал поклонник национальных видов спорта бизнесмен Талгат Дуйсеков.

1. Общие положения

Правила проведения соревнований по казахской национальной игре «Асык» (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 **асык** - маленькая кость между берцовой костью и голенью только коровы, крупного скота, архара, горного козла, барана, козы, косули, сайгака.

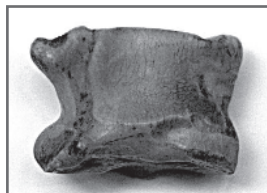
Алшы/алча – стоячее положение асыка боком, вверх выемкой, а плоской стороной вниз;



Тэйке (тайке) - противоположное положение асыка к алче;



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;



Правила игры «Асык»

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.



II. Порядок проведения игры «асык» Виды и этапы соревнований

1. Асық ойынының кезеңдері және кезеңдердегі ойын түрлері

Соревнования проводятся в 2 этапа:

I этап – отборочные соревнования на местах

II этап – заключительный.

Соревнование проводятся по принципу индивидуального состязания по следующим нижеуказанным видам игры:

- 1.** «Пять стоп» (игра на площадке);
- 2.** «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 проводится 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.

Республиканские и региональные соревнования обеспечивают инвентарем и решают все вопросы организаторы соревнований. Соревнование по асыку проводятся только с использованием натуральных асыков. Сака используется натуральный, без подпилов, искусственной обработки и утяжеления.

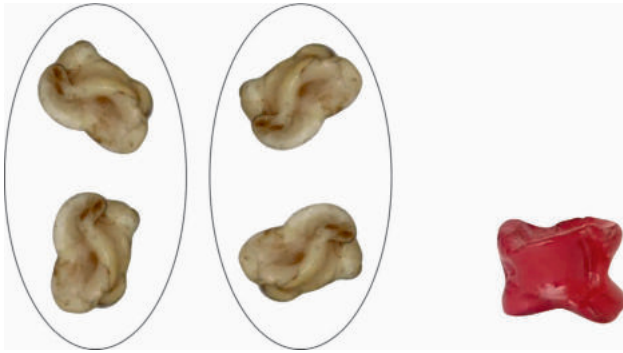
Асык ату правила игры «БЕС АСЫК» (Игра девушек и женщин)

«Бес Асык» одна из самых популярных игр. Количество игроков может составлять несколько человек. Порядок участников определяется путем подкидывания асыка, если он упал в положение Алшы, то участник начинает игру первым. В случае если у нескольких игроков выпадает Алшы, игроки заново подкидывают асык, либо вытягивают жребий. Правила игры довольно просты: играют в «Бес Асык» одной рукой. Когда участник собирает асыки на земле, он не может дотрагиваться до других асыков. Если правило нарушается, наступает очередь следующего игрока. Игрок может продолжить с момента, на котором он прервал игру. «Бес Асык» состоит из нескольких туров.

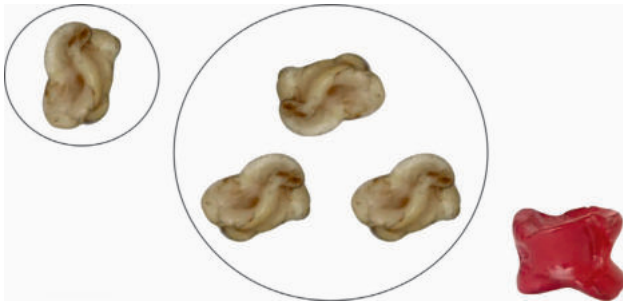
Первый тур «Бірлік», на стол высыпают пять асыков. Участник берет в руки один асык «қақпақыл», подкидывая его вверх, поднимает другой асык с пола, до того как упадет первый. Ему необходимо успеть взять второй асык, а затем поймать первый. Такая игра требует большой ловкости и скорости. Асык поднятый с пола, откладывается в сторону. Подобную схему повторяют с другими асыками лежащими на столе.



Второй этап игры называется «**Екілік**». Последовательность игры такая же, как и в предыдущем этапе, только с пола необходимо успеть взять два асыка вместо одного.

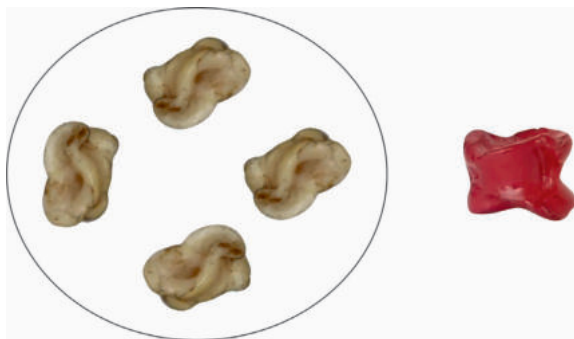


Третий этап «Үштiк», такой же, как и первые два. Необходимо поднять уже три асыка, а оставшийся последний асык поднимают один.



Следующий этап «Төртiк». Один из пяти асыков подкидывается вверх, в этот момент нужно успеть положить четыре асыка на стол. Затем первый асык вновь подбрасывается, и в этот момент игрок должен успеть поднять все четыре асыка со стола.

Правила игры «Асык»



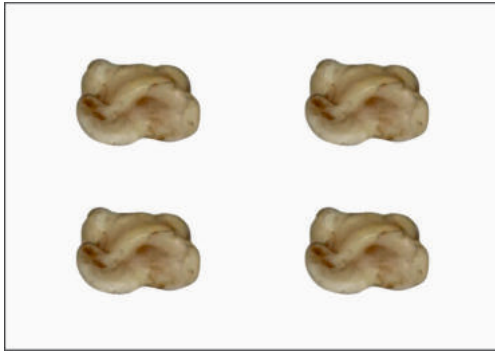
Далее следует **пятый тур – «Жалақ»**. Здесь участники подбрасывают один асык вверх и в это время бьют ладошкой по столу 3 или 5 раз, затем ловят асык.



Далее следует **«Алақан»**, правила такие же, как в первом этапе, только участник кладет асык в ладошку каждый раз как возьмет новый.



В этапе **«Төрт бұрыш»** игрок расставляет четыре асыка в форме квадрата на расстоянии друг от друга (7х7, 8х8, 9х9, 10х10). Далее пятый асык подбрасывает вверх и в это время собирает оставшиеся четыре, затем рукой, в которой находятся четыре асыка, ловят пятый.



В этапе **«Асық алмастыру»** участник бросает четыре асыка на стол, пятый подкидывает вверх и в это время берет один асык со стола и ловит подброшенный асык. В руках у игрока два асыка. Затем один асык вновь подбрасывают в воздух, только теперь нужно успеть положить второй асык на стол и вместо него взять другой, при этом успев поймать подброшенный асык. Так делают со всеми асыками. Далее нужно подбросить асык и успеть собрать все четыре асыка и поймать первый.



Правила игры «Асык»

Следующий этап **«Үндемес»**, в котором необходимо сделать все, что делается в первом этапе, но при одном условии. В момент, когда игрок ловит первый асык, имея в руках второй асык, они не должны соприкасаться, другими словами не должно быть слышно звука.



Далее идет **«Сарт-сұрт»**. Играется также как и предыдущий этап, только при этом должен издаваться отчетливый звук ударов асыка друг о друга.



Предпоследний этап **«Қаршу»** похож на первый этап, только ловить асык, подброшенный вверх нужно в вертикальном положении ладони.



И последний этап **«Отау»**, здесь все довольно просто. Четыре асыка кладут на стол. Одну руку необходимо поставить на стол, упираясь пальцами, при этом образуя ладонью «пещеру». Другой рукой подбрасывается асык в воздух и оставшееся на столе асыки по одному убирают под вторую ладонь.



Правила игры Асык ату «Пять стоп». Среди взрослых и молодежи

1.1. Игра «Пять стоп» проходит на площадке в круге R5 (ø500см). На прямой линии в центре круга выстраиваются асыки (кости) по которой битком (асыком) производится метание, с целью выбивания их за территорию круга с отметки 6 метров обозначенных с обеих сторон игрового поля.

В центре круга проводится линия длиной 115 см на которой устанавливаются 15 асыков. Паралельно ей на расстоянии 15 см с обеих сторон проводится дополнительные линии. Игрок выбивший первым 8 асыков становится победителем данной встречи. В командной игре состав команд состоит из 3 участников.

1.2. Очередность в выполнении определяется судьями обслуживающими встречу, подбрасывая двух асыков по одному из участвующих команд. Первым начинает та команда асык которой приземлился в доминирующем положении, чем асык противника. Продолжительность встречи 15 мин. Игра состоит из 3 встреч. Выигравший 2 встречи объявляется победителем.

Игроки по очередности стараются выбить асыки выстроенные на линии в центре круга в промежутке одной фигуры друг от друга в положении «алшы».

1.3. В результате метания битка при попадании в асык на линии, выбитым считается, если он оказывается за внешней стороной круга. Если не покидает круг, то асык ставится на прежнее место, право выполнения переходит к сопернику.

1.4. Нарушением правил игры считается выполнение урпажнення наступив или переступив линию метания.

1.4.1. Переступание метания до момента вылета битка из рук выполняющего.

1.4.2. Результат не засчитывается если бросок выполнен вне территории (определенной) отмеченной для выполнения.

1.4.3. Результат не засчитывается если метание выполнено не подобающими другими грубыми способами.

1.5. Игроку объявляется предупреждение, если он при переходе на противоположную сторону пересекает игровое поле, круг, где установлены асыки или пересекает путь движения обеих судей, тем самым мешая им выполнять свои функции.

1.5.1. Игроку объявляется устное предупреждение если он старается затянуть игру.

-При вторичном повторении объявляется выговор и выполнение упражнения переходит к сопернику с линии круга.

1.5.2. Бросок не засчитывается если биток направлен в сторону круга скользящим способом еще за территорией круга.

1.6. Если игрок с первой попытки смог выбить асык за черту круга, то он имеет право на вторую попытку выполнить с укороченной дистанции, с края круга, окружности.

