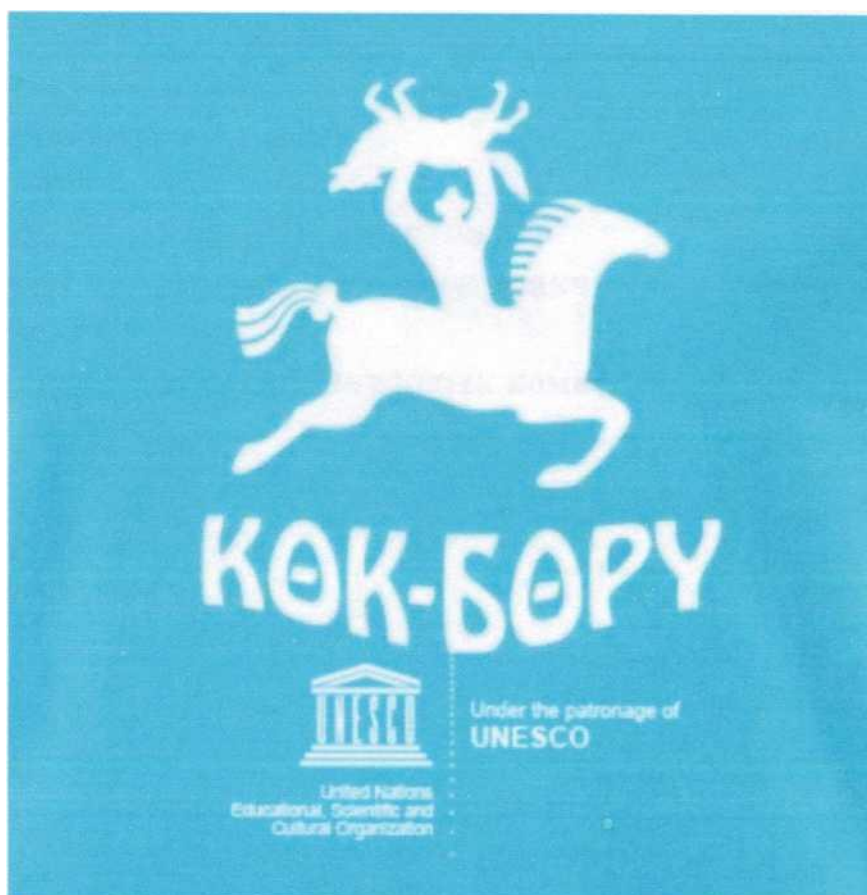


ФЕДЕРАЦИЯ КОК БОРУ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ «КОК БОРУ»



Кыргызская Республика, г.Бишкек  
2024 г.

# Содержание

1. Игровое поле
2. Всадник (игрок)
3. Одежда (форма) всадника
4. Лошадь
5. Конское снаряжение
6. Туша козла (муляж)
7. Команда
8. Начало игры
9. Ход игры
10. Один на один
11. Буллит
12. Определение команды-победителя
13. Нарушение правил и меры наказания всадников
14. Судьи
15. Дисциплинарная и протокольная комиссия

## ПРАВИЛА ИГРЫ «КОК БОРУ»

### 1. Игровое поле

1.1. Соревнования проходят на поле, специально подготовленном для игры «Кок бору».

1.2. Игровое поле чертится прямо и вертикально.

Поле должно быть длиной 210 метров и шириной 80 метров, а если периметр игрового поля огорожен допускается ширина 70 метров.

1.3. На игровое поле укладывают промытый песок. Толщина песка должна быть 6-8 см.

Схема поля:

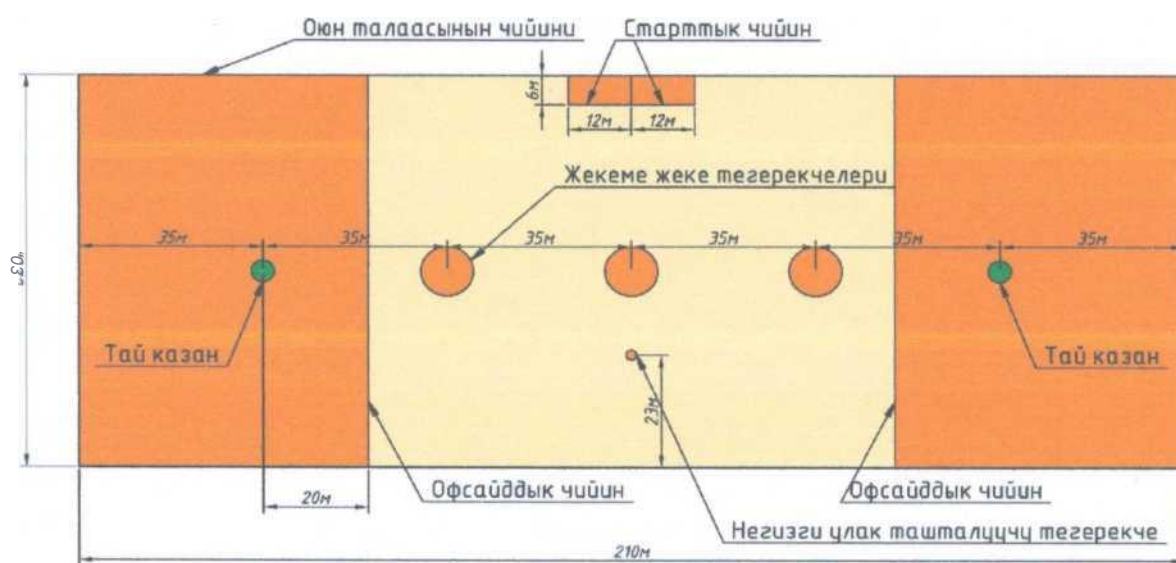
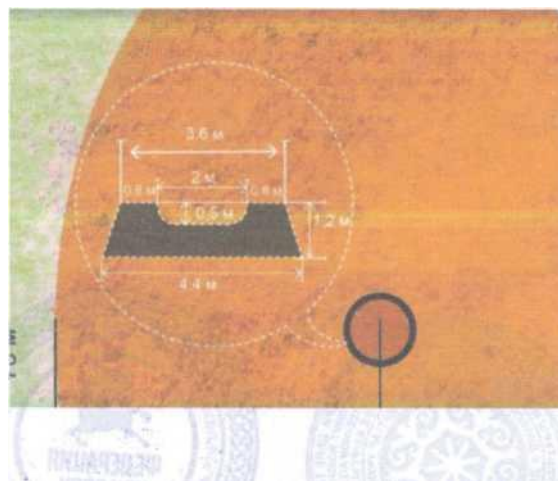


Схема тайказана:



## **2. Всадник**

2.1. Всаднику должно быть 18 лет.

2.2. Перед соревнованиями он должен пройти медицинское обследование в соответствии с регламентом.

2.3. Всадник, употребивший спиртные напитки, допинги и наркотические вещества, к игре не будет допущен.

2.4. Всадник должен знать правила игры.

2.5. Должен полностью подчиняться судьям во время игры.

## **3. Одежда (форма) всадника**

3.1. Игрок должен входить в игру в форме и защитном снаряжении. Для головного убора: необходимо носить тюбетей, каску, шлем. Игроки, не соответствующие этим требованиям, не будут допущены к игре.

3.2. Все защитные снаряжения должны быть максимально безопасными как для самого всадника, так и для противника.

## **4. Лошадь (жеребец)**

4.1. В соревнованиях могут участвовать только лошади, прошедшие ветеринарный контроль.

4.2. Во время игры лошади не должны кусаться, лягаться или лягаться задними ногами. В таких случаях лошади, которая кусается и лягается, будет сделано одно предупреждение, а если предупреждение повторится второй раз, эта лошадь будет удалена из игры.

## **5. Конные снаряжения**

5.1. Снаряжение лошадей, участвующих в игре, не должно содержать серебряных, медных, железных, костяных украшений, которые могли бы травмировать всадников и лошадей.

Стремена не должны иметь острых концов, а подковы углов. Зимой и когда поле в слякоти, боковые поверхности подков должны быть не острыми (0,5 см).

Лошади с экипировкой, не соответствующей правилам, не допускаются к игре до устранения недостатков.

5.2. Номер должен быть размещен на обеих сторонах потника.

5.3. Кусачие лошади должны иметь намордник, предназначенный для предотвращения травмирования других лошадей.

## **6. Туша козла (муляж)**

6.1. В игре используется туша козленка (козла) или муляж. Вес козленка после убоя 30-32 кг, а если площадка грязная, то вес козленка должен быть 27-28 кг. Если козленка потрошат после убоя, его вес должен составлять 31 кг.

Вес муляжа должен быть 30 кг.

## **7. Команда**

7.1. В команде состоит из 12 всадников.

7.2. Команда имеет 2 формы двух разных цветов.

а) Формы должны иметь одинаковый цвет;

б) Стандарты номеров на форме: на оборотной стороне - 300ммх150мм, на лицевой - 150ммх100мм;

7.3. Команда должна иметь собственный флаг.

7.4. Команда должна иметь собственные аптечки медицинские и ветеринарные.

7.5. Во время игры рядом с командой не должно быть никого, кроме 1 тренера и 4 стремянного.