Если при повторной попытке асык не был выбит за черту круга, то он возвращается на исходное место.

1.7. Если эти нарушения повторяются, то игроку дается предупреждение и выполнение очередной попытки переходит к сопернику.

1.8. Если в основное время игра заканчивается с ничейным результатом, то для выявления победителя дается дополнительно 3 минуты. Если и после этого результат останется ничейным, то судья дает 3 попытки с укороченной дистанции (т.е с края круга), если и после этого результат останется ничейным, то победитель определяется путем подброса асыков и результатом приземления по значимости оценки сторон битков. (алшын, тэйк, шік, бүк соответственно).

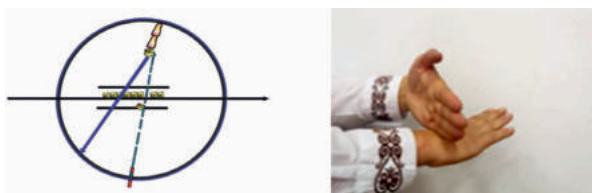
2.1. Если при выполнении упражнения асык на кону которого коснулся биток остался внутри круга игроку предоставляется дополнительная попытка выбить её из круга с места расположения асыка, отмерив в левую или правую сторону, (по желанию игрока) 5 стоп. В случае если ему удастся это сделать, то он продолжает игру далее выполняя следующую попытку с наружной стороны круга.

Команда «ПЯТЬ СТОП»



2.2. Если «кеней» (асык выстраемый на линии внутри круга) приземляется на расстоянии более одной стопы, то игрок выбивает его расположившись по диагонали с противоположной стороны. При удачной попытке когда биток выбивает наряду с застрявшей внутри круга ещё и другой стоящей на кону, он забирает оба асыка.

Команда «ДИАГОНАЛЬ»

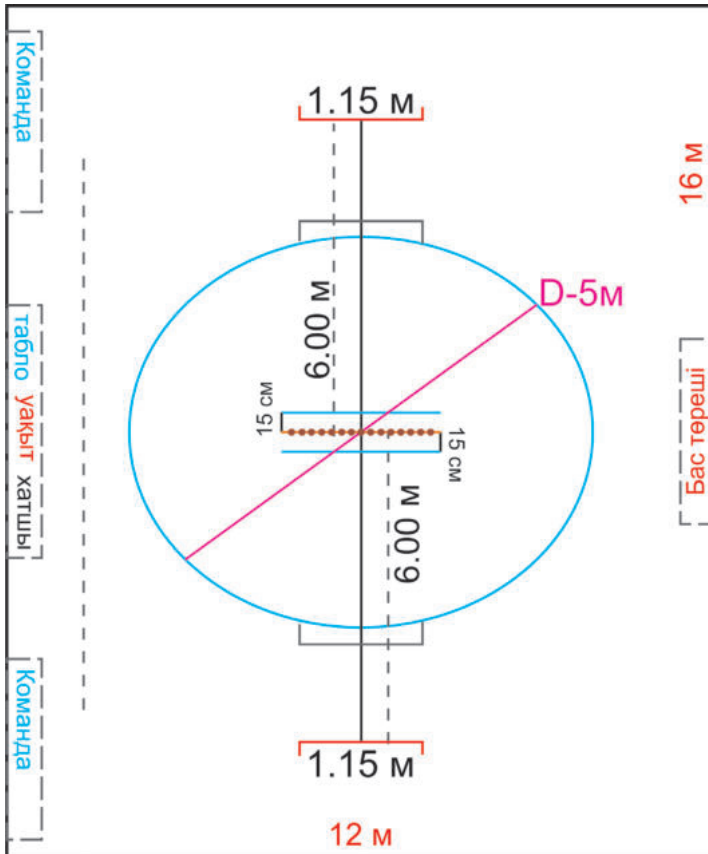


2.3. Если «кеней» при попадании в неё битка падает и остается внутри параллельных линий, то игрок имеет дополнительную попытку чтобы выбить ее за территорию круга.

Команда «ПАРАЛЛЕЛЬ»



Схема игры «Пять стоп». Среди взрослых и молодежи



Организация и проведение соревнований

3.1. Для участия в соревновании предварительная заявка подается минимум за 15 дней с указанием участников кто является игроком №1, 2, 3.

3.2. При проведении жеребьевки каждый представитель обязан

предъявить в судейскую коллегия не менее 20 асыков кеней, каждый из которых должен весить не менее 15 гр.

3.3. При построении команд перед началом игры, если один из участников не явится в течении 5 минут ему засчитывается поражение.

3.4. Перед началом встречи порядок вступления игроков устанавливается за счет подбрасывания битков игроков под №1. Игру начинает игрок чей бит после подбрасывания принял положение «алшы».

На кон выставляются асыки (кенееи) команды, которая начинает первыми игру.

3.5. Представители команд во время игры должны находиться по правую и левую сторону от боковых судей.

3.6. Представитель команды в каждом периоде имеет право на один односторонний перерыв.

3.7. Судья секретарь ведет контроль за временем и табло подсчета очков.

3.8. Для лучшего эстетического восприятия и поднятия престижа официальных соревнований как Чемпионат Республики Казахстана, кубок РК, международных турниров, Гимназиады, Национальной лиги общеобразовательных школ, проводимых в закрытых спортивных сооружениях должны проводиться на ковровых искусственных покрытиях, типа ковролан. Данное требование обязательно для организаторов данных соревнований.

3.9. Проводить соревнования на полу, линолиуме, паркете, асфальте, бетоне, брусчатке, песке, глине запрещается.

Права и обязанности участников соревнований, тренеров и представителей команд.

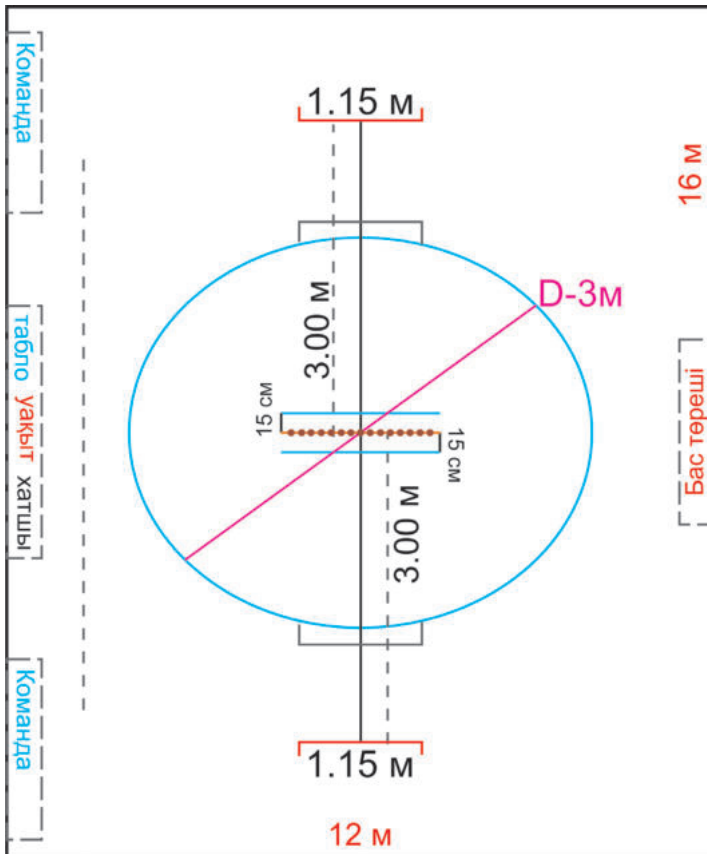
Игрок либо представитель команды не согласный с решением судьи, имеет право, не трогая и не изменяя позиции асыков на кону попросить приглашения главного судьи соревнований, попросить рассмотреть объективно сложившуюся ситуацию и вынести объективное решение.

Правила игры Асык ату «Пять стоп». (7-10 лет)

1.1. Игра «Пять стоп» проходит на площадке в круге R3 (Ø300см) . На прямой линии в центре круга выстраиваются асыки (кости) по которой битком (асыком) производится метание, с целью выбивания их за территорию круга с отметки 3 метра обозначенных с обеих сторон игрового поля.

В центре круга проводится линия длиной 110 см на которой устанавливаются 13 асыков. Параллельно ей на расстоянии 15 см с обеих сторон проводится дополнительные линии. Игрок выбивший первым 7 асыков становится победителем данной встречи. В командной игре состав команд состоит из 3 участников.

Схема игры «Пять стоп». (7-10 лет)

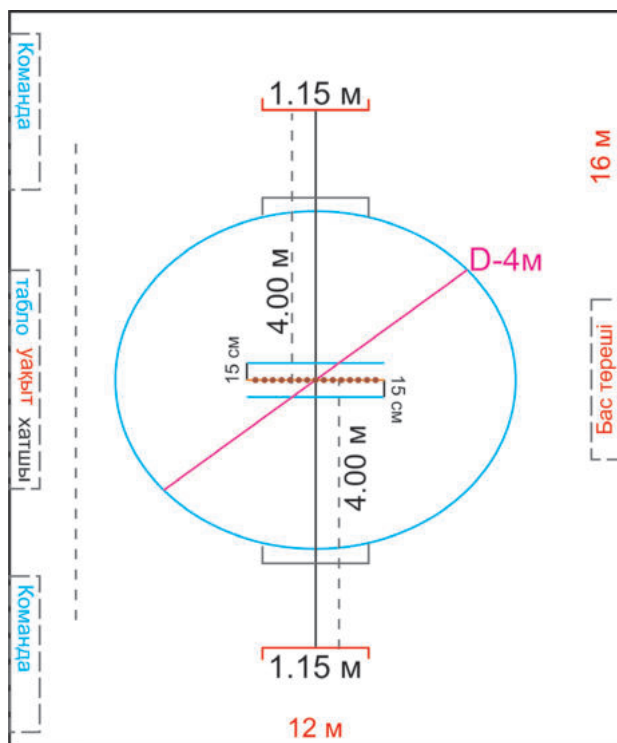


Правила игры Асык ату «Пять стоп». (11-13 лет)

1. Игра «Пять стоп» проходит на площадке в круге R4 (ø400см) . На прямой линии в центре круга выстраиваются асыки (кости) по которой битком (асыком) производится метание, с целью выбивания их за территорию круга с отметки 4 метра обозначенных с обеих сторон игрового поля.

В центре круга проводится линия длиной 115см на которой устанавливаются 13 асыков. Параллельно ей на расстоянии 15 см с обеих сторон проводится дополнительные линии. Игрок выбивший первым 7 асыков становится победителем данной встречи. В командной игре состав команд состоит из 3 участников.

Схема игры «Пять стоп». (11-13 лет)

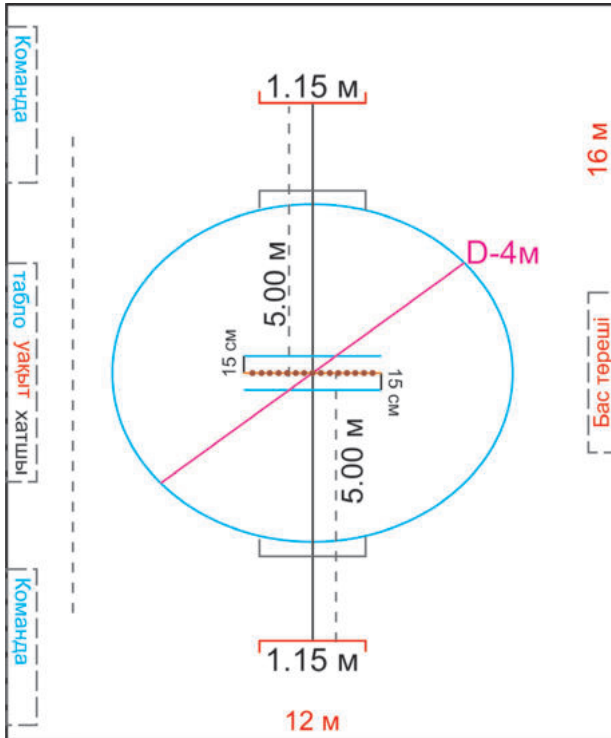


Правила игры Асык ату «Пять стоп». (14-16 лет)

1. Игра «Пять стоп» проходит на площадке в круге R4 (ø500см). На прямой линии в центре круга выстраиваются асыки (кости) по которой битком (асыком) производится метание, с целью выбивания их за территорию круга с отметки 5 метра обозначенных с обеих сторон игрового поля.

В центре круга проводится линия длиной 115 см на которой устанавливаются 13 асыков. Паралельно ей на расстоянии 15 см с обеих сторон проводится дополнительные линии. Игрок выбивший первым 7 асыков становится победителем данной встречи. В командной игре состав команд состоит из 3 участников.

Схема игры «Пять стоп». (14-16 лет)



ШЫР «АЛШЫ»

На середине рисуется круг диаметром 8 метров. Разделяя круг, проводится линия кона. Начертив круг радиусом равным двух кратной



величине расстоянию между большим и средним пальцем (приблизительно 20 см). Каждый игрок по 1 кенаю 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 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 (өлдi) 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» противника. Если сака при метании не поражает цель и ложиться в позе, 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.

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.

Участники соревнований

1. К соревнованиям допускаются лица, прошедшие надлежащую подготовку и получившие разрешение тренера и врача на участие в них. К соревнованиям допускаются лица возрасте 18 лет и старше.

2. Допуск участников к соревнованиям оформляется в соответствующей заявке по установленной форме.

3. В отдельных случаях, с разрешения организации, проводящей соревнования, к состязаниям со взрослыми допускаются юноши, достигшие 17 лет и имеющие хорошую физическую и техническую подготовленность. Если юноша 17 лет включен в общую заявку со взрослыми спортсменами, то его допуск оформляется индивидуальной справкой, подписанной врачом и тренером.

4. Допуск участников осуществляется мандатной комиссией (ее утверждает организация, проводящая соревнования) в составе: главного судьи, главного секретаря, главного врача и ветеринарного врача, которые проверяют заявки и документы участников, обусловленные положением о соревнованиях. Ответственность за допуск участников несет представитель организации, проводящей данные соревнования.

Представители команд

Каждая команда, заявленная на участие в соревнованиях, должна иметь своего представителя в соответствии с положением о проведении соревнований. Представители разрешают с судейской коллегией все вопросы, возникающие в ходе соревнований.

Представители должны иметь все необходимые документы, справки, требующиеся для данного соревнования.

Представитель является руководителем команды и несет ответственность за дисциплину ее членов.

Представитель команды обязан:

- а) заботиться о размещении, питании спортсменов и их лошадей;
- б) своевременно давать заявки на участие членов своей команды в том или ином виде соревнований;
- в) информировать членов команды о программе каждого дня соревнований и изменениях в ней;
- г) обеспечивать своевременную явку участников на соревнования;
- д) участвовать в жеребьевке, присутствовать на совещании судейской

коллегии, если оно проводится совместно с представителями.

Врач соревнований

1. Врач соревнований входит в состав судейской коллегии на правах заместителя главного судьи по медицинской части и принимает участие в ее работе.

2. Проверяет наличие в заявках участников визы врача о допуске к соревнованиям и правильность их оформления;

3. Осуществляет медицинское наблюдение над участниками в процессе соревнований;

4. Проводит обследование участников при травмах и заболеваниях, делает заключение о возможности продолжения ими соревнований и немедленно сообщает об этом главному судье;

5. Следит за соблюдением санитарно-гигиенических требований на месте проведения соревнований, а также в столовой и общежитиях;

6. Присутствует на взвешивании, где проводит наружный осмотр;

7. Оказывает медицинскую помощь при повреждениях и заболеваниях;

8. Не позднее одного дня после завершения соревнований представляет в организацию, проводившую их, отчет о медико-санитарном обеспечении соревнований с указанием случаев заболеваний и повреждений.

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 командующих организаций

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.

IV. Состав судейской коллегии

При проведении соревнований по любому из национальных видов спорта организацией, проводящей соревнования, назначается судейская коллегия.

Главный судья

Главный судья возглавляет работу всей судейской коллегии.

Он обязан:

а) провести соревнование в соответствии с правилами и положением, утвержденным организацией, проводящей соревнование. Его распоряжения обязательны для участников, судей, представителей и зрителей;

б) до начала соревнований проверить места соревнований, инвентарь и оборудование, их пригодность в соответствии с правилами соревнований;

в) проверять, утверждать всю предварительную работу секретариата (со- ставление пар, скачек, проведение жеребьевок);

г) до начала соревнований провести организационные совещание судей- ской коллегии и представителей, ознакомить их с положением о соревнова- ниях и объявить расстановку судей по участникам работы;

д) установить порядок торжественного открытия и закрытия соревнова- ний и награждение победителей;

е) назначить комиссию из 2-3 судей и врача для проверки документов участников согласно требованиям положения о соревнованиях (на сорев- нованиях небольшого масштаба эту работу возглавляет сам главный судья);



- ж) вносить на рассмотрение судейской коллегии поступившие протесты;
- з) по окончании соревнований провести итоговое заседание судейской коллегии, где утвердить итоги соревнований и объявить оценку работы судей;
- и) в трехдневный срок после окончания соревнований представить отчет в организацию, проводившую соревнования;

Главный судья имеет право:

- а) отменить соревнование, если к началу его место, где оно проводится, оборудование или инвентарь окажутся непригодными;
- б) прекратить дальнейшее проведение соревнований или устроить временный перерыв в случае неблагоприятных метеорологических условий или если по какой-либо причине место проведения соревнований или инвентарь пришли в негодность, а также в случае, если зрители своим поведением мешают дальнейшему нормальному ходу соревнований;
- в) производить перемены в программе и расписании соревнований, если в этом возникла необходимость;
- г) производить перемещение судей;
- д) отстранить от судейства судей, совершивших грубые ошибки или не справляющихся с исполнением возложенных на них обязанностей;
- е) не допускать к соревнованиям участников и лошадей (в виде, где они участвуют), которые по своему возрасту, спортивной подготовленности и снаряжению не отвечают правилам или положению о соревнованиях;+
- ж) снимать с соревнований участников, допустивших грубости или иные проступки, несовместимые со званием советского спортсмена.

Главный секретарь и технические секретари

- а) Главный секретарь ведет протоколы заседаний судейской коллегии, протоколы соревнований, принимает именные заявки от участвующих организаций, производит жеребьевку, составляет на основании жеребьевки пары и скачки и после утверждения главным судьей вывешивает протоколы смен, пар и скачек для ознакомления судей и участников. Руководит работой секретариата, с разрешения главного судьи дает сведения информатору, представителям и корреспондентам;
- б) получает от проводящей организации канцелярские принадлежности, инвентарь, наградные материалы и т.п.;
- в) производит обработку протоколов соревнований, ведет счет очков и выводит результаты;
- г) составляет общий технический отчет по результатам соревнований и вместе со всеми материалами соревнований сдает его главному судье;

д) ведет таблицу работы судей, выдает номера для участников и лошадей, где это требуется по правилам соревнований;

ж) записывает в зачетные книжки спортсменов результаты, занятые места, а также выдает справки об одержанных победах;

з) отвечает за правильность ведения протоколов, за обработку, подсчет очков и определение мест отдельных участников и команд.

Судья при участниках

а) перед началом соревнований проверяет, все ли участники данного вида и дня соревнований налицо;

б) своевременно выводит участников (или следит за своевременным их выходом) к месту соревнований;

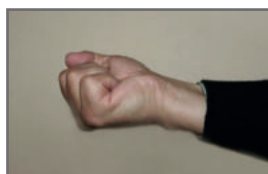
в) проверяет одежду участников, снаряжение лошадей в соответствии с требованиями правил соревнований.

1. Жесты используемые в игре «Асык»

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



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



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



Тайке - 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 желтой повязкой и останавливает игру.