### **7.1. Уведомление:**

- ✓ Команды обязаны предоставить все соответствующие документы главному судье соревнований в соответствии с регламентом соревнований;
- ✓ Личные дела 12 всадников с фотографиями;
- ✓ медицинская справка и страховой полис всадников;
- ✓ Паспорт на 12 лошадей с фотографиями: анфас и горизонтальный общий план;
- ✓ Справка ветеринарного осмотра лошадей.

*Примечание: согласно правилам соревнований, количество всадников должно быть минимум от 8 до 12 всадников. Если на момент жеребьевки заявленный состав команды не является полным, запрещается добавлять всадника или лошадь после жеребьевки, а также запрещается изменять состав как лошадей, так и всадников после жеребьевки (даже если лошади и всадники получили травмы).*

*Примечание: команды должны подчиняться судье во время игры. В случае несогласия команд с решением судьи только капитаны команд имеют право просить судью пересмотреть ситуацию совместно с помощниками судьи. Решение арбитра является окончательным.*

*Примечание: если у команд есть претензии к судье и помощникам судьи, после игры они могут обратиться в письменной форме к главному судье соревнований с целью принятия к ним мер.*

Команды не имеют права покидать соревнования без причины, это запрещено и к ним будут приняты меры «Дисциплинарной комиссии».

## **8. Начало игры**

8.1. За 20 минут до начала игры команды выстраиваются в ряд для проверки. Проверку проводят специально обученные судьи. Опоздавшая команда будет наказана по решению судей. На момент проверки всадники и их лошади должны соответствовать общим требованиям. Если у команд есть недостатки, их следует устранить как можно скорее. *(Если у всадников или лошадей имеются недостатки, не соответствующие правилам, игра начинается без них до тех пор, пока не будут устранены недостатки).* После этого команды передаются арбитру игры. С этого момента и до конца игры, пока команды не получат окончательного благословения народа, они будут под контролем арбитра.

8.2. При исполнении гимна “Кок бору” команды выстраиваются на игровом поле, обходят тай-казаны с обеих сторон, приветствуют друг друга посреди игрового поля, выстраиваются в очередь для получения благословения от народа.

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

Клятва

*Арбитр:*

*О, Великий Создатель, прими присягу вступающих в игру богатырей, продолжающих древнюю традицию.*

*Всадники:*

***Вступая в игру «кок бору», доставишюся нам от предков, клянусь перед Создателем вести себя честно, строго следовать правилам игры.***

*Оомийин!*

### **Основные условия игры:**

- а) в игру вступают по 4 игрока от каждой команды;
- б) игровое поле разделено на две команды;
- в) у каждой команды есть свой «тайказан»;
- г) игра состоит из 3-х частей (таймов) продолжительностью каждая по 15 минут, общее время – 45 минут. По окончании каждой части (тайма) предоставляется 10-минутный перерыв, причем время игры может меняться в зависимости от регламента соревнований;
- д) каждая команда должна забросить как можно больше тушу козла в тайказан. победа достается той команде, которая сумеет больше «забросить» тушу козла в

«тайказан» соперника;

е) команда (тренер) имеет право заменить всадников и их лошадей во время игры на всадников и лошадей в составе, указанном в уведомлении;

*Примечание: Выбор «тайказана» определяется жребием. После этого команды обмениваются тайказанами в конце каждой половины игры. Если в основное время счет равен, командам дается дополнительное время, в котором тайказана меняется еще раз.*

## 9. Ход игры

9.1. Команды должны находиться за пределами игрового поля, в отведенной для этого зоне.

9.2. Тушу козла бросают в небольшой круг в 25 метрах от линии зрителей. Если туша брошена неправильно, то по решению арбитра игры туша сбрасывается обратно в малый круг.

9.3. Игроки команды обязаны выстроиться на стартовой линии напротив зрителей внутри игрового поля.

9.4. Игроки должны встать на краю линии и по свистку судьи игры атаковать и выхватить тушу. Независимо от того, где лежит туша козла на игровом поле, будет отведено 2 минуты для захвата туши козла (если туша козла лежит возле тайказана или в других опасных местах, время будет дано по усмотрению арбитра)

9.5. Захват туши козла, и другие приемы в игре производятся по правилам древней игры «Кок бору». Для усиления интереса в игру допускаются силовые приемы, применяемые как конями, так и игроками, но не нарушающие правил игры, можно задеть лошадью (не бить), можно толкать друг друга туловищами и грудью, не касаясь рук друг друга. Но категорически запрещается наезжать на игрока, поднимающего тушу козла.

*Примечание: Если в течение двух минут тушу козла не сумеет захватить ни одна команда, то игра останавливается и начинается в центральном кругу, к которому ближе всего находится туша. В круг входят по одному игроку от каждой команды и борются один на один.*

9.6. Игроки меняются по ходу игры. Замена происходит за стартовой линией, игрок, выходящий за игровое поле, обязательно должен вступить в контакт с игроком, вступающим в игру за стартовой линией (достаточно, если игроки и лошади где-нибудь соприкасаются друг с другом). Нарушением правил является нахождение на игровом поле во время игры лишнего всадника.