V. Определение и награждение победителей

Команда состоит из 3 игроков. Командная встреча между игроками состоит из 3 партий. Игрок выигравший 2 партии из 3 объявляется победителем и приносит команде - 1 очко. При выигрыше 3 игроков команда получает - 3 очка, при выигрыше 2 игроков - 2 очка. При выигрыше 1 игрока команда получает - 1 очко, при проигрыше всех игроков 0 - очков.

1. Команда победитель определяется по наибольшему количеству набранных очков за период соревнований.

2. Если две команды набрали одинаковое количество очков, то победителем становится команда, набравшая большее количество очков по результатам встреч между собой.

3. В случае если несколько команд имеют одинаковое количество очков, то победителем признается команда с большим количеством побед.

-если и этот показатель окажется равным, то предпочтение отдается команде потерпевшей меньшее количество поражений и имеющей большее количество ничьих.

-при равенстве и этих показателей берется результат игрока под №1

-далее по результату игрока у женщин

-далее по результату №2 и 3 игрока

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». Одевается сшитый из голубой и желтой материи нарукавник.

СУДЬИ

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

Первая площадка

1. Старший судья
2. Судья
3. Судья

Вторая площадка

1. Старший судья
2. Судья
3. Судья

Третья площадка

1. Старший судья
2. Судья
3. Судья

Четвертая площадка

1. Старший судья
2. Судья
3. Судья

Асык атудан «Кейкі мерген» Халықаралық турнирі

Амангелді ауданы 14-17.08. 2022 жыл

Е.Сейкенов атындағы БЖСМ

ХАТТАМА №1

Амангелді ауданы командасы

Қостанай обл командасы

№ р/с	Аты-жөні	Асық саны			Жалпы асық саны	Ұпай	Ұпай	Жалпы асық саны	Асық саны			Аты-жөні
		1	2	3					1	2	3	
1	Балжэк Олжас	7	1	2	10	0	1	22	6	8	8	Исламбекұлы Ерғанат
2	Сағитов Ғалымжан	8	0	3	11	0	1	17	1	8	8	Холжамуратов Мұрат
3	Әуесхан Райымбек	3	6		9	1	0	7	2	5		Наурызгов Елдос
						1					2	

Жалпы ұпайы: Амангелді ауданы командасы Қостанай обл

Бас төреші: Наурызгов Е.С

Бас хатшы: Амангелді ауданы БЖСМ

Алаңдағы төреші: Нұрбаев А.Б

Хайруллин К.М



Бес асықтан «Кейік мерген» Халықаралық турнир

Амнелсәлі ауданы 14-17.08. 2022 жыл

Е.Сейісов атындағы БЖСМ

Хаттама № 1

Командалар	Аты-жөні	№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Уғай сапы	Нәтиже	
	Өуейбаева Нигерие	1													50		
		2													50		
		3													50	1	
Нур-Сұлтан №	Дипперова Камелия	1													40		
		2													50	1	
		3													30		
	Елжәне Перизат	1													50		
		2													50	1	
		3															
Командалар	Аты-жөні	№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Уғай сапы	Нәтиже	
		Қалғайқы Аружан	1													20	0
		2														40	
Қалғайқы облысы	Тымақова Аружан	1													40	0	
		2													20		
		3													40	0	
	Серікова Нурели	1													40	0	
		2													30		
		3															



Қалғайқы облысының Білім және Ғылым департаментінің М.К. Серікова Нур-Сұлтан қаласы

Классифікациясы: Сұлтанов Ж. Асыл Жолдыбаева А

Бас асықтан «Кейін мерген» Халықаралық турнирі

Қ.Сейітовтің естелігіне БЖСМ

Ашықтану күні 14.12.08, 2022 жыл

№	КОМАНДА	ОЫНДАР КЕСТЕСІ										ОРЫН
		1	2	3	4	5	6	УБАЙ	7			
1	Нұр-Сұлтан қаласы	3:0	3:0	2:1	3:0	2:1	3:0	13	6	2:1	3:0	1
2	«Монғолия» компаниясы	0:3	0:3	0	2:1	0:3	0:3	2	0	0:3	0	V
3	Қостанай облысы	1:2	3:0	0:3	3:0	3:0	3:0	13	3	3:0	3	II
4	«Ресей» компаниясы	0:3	1:2	0:3	0:3	0:3	0:3	1	0	0:3	0	VI
5	Атырау облысы	1:2	3:0	0:3	3:0	3:0	3:0	9	2:1	2:1	2	III
6	Қызылорда облысы	0:3	3:0	0:3	3:0	1:2	3:0	7	1:2	1:2	1	IV


 ҚР Ғылым және білім министрлігі
 М.Қ. Әбдірамановтың атындағы БЖСМ
 Қызылорда облысы
 Қызылорда қаласы

Асық атулы «Кейіс мерген» Халықаралық турнирі
Е.Сейітов атындағы БЖСМ
Амгелді аулы 14-17.08.2022 жыл
ОЙЫНДАР КЕСТЕСІ

Р/С	КОМАНДА	1	2	3	4	5	6	7	8	9	УНАЛ	орын
1	Нұр-Сұлтан қаласы	3:0	3:0	3:0	3:0	2:1	2:1	3:0	2:1	3:0	19	1
2	Амангелді ауд.	0:3	0	2:1	2:1	0:3	3:0	2:1	3:0	1:2	13	VI
3	Қызылорда облысы - 1	0:3	2:1	3:0	3:0	0:3	2:1	3:0	2:1	2:1	14	V
4	«Төлеу» командалы	0:3	1:2	0:3	0:3	0	0:3	1:2	0:3	1:2	3	IX
5	Қызылорда облысы-2	3:0	3:0	2:1	3:0	1:2	1:2	3:0	0:3	3:0	18	III
6	Ұлттық және ат спорты тұлғалары ұйымы	0:3	3:0	2:1	3:0	2:1	3:0	3:0	2:1	2:1	17	IV
7	«Монголия» командалы	0:3	1:2	0:3	2:1	0:3	0:3	0:3	0:3	1:2	4	VIII
8	Атырау облысы	1:2	3:0	1:2	3:0	1:2	1:2	3:0	3:0	3:0	18	II
9	Қостанай облысы	0:3	2:1	1:2	2:1	3:0	1:2	0:3	0:3	0:3	9	VII





"Көпісінді"
Қазақстан Республикасы
Ұлттық спорт түрлері
Қазымдасының Президенті
К. Сағыбалдыұлы
2011 ж.



Байырлы
Қазақстан Республикасы
Түризм және спорт министрлігі
Спорт комитетінің төрағасы.
Е.Б. Қанағатов.
2011 ж.

Zh.Sabyrzhanov
E.Narymbayev

RULES OF THE ASYK GAMES

Handwritten signature of Zh.Sabyrzhanov.

Astana,
2011 y.

Handwritten signature of E.Narymbayev.

**Sports Committee of the Ministry of Tourism and Sports of the Republic of
Kazakhstan
National Federation of «Asyk atu»**

Compiled by: **Sabyrzhанov Zh.S.**

- Associate Professor, Honored Coach of the Republic of Kazakhstan, honorary sports figure of the Republic of Kazakhstan.

Narymbayev E.B.

- honorary sports worker of the Republic of Kazakhstan «Excellent student of public education of the Kazakh SSR».

Introduction

Each ethnic group inhabiting this world, depending on the habitat and existence, had its own national games. Our ancestors also had such games that brought up the body and spirit of the Kazakh people.

It is enough to recall the finds of recent years in 20 km from Kostanay near the current of the Tobol river at Sadchikovka village (O.A. Krivtsov-Grakova excavations) in 1948, a pair of bone skates were found, in 1964-68 by the famous scientist A.M. Urazbayev, 4 bone skates were found at the Aimak village of North Kazakhstan region (newspaper Kazak adebieti 1.03.2019, page 3).

It is impossible to imagine the Kazakh people without a horse, which he tamed the first in the world.

Therefore, equestrian sports competitions are natural, such as: long-distance horse racing up to 90 km, kyz kuu (catch up with the girl), audaryspak (wrestling of riders), shogen (polo).

But the most amazing thing in its versatility, versatility is the game of asyk. Human age, gender difference is not an obstacle for him. It can be played in a clearing, inside a dwelling on the floor, in a very cramped space, with the cheapest sports equipment. It can be called the most democratic sport and the most ancient, archaeological finds at an ancient burial site in the East Kazakhstan region (140 asyks) date back to 2 thousand years before our era.

The date of birth of «Asyk atu» as a sport can be considered 2011. When the rules of the game were published, prepared by the author's spirit Sabyrzhanov Zh.S. and Narymbaev E.B., approved by the State Sports Committee of the Republic of Kazakhstan in 2013 for №450 dated 19.04. by the Committee on Intellectual Property Rights. The Ministry of Justice of the Republic of Kazakhstan has issued an author's certificate for the developed rules of the game.

At the 12th UNESCO session in South Korea, held in Jeju from December 4 to 9, 2017, the game was included in the list of the intangible heritage of humanity. On May 18, 2018, the Federation of Asyk atu was recognized by the National Olympic Committee of the Republic of Kazakhstan. In the same year on 02.10. accreditation № 080 was passed.

Over the years, Asyk atu has entered the curriculum of secondary schools, the competition program for prizes of the President of the Republic of Kazakhstan, competition among students studying under the Bolashak program in the program of the World Kurultai of Kazakhs. The national team participated three times in the Ordo competition in the Kyrgyz version of

this game and became the winner of these competitions. In 2021, «Asyk atu» entered the program of the World Nomad Games in Turkey. In 2021, «Asyk atu» entered the program of the World Nomad Games in Turkey.

In international competitions, teams of Kostanay, Turkestan, Zhambyl, North Kazakhstan, Akmola regions and Astana achieve good results.

There are federations in 15 regions of the republic, in which 1003 coaches conduct training sessions with 59650 athletes, in addition, 880 clubs of fans of this game function locally. After accreditation, more than 30 athletes fulfilled the standard of the Master of Sports of the Republic of Kazakhstan.

The first to be awarded this title among men:

Akhmetov Mukhtar (Kostanay); Zhienalin Serikbay (Kostanay); Karabaev Almaz (Turkestan region)

Among women:

Zhanar Sultanova (Kostanay), Aizhan Serikova

Received certificates of referees of the national category: Sabyrzhanov Zh.S., Narymbaev E.B., Aukenov S.B., Rakhmetov E., Khairullin K., Suraganov A.

I. General Provisions

The rules of the competitions in the kazakh national game «Asyk» (hereinafter referred to as the Rules) regulate the procedure and conditions of the competitions.

The championship is held in order to form children's respect for the historical and cultural heritage of the Kazakh people, as well as to increase children's interest in the knowledge of Kazakh national games, which teach dexterity and accuracy.

2. The main terms to be used in the rules:

For the game «asyk» is used - a small bone between the tibia and the shin of only a cow, cattle, argali, mountain goat, ram, goat, roe deer, saiga.

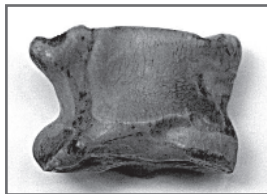
Alshy/alcha – the standing position of the asyk sideways, with the recess up, and the flat side down;



Taike - the opposite position of asyk to alche;



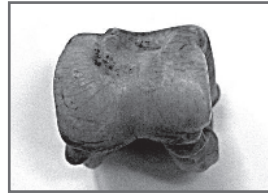
Buk (buge) - recumbent position of the convex side of the asyk up;



Chic (step) - recumbent position of the recess of the asyk up;



Ompy/ompa (onka) - the vertical position of the asyk when his mustache is stuck down;



Shonka - vertical position of the asyk opposite to ompa;



Kenai (hentai) - asyk, frontally put on the line;



Saka is a dense and comfortable large kind of asyk, used as the main sports equipment for playing the game;

Topai - asik of cows;

Line/circle - places where the asyks are lined up during the game;

Con - names of the places where the asyks are built;

Karal, karalyk - an action contrary to the Rules of the game, that is, not playing by the Rules;

Taban, adym - measures used in the game;

To beat, to twist, to snap your fingers, to press, to press directly on the asyk - methods used in the game.

«Alshy», «Five feet», «Igra v babki» - options of the game according to the game.



II. The order of the game in asyk

1. Types and stages in competitions

The competitions are held in 2 stages:

Stage I – qualifying competitions on the ground

Stage II – the final.

The competition is held according to the principle of individual competition in the following types of games listed below:

1. «Five feet» (playing on the court);
2. «Alshy» (playing on the court).

Only one player from each group will be allowed to play each type of game. Only team captains will take part in the «Alshy» game. The winners at the first two levels will be determined by the points scored or by the number of asyks won.

Only one participant takes part in each type of competition. In the game «Alshy» the team is represented by the team captains.

The winners of the 2nd stage are determined by the number of points scored or the number of assiks won. Competitions on the ground are held in districts, regions in Astana and Almaty. Qualifying competitions are organized and conducted by local sports organizations.

Local competitions are held at the level of districts and regions.

To participate in regional competitions, the national team of the district is represented by the players who took 1,2,3 places in regional competitions.

At the final stage, the national team of the regions is also completed from the winners of regional competitions.

National and regional competitions are provided with inventory and all issues are solved by the organizers of the competitions. Asyks competitions are held only with the use of natural asyks. Natural juice is used, without filing, artificial processing and weighting.

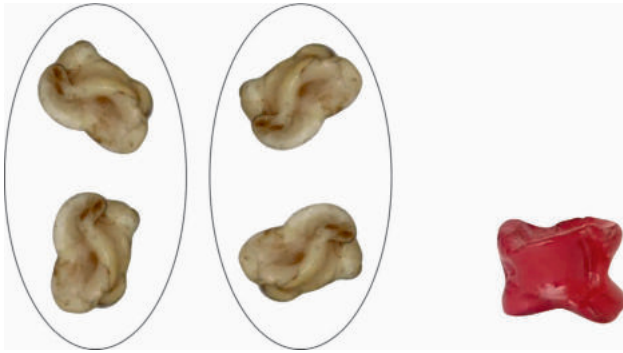
**Asyk atu Rules of the game «FIVE FEET»
(A game of girls and women)**

«Bes Asyk» is one of the most popular games. The number of players can be several people. The order of the participants is determined by tossing the asyk, if he fell into the position of Alshy, then the participant starts the game first. In case several players have Alshy, the players throw up the asyk again, or draw lots. The Rules of the game are quite simple: they play «Bes Asyk» with one hand. When a participant collects asyks on the ground, he cannot touch other asyks. If the rule is violated, it is the turn of the next player. The player can continue from the moment at which he interrupted the game. «Bes Asyk» consists of several rounds.

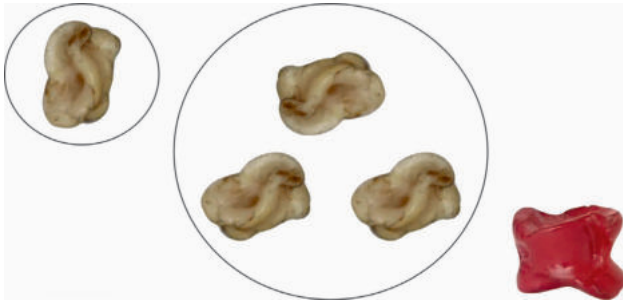
The first round of «Birlik», five asyks are poured on the table. The participant picks up one asyk «kakpakyl», tossing it up, picks up another asyk from the floor before the first one falls. He needs to have time to take the second asyk, and then catch the first one. Such a game requires great agility and speed. The asyk raised from the floor is put aside. A similar scheme is repeated with other asyks lying on the table.



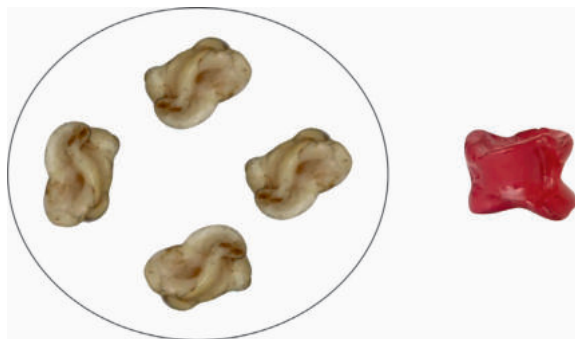
The second round of the game is called «**Ekilik**». The sequence of the game is the same as in the previous stage, only from the floor you need to have time to take two asyk instead of one.



The third round is called «**Ushtik**», the same as the first two. It is necessary to raise three asyks already, and the remaining last asyk is raised by one.



The next stage is «Torttik». One of the five asyks is thrown up, at this moment you need to have time to put four asyks on the table. Then the first asyk is thrown up again, and at this moment the player must have time to pick up all four asyks from the table.



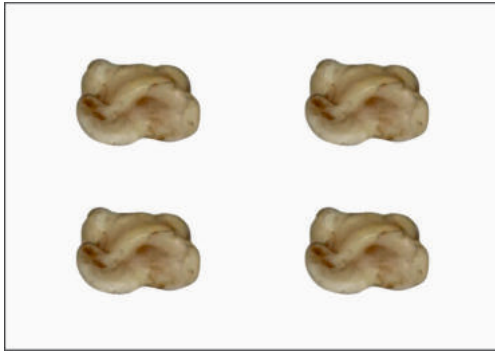
Then is followed the **fifth round – «Zhalak»**. Here, the participants toss one asyk up and at this time beat the table with their palm 3 or 5 times, then catch the asyk.



Then is followed **«Alakan»**, the Rules are the same as in the first stage, only the participant puts the asyk in the palm of his hand every time he takes a new one.



In the stage of «**Tort Burysh**», the player places four square-shaped asyks at a distance from each other (7x7, 8x8, 9x9, 10x10). Next, the fifth asyk throws up and at this time collects the remaining four, then the hand in which the four asyks are located catches the fifth.



In the «**Asyk Almastyru**» stage, the participant throws four asyks on the table, throws the fifth up and at this time takes one asyk from the table and catches the thrown asyk. The player has two asyks in his hands. Then one asyk is thrown into the air again, only now you need to have time to put the second asyk on the table and take another one instead, while having time to catch the thrown asyk. This is done with all asyks. Next, you need to throw the asyk and have time to collect all four asyks and catch the first one.



The next stage is **«Undemes»**, in which it is necessary to do everything that is done in the first stage, but under one condition. At the moment when the player catches the first asyk, having the second asyk in his hands, they should not touch, in other words, there should be no sound.



Next comes **«Sart-surt»**. It is played in the same way as the previous stage, only at the same time a distinct sound of blows of the asyk against each other should be made.



The penultimate stage of «**Karshu**» is similar to the first stage, only it is necessary to catch the asyk thrown up in the vertical position of the palm.



And the last stage of «**Otau**», everything is quite simple here. Four asyks are thrown on the table. One hand must be placed on the table, resting on the fingers, while forming a «cave» with the palm. With the other hand, the asyk is thrown into the air and the remaining asyks on the table are removed one by one under the second palm.



The Rules of the game of Asyk atu «Five feet». Among adults and youth

1.1. The game «Five feet» takes place on the court in the circle R5 (ø500cm). On a straight line in the center of the circle, the dice (bones) are lined up along which the throwing is performed with a cue ball, in order to knock them out of the circle from the 6 meters mark indicated on both sides of the playing field.

In the center of the circle, a 115 cm long line is drawn on which 15 asyks are installed. Parallel to it, at a distance of 15 cm, additional lines are drawn on both sides. The player who knocked out the first 8 asyks becomes the winner of this meeting. In a team game, the composition of the teams consists of 3 participants.

1.2. The order of execution is determined by the referees serving the meeting, tossing two asyks to one of the participating teams. The first to start is the team whose asyk landed in a dominant position than the opponent's asyk. The duration of the meeting is 15 minutes. The game consists of 3 meetings. The winner of 2 meetings is declared the winner.

Players in turn try to knock out the asyks lined up on a line in the center of the circle in the interval of one figure from each other in the «alshy» position.

1.3. As a result of throwing the cue ball when it hits the asyk on the line, it is considered knocked out if it turns out to be behind the outside of the circle. If he does not leave the circle, then the asyk is put in its former place, the right to perform passes to the opponent.

1.4. A violation of the Rules of the game is considered to be the exercise of stepping on or stepping over the throwing line.

1.4.1. Stepping over throwing until the cue ball leaves the hands of the performer.

1.4.2. The result is not counted if the throw is made outside the territory (defined) marked for execution.

1.4.3. The result is not counted if the throwing is performed in inappropriate other rude ways.

1.5. A warning is issued to the player if, when moving to the opposite side, he crosses the playing field, the circle where the asyks are installed or crosses the path of movement of both referees, thereby preventing them from performing their functions.

1.5.1. A verbal warning is given to the player if he tries to delay the game.
-At the second repetition, a reprimand is announced and the exercise goes to the opponent from the circle line.

1.5.2. The throw is not counted if the cue ball is directed towards the circle in a sliding way still outside the territory of the circle.

1.6. If a player was able to knock out the asyks outside the circle on the first attempt, then he has the right to make a second attempt from a shortened distance, from the edge of the circle, circle.

If, on a second attempt, the asyk was not knocked out of the circle, then it returns to its original place.

1.7. If these violations are repeated, the player is given a warning and the execution of the next attempt passes to the opponent.

1.8. If the game ends with a draw during the regular time, then an additional 3 minutes are given to identify the winner. If after that the result remains tied, then the referee gives 3 attempts from a shortened distance (i.e. from the edge of the circle), if after that the result remains tied, then the winner is determined by tossing the balls and the result of landing according to the significance of the evaluation of the sides of the cue balls. (alshyn, taik, shik, buk, respectively).

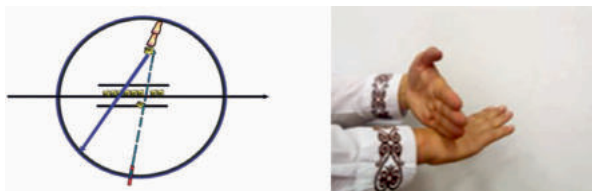
2.1. If when performing the exercise, the asyk on the stake of which the cue ball touched remained inside the circle, the player is given an additional attempt to knock it out of the circle from the location of the asyk, measuring to the left or right side, (at the request of the player) 5 stops. If he manages to do this, then he continues the game, then we make the next attempt from the outside of the circle.

The «FIVE FEET» command



2.2. If the «keney» (asyk lined up on the line inside the circle) lands at a distance of more than one foot, then the player knocks it out by placing it diagonally from the opposite side. With a successful attempt, when the cue ball knocks out, along with the one stuck inside the circle, another one at stake, it takes both asyks.

The «DIAGONAL» command

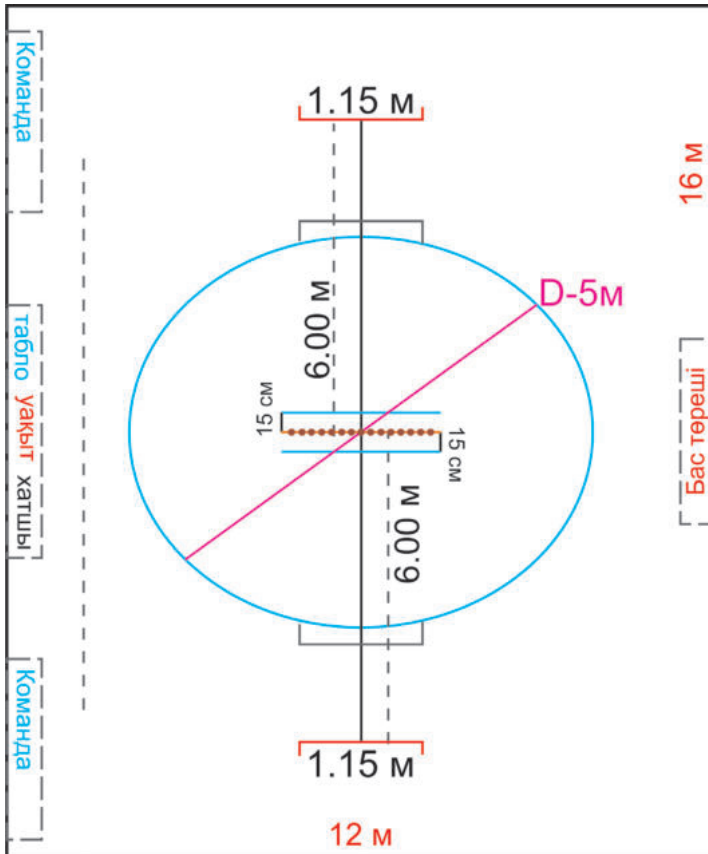


2.3. If the «keney» falls when it hits it and remains in two or three parallel lines, then the player has an additional attempt to knock it out of the territory of the circle.

The «PARALLEL» command



Scheme of «Five feet» game. Among the adults and youth



Organization and holding of competitions

3.1. To participate in the competition, a preliminary application is submitted at least 15 days in advance, indicating the participants who is player № 1, 2, 3.

3.2. During the drawing of lots, each representative must present to the

board of the referees at least 20 asyks of keney, each of which must weigh at least 15 grams.

3.3. When building teams before the start of the game, if one of the participants does not appear within 5 minutes, he is counted as a defeat.

3.4. Before the start of the meeting, the order of entry of the players is established by tossing the cue balls of the players under No1. The game is started by the player whose bit has assumed the «alshy» position after the toss.

The asyks (keneys) of the team that starts the game first are put on the line.

3.5. The representatives of the teams during the game must be on the right and left side of the side referees.

3.6. The team representative has the right to one one-minute break in each period.

3.7. The referee secretary monitors the time and the scoring table.

3.8. For a better aesthetic perception and raising the prestige of official competitions such as the Championship of the Republic of Kazakhstan, the Cup of the Republic of Kazakhstan, international tournaments, Gymnasiums, the National League of General Educational Schools held in closed sports facilities should be held on artificial carpets, such as carpet. This requirement is mandatory for the organizers of these competitions.

3.9. It is prohibited to hold competitions on the floor, linoleum, parquet, asphalt, concrete, paving stones, sand, clay.

Rights and obligations of competitors, coaches and team representatives.

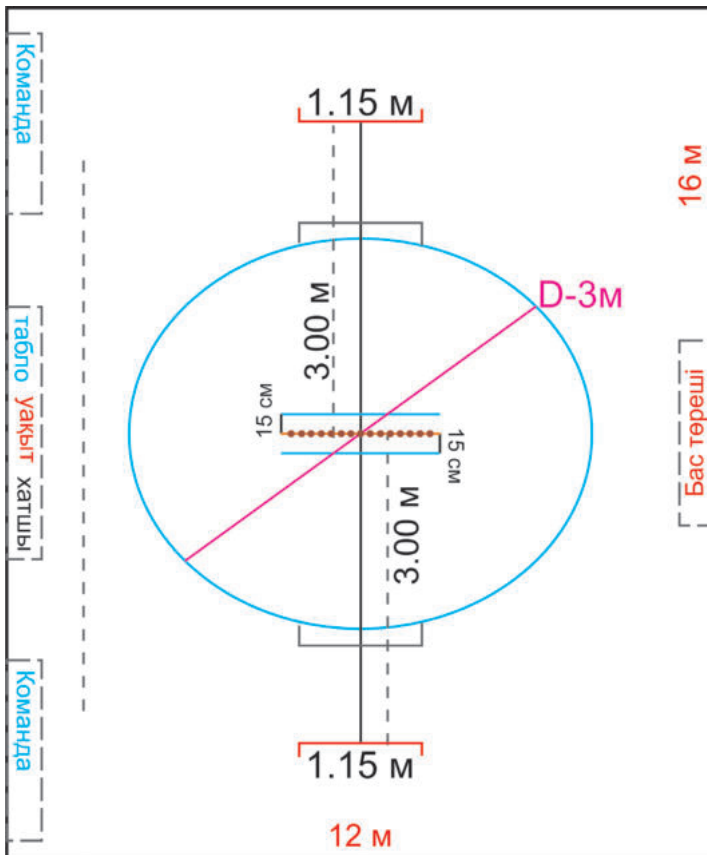
A player or a representative of the team who does not agree with the referee's decision has the right, without touching or changing the position of the asyks at stake, to ask for an invitation from the head referee of the competition, to ask to consider the current situation objectively and make an objective decision.

The Rules of the game of Asyk atu «Five feet». (7-10 years old)

1.1. The game «Five feet» takes place on the court in the circle R3 (ø300cm). On a straight line in the center of the circle, the dice (bones) are lined up along which the throwing is performed with a cue ball, in order to knock them out of the circle from the 3 meter mark indicated on both sides of the playing field.

In the center of the circle, a 110 cm long line is drawn on which 13 asyks are installed. Parallel to it, at a distance of 15 cm, additional lines are drawn on both sides. The player who knocked out the first 7 asyks becomes the winner of this meeting. In a team game, the composition of the teams consists of 3 participants.

Scheme of «Five feet» game. (7-10 years)

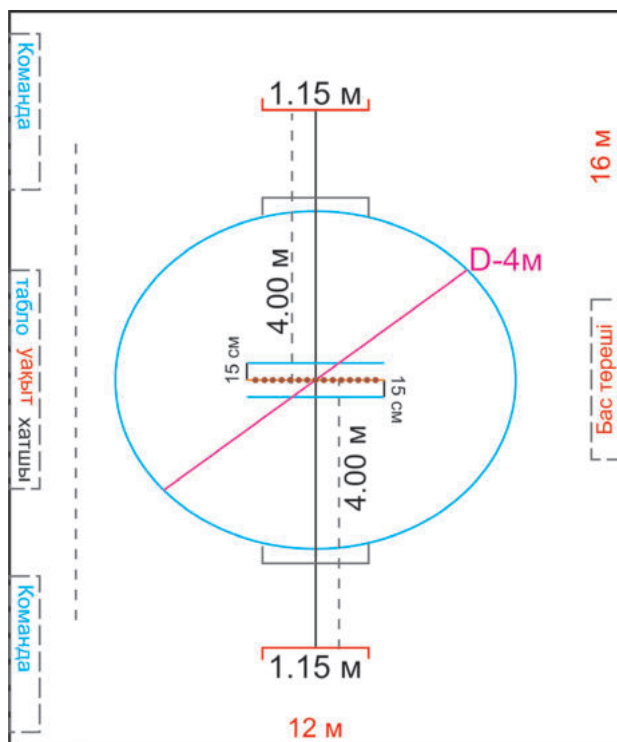


The Rules of the game of Asyk atu «Five feet». (11-13 years old)

1. The game «Five feet» takes place on the court in the circle R4 ($\varnothing 400\text{cm}$). On a straight line in the center of the circle, the dice (bones) are lined up along which the throwing is performed with a cue ball, in order to knock them out of the circle from the 4 meters mark indicated on both sides of the playing field.

In the center of the circle, a 115cm long line is drawn on which 13 asyks are installed. Parallel to it, at a distance of 15 cm, additional lines are drawn on both sides. The player who knocked out the first 7 asyks becomes the winner of this meeting. In a team game, the composition of the teams consists of 3 participants.

Scheme of «Five feet» game. (11-13 years)

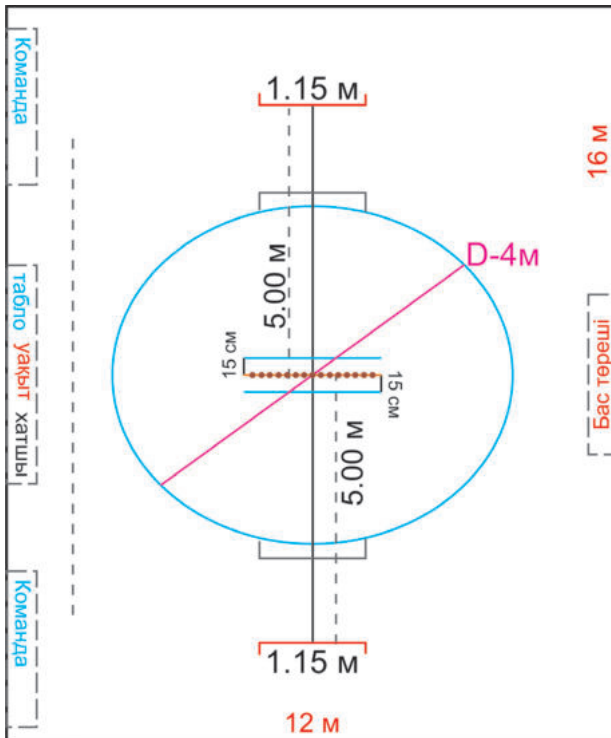


The Rules of the game of Asyk atu «Five feet». (14-16 years old)

1. The game «Five stops» takes place on the court in the circle R4 (ø500cm). On a straight line in the center of the circle, the dice (bones) are lined up along which the throwing is performed with a cue ball, in order to knock them out of the circle from the 5 meters mark marked on both sides of the playing field.

In the center of the circle, a 115 cm long line is drawn on which 13 asyks are installed. Parallel to it, at a distance of 15 cm, additional lines are drawn on both sides. The player who knocked out the first 7 asyks becomes the winner of this meeting. In a team game, the composition of the teams consists of 3 participants.

Scheme of «Five feet» game. (14-16 years)



SHYR «ALSHY»

A circle with a diameter of 8 meters is drawn in the middle. Dividing the circle, a con line is drawn. By drawing a circle with a radius equal to twice the distance between the thumb and middle finger (approximately 20 cm), Each player builds a closed quadrangle for 1 kenay. Participants are given 1 saka and 4 game assika. Thus, 4 asics are put on the line. Asics should be placed in a tight to each other (in a pile).



Players will take turns throwing.

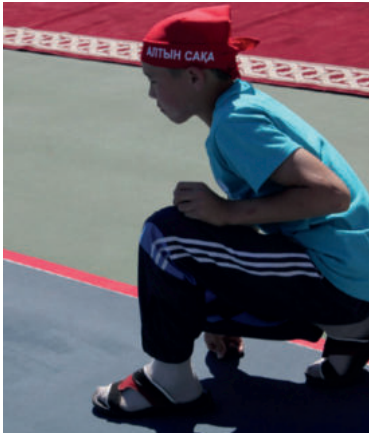
Beginner player tries to throw his «saka» (cue ball) away to protect himself from the well-aimed shot of rivals. Subsequent players can follow this tactical trick. After landing «saka», the player pronounces «zhattym» (lay). If the thrown saka lies conveniently for the throw, then the subsequent player can take aim and hit it. In this case, says (oldi) killed. The owner of the saka in this con is out of the game and enters the game only from the next con.

Thus, he can hit «saka» and other rivals. If there are no «saka» convenient for defeat, then he can hit (shyr) consisting of «kenay» of each player, built inside the circle. If the «kenay» is defeated, he can pick up, like trophy Kenai,

who turned out to be in the same position with the «saka» of the player who hit the target. If the «kenay» did not lie down in the same position, but the saka turned out to be in the «alshy» position, then the player has the right to an additional throw. If the «saka» lay down in the «taike» pose, then he has the right to throw to the side, in order to make it difficult for his «saka» to defeat the opponent. This rule also applies when throwing the opponent's «saka» to defeat. If the saka does not hit the target when throwing and lies down in the pose of the two mentioned above, then it remains lying in this place where it landed. The next player, in this case, can easily hit this «saka».

At the end of the game, the winner is the player who has won the most saka and kenays.

III. The order of participation in competitions



Adults and schoolchildren, winners of regional and city qualifying competitions are allowed to participate in the competitions.

Each team should have its own uniform. Players can use clothes made in the national style, which does not restrict the freedom of movement of the participant.

The application for participation in the competition is submitted within the time specified in the regulations on the competition. Applications shown after the specified deadline are not accepted and are not allowed to compete.

The arrival of participants, the type of transport, the name of the flight, the date of arrival, the list of participants are provided in advance at the time specified in the regulation (according to Appendix №1) signed and stamped by the head of the sending organization.

Each participant must have an identity document.

Participants of the competitions

1. Persons who have passed the proper training and have received the permission of the coach and doctor to participate in the competitions are allowed to participate in them. Persons aged 18 years and older are allowed to compete.

2. Admission of participants to the competition is made out in the appropriate application in the prescribed form.

3. In some cases, with the permission of the organization conducting the competition, young men who have reached the age of 17 and have good physical and technical fitness are allowed to compete with adults. If a 17-year-old boy is included in the general application with adult athletes, then his admission is issued by an individual certificate signed by the teacher and the coach.

4. Admission of participants is carried out by a mandate commission (approved by the organization conducting the competition) consisting of: the head referee, the head secretary, the head doctor and a veterinarian, who verify the applications and documents of participants stipulated by the regulations on competitions. The representative of the organization conducting these competitions is responsible for the admission of participants.

Team representatives

Each team announced to participate in the competition must have its own representative in accordance with the regulations on the conduct of the competition. Representatives resolve all issues arising during the competition with the board of referees.

Representatives must have all the necessary documents, certificates required for this competition.

The representative is the head of the team and is responsible for the discipline of its members.

The team representative is obliged to:

- a) take care of the accommodation, meal of athletes and their horses;
 - b) timely submit applications for the participation of members of their team in
- a particular type of competition;
 - c) inform team members about the program of each day of competitions and changes in it;

- d) ensure the timely attendance of participants at the competition;
- e) participate in the draw, attend the meeting of the board of the referees, if it is held jointly with representatives.

The competition doctor

1. The competition doctor is a member of the board of the referees as a deputy head referee for the medical part and takes part in its work.
2. Checks the availability of a doctor's visa for admission to the competition in the applications of participants and the correctness of their registration;
3. Carries out medical supervision over the participants during the competition;
4. Conducts a survey of participants in case of injuries and diseases, makes a conclusion about the possibility of their continuing the competition and immediately informs the head referee about it;
5. Monitors compliance with sanitary and hygienic requirements at the competition venue, as well as in the dining room and dormitories;
6. Is present at the weigh-in, where he conducts an external inspection;
7. Provides medical care for injuries and diseases;
8. No later than one day after the end of the competition, submit to the organization that conducted them a report on the medical and sanitary provision of the competition, indicating cases of diseases and injuries.

1. Composition of the delegation

The composition of each team should not exceed 5 people.

- 1) Coach-representative – 1 person.
- 2) Participants of the competition – 4 people.
- 3) All financial expenses: travel, meals, accommodation are cover the sending organizations.

The Organizing Committee guarantees the passage and admission of participants to the venues of the competition, as well as the opening and closing ceremony of the competition with the modern submission of application documents and the organizing committee of the organizers of the competition.

IV. 2. Composition of the board of referees

When conducting competitions in any of the national sports, the organization conducting the competition appoints a board of referees.

Head Referee

The Head referee heads the work of the entire board of referees.

He is obliged to:

a) conduct the competition in accordance with the rules and regulations approved by the organization conducting the competition. His orders are mandatory for participants, judges, representatives and spectators;

b) before the start of the competition, check the competition venues, inventory and equipment, their suitability in accordance with the competition rules;

c) check, approve all the proposed work of the secretariat (making pairs, racing, drawing lots);

d) before the start of the competition, hold an organizational meeting of the referee's board and representatives, familiarize them with the regulations on competitions and announce the placement of judges by participants in the work;

e) establish the procedure for the grand opening and closing of competitions and awarding the winners;

f) appoint a commission of 2-3 referees and a doctor to check the participants' documents in accordance with the requirements of the competition regulations (at small-scale competitions, this work is headed by the chief judge himself);



- g) submit the received protests for consideration by the board of the referees;
- h) at the end of the competition, hold a final meeting of the board of referees, where to approve the results of the competition and announce the evaluation of the referees' work;
- i) within three days after the end of the competition, submit a report to the organization that conducted the competition;

The Head Referee has the right to:

- a) cancel the competition if there is a place where the equipment or inventory will be unusable;
- b) to stop further holding of competitions or to arrange a temporary break in case of unfavorable meteorological conditions or if for any reason the venue of the competition or the inventory has become unusable, as well as if the spectators by their behavior interfere with the further normal course of the competition;
- c) make changes in the program and schedule of competitions, if necessary;
- d) to move the referees;
- e) to remove from refereeing judges who have made gross mistakes or are not coping with the performance of the duties assigned to them;
- f) not to allow participants and horses to compete (in the form where they participate) who, by their age, athletic fitness and equipment, do not meet the rules or regulations on competitions;+
- g) to withdraw from the competition of participants who have committed serious or other offenses incompatible with the title of a Soviet athlete.

Head Secretary and Technical secretaries

- a) The Head Secretary keeps the minutes of the meetings of the board of the referees, the minutes of the competition, accepts personal applications from participating organizations, draws lots, draws pairs and races based on the draw and, after approval by the head referee, posts the minutes of shifts, pairs and races for familiarization of referees and participants. Directs the work of the secretariat, with the permission of the head referee gives information to the informant, representatives and correspondents;
- b) receives stationery, inventory, award materials, etc. from the conducting organization.;
- c) processes the competition protocols, keeps score of points and displays the results;
- d) draws up a general technical report on the results of the competition and, together with all the materials of the competition, submits it to the head referee;
- e) keeps a report card of the referees, issues numbers for participants and

horses, where it is required by the rules of the competition;

g) records the results, occupied places in the athletes' record books, and also issues certificates of victories;

h) responsible for the correctness of the protocols, for processing, scoring and determining the places of individual participants and teams.

The judge at the participants

a) before the start of the competition checks whether all the participants of this type and the day of the competition are present;

b) promptly takes the participants (or monitors their timely exit) to the competition venue;

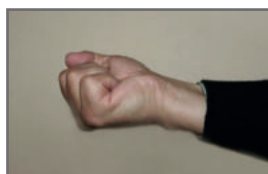
c) checks the participants' clothing, equipment of horses in accordance with the requirements of the competition rules.

1. Gestures used in the game «Asyk»

Buk – the position of the outstretched hand, when the fingers of the hands gathered into a fist are turned down.



Shik – the position of the outstretched hand forward when the fingers are clenched in a cu- lac facing up.



Alshy is the position of the outstretched hand clenched into a fist, when the thumb is pointed straight up.



Taike - the position of the hand when all the fingers are stretched forward.



Ompa is the position of the outstretched hand when the four fingers of the hand are facing vertically down (under 90).



Shonky is the position of the outstretched hand when the four fingers of the hand are facing vertically up (under 90).



In case of violation of the rules of the competition by the player, the referee raises his hand with a yellow bandage and stops the game.



V. Determination and awarding of winners

The team consists of 3 players. The team meeting between the players consists of 3 games. The player who wins 2 games out of 3 is declared the winner and brings the team - 1 point. If 3 players win, the team gets 3 points, if 2 players win, 2 points. If 1 player wins, the team gets 1 point, if all players lose 0 points.

1. The winning team is determined by the highest number of points awarded during the competition period.

2. If two teams scored the same number of points, then the winner is the team that scored the most points based on the results of meetings between each other.

3. If several teams have the same number of points, the winner is the team with the most wins.

-if this indicator turns out to be equal, then preference is given to the team that has suffered fewer defeats and has a greater number of draws.

-if these indicators are equal, the result of the player under No1 is taken -then according to the result of the player in women

-next on the result of No2 and 3 players

The winners of the competition are determined by the sum of the stages (1, 2, 3 places).

The winners are determined by the number of points. The winners are awarded with diplomas of the competitions.

The decision of the referees is not subject to review.



The winners who took 1,2,3 places are allowed to the final to determine the winner of the main prize «Altyn Saka». At the end of the final, the most accurate Surmergen player is determined by the decision of the board of the referees.

An armband made of blue and yellow cloth is put on.

REFEREES

1. Head Referee – 1
2. Head Secretary – 1
3. Secretary – 1
4. Doctor–1
5. Commandant – 1
6. Workers on the design of the playground – 2
7. Announcer

The first ground

1. Senior Referee
2. Referee
3. Referee

The second ground

1. Senior Referee
2. Referee
3. Referee

The third ground

1. Senior Referee
2. Referee
3. Referee

The fourth ground

1. Senior Referee
2. Referee
3. Referee

Қазақ халқы қашанда ұлттық спорт түрлеріне бай. Қазақ күресі, көкпар, қыз қуу, тоғызқұмалақ тағы басқа да спорт түрлері баяғы заманнан бері халқымызбен бірге жасап келеді.

Бүгінгі күнге дейін ұлттық спорт өзінің құндылығын жойған жоқ. Соның ішінде асық ату спорты да заманауи негізде дамып келеді. Тәуелсіздіктен кейін асық ату спортын дамытуды қолға алып, заман ағымына іліндіріп келеміз. Тәуелсіздіктің алғашқы жылдарымен салыстырғанда қазір асық ату спортының деңгейі әлдеқайда өсті.

Асық атудың бір ерекшелігі бұл жасқа да, кәріге де ортақ спорт, бұл арнайы спорт кешендерін, спорттық құрылғыларды талап етпейді, кезкелген қолайлы жағдайда ойнала беретін спорт.

Бір қарағанға жеңіл, баланың ойыны болып көрінгенімен, асықтың астарында үлкен философиялық ойлар жатыр. Сол себепті де әрбір саналы азамат асық ату спортының дамуына өзінің үлесін қосуы керек деп санаймын.

Ұлттық құндылықтарды насихаттай жүріп, асықты дамытудың өмірлік мақсатыма айналып кеткеніне қуаныштымын. Осы жолда «асықтың атасы» деген қарапайым халықтың берген атағы мен үшін мәртебе.

Жаңа технологиялардың құрсауында қалған қазіргі буынға асықты үйрету уақыт талабы десем болады.

Асық атудың спорттық биігі – биыл тұңғыш рет өткен Әлем кубогі десек болады. Бүгінде әлемге есігін ашып жатқан асық атудың іргетасын қалауға атсалысқан бірқатар азаматтарға алғысымды білдіруді жөн санаймын.

Асық атудан 1992 жылы тұңғыш ел чемпионатын ұйымдастыру барысында қолдау білдірген ұлт жанды азамат, кезінде спорт министрлігінде басқарма басшысы болған, спорт комитеті төрағасының орынбасары болған Алпысбаев Мәлік Ақылбайұлына.

Асық атудың дамуына ерекше тілекші болған этнограф, ғалым Ақселеу Сейдімбековке, тарихшы-ғалым, ҚР-ның мемлекеттік сыйлығының иегері Қойшығара Салғараға, ақиық ақын Жұмаш Сомжүрекке.

Кезінде Астана қаласының әкімі болған Иманғали Тасмағанбетовке, спорт басқармасында басшы болған Айталап Қорғанбаевқа.

Сондай-ақ, қолыңыздағы осы жинақты құрастыруға атсалысқан Ақмола облысының аға жаттықтырушысы Әукенов Саматқа, Астана қаласының аға жаттықтырушысы Рахметов Ескендірге.

Асық атуды әлемдік спорттың көшіне ілестіріп жіберуге әрқайсымыз үлес қосуымыз керек, ендеше асықты ұрпақтан – ұрпаққа жеткізуге жол ашық.

Алтын сақа

Балалық отыр бүгін еске келіп,
Достармен не қызықты кешкен едік.
Далада қозы бағып, атқа мініп,
Асық ойнап шынығып өскен едік.

Асықты тігіп тастап айтақырға,
Шығатынбыз мергендік байқасуға.
«Бес табанды» құлаштап сермегенде,
Ұшатын ұқсап асық жай тасына.

Спорт бұл да тұратын тартысудан,
Жеңу мақсат балаға қарсы тұрған.
Ұтасың үйіріп кеп көздегенде,
Сарт етіп сақаң тисе алшысынын.

Уақыттың асып келген асуынан,
Айрылмау керек халық асылынан!
Сақаны сайлайтынбыз қорғасындап,
Қошқар мен құнан қойдың асығынан.

Жарыс бұл - жүрген бізде ескерілмей,
Енгізу керек оны көпке бірдей.
Бек тамаша спорты ұлтымыздың,
Шеберлік пен мергендік мектебіндей.

Ата салт, ақиқатқа арқа тіреп,
Барша жұрттың атынан айтам тілек:
Қазақтың төл спорты - асық ойын,
Өмірге келу керек қайта түлеп.

Жол бермей ұлт ойының қалдыруға,
Ортадан шықты азамат алғыр тұлға.
Күш-жігерін аямай Жомарт інім,
«Алтын сақа» жарысын жаңғыртуда.

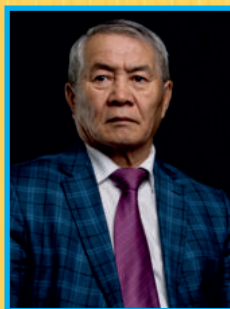
Жаңғыртудың амалы табылды анық,
Бастама бұл тарайды тамырланып.
Күні ертен ел алғысын жаудырады,
Жарайсың Жомарт қажы Сабыржанов!

Жұма-Назар СОМЖҮРЕК
ақын, Қазақстан Жазушылар Одағының мүшесі





Жомарт САБЫРЖАНОВ
Доцент, Республикалық
«Асық ату» федерацияның
тұңғыш Президенті,
ҚР еңбек сіңірген
жаттықтырушысы,
«Құрмет» орденінің иегері,
Арқалық қаласының
«Құрметті азаматы»



Ерсайын НАРЫМБАЕВ
Қазақстан
Республикасының құрметті
спорт қайраткері, "Қазақ
ССР халық ағарту ісінің
озық қызметкері",
Д.А.Қунаев орденінің иегері