*Примечание: Если во время игры всадник упадет, лошадь убежит или соскользнет седло, то допускается выход другого всадника (всадник с проскальзыванием седла должен немедленно покинуть игровое поле), а если всадник упадет, поводья остаются в руках или лошадь не убегает, необходимо быстро сесть на лошадь и включиться в игру.*

*Примечание: Нарушением правил является, если всадник он упадет с лошади и*

*начинает тянуть тушу находясь без лошади на земле.*

9.7. Игра начинается по свистку судьи (арбитра) и продолжается до повторного свистка.

Судья обязан дать свисток в следующих случаях:

- а) когда тушу козла бросают в тайказан одной из команд;
- б) когда один из игроков или команды нарушает правила;
- в) когда туша козла выходит за игровое поле (аут);
- г) когда заканчивается время части (тайма);
- д) если туша козла на земле не захватывается в течение 2 минут;
- е) при возникновении опасности для всадников или лошадей необходимо остановить игру и в других случаях.

9.8. Салым (гол) считается в следующих случаях:

- а) если туша козла полностью попадает в тай-казан;
- б) если попадает как минимум две трети туши козла.

*Примечание. Когда в тайказан попадает две трети туши, салым засчитывается, даже если противник ее поймает. Если туша оказывается на бордюре тайказана, всадник должен находиться на лошади или одной ногой в стремях, стараясь при этом полностью опустить тушу в тайказан. Салым засчитывается, даже если лошадь перелезет на бордюры тайказана после того, как всадник забросил тушу в тайказан.*

9.9. Салым не засчитывается:

- а) если в тай-казан попадает одна треть туши козла;
- б) если туша козла оказывается на бордюре тай-казана;
- в) если туша козла, попав в тай-казан, по инерции вылетает из него;
- д) нарушением считается, если всадник стоя на бордюре тайказана толкает тушу козла без лошади или всадник, упавший с лошади старается забросить остальную часть туши козла, стоя на бордюре тайказана;

9.10. Если туша козла попадает в тайказан и судья считает это очком, игра начинается заново со стартовой линии.

9.11. Если туша козла оказывается за пределы поля, игра останавливается и продолжается один на один (жекеме жеке). (пункт 10)

*Примечание: только когда туша козла упала за круги аула, оффсайда, один на один считаются аутом, оффсайдом, упавшим за пределы круга один на один. (Важно, чтобы из за пределы линии вышла туша козла, а не всадник или его лошадь).*

9.12. В следующих случаях необходимо тушу козла немедленно и без промедления доставить в место, где надо ее бросить:

- а) команда, в тайказан которой заброшена туша козла, должна доставить тушу козла в основной круг, куда ее бросают;
- б) при выходе туши козла за пределы игрового поля (аут) команда, у кого туша козла, должна вывести тушу в ближайший круг один на один;

- с) если туша козла выходит за пределы игрового поля, будучи одинаково вытянут всадниками обеих команд, один всадник обеих команд должен довести тушу козла до ближайшего круга один на один;
- д) если туша козла, брошенная в общую группу, за определенное время не будет захвачена, один всадник от двух команд должен доставить ее в ближайший круг один на один,
- е) После окончания неполного или общего времени по одному игроку от каждой команды должен вывести тушу козла в основной центральный круг.

*Примечание: Если арбитр или помощники судьи остановят игру по ошибке, игра продолжится так, как было до свистка (если капитаны команд обратятся к судье и судьи на игровом поле согласятся с их просьбой, игра начнется до свистка).*

*Примечание. Во время игры команды могут выражать свои претензии только одному арбитру через своих капитанов. А арбитр, в свою очередь, обязан рассматривать жалобы вместе с помощниками судьи.*

9.13. Игрокам атакующей команды разрешается заходить в штрафную площадь на одну лошадь раньше игроков защищающейся команды. Если все игроки атакующей команды покидают штрафную площадь, все игроки защищающейся команды должны покинуть штрафную площадь. Если игроки атакующей команды во время атаки находятся в штрафной площади, игроки защищающейся команды продолжают играть в штрафной площади. При этом если игроки атакующей команды все покидают штрафную площадь, а игроки защищающейся команды остаются в штрафной площади, это считается нарушением правил и фиксируется ситуация « оффсайд ».

## **10. Жекеме жеке (один на один)**

10.1. Жекеме жеке — встреча двух всадников — проводится в следующих случаях:

- а) если игроки не захватили тушу козла в течение двух минут;
- б) если туша козла упала за пределы поля (аут);
- с) если захват туши козла рядом с тайказаном затянется;
- д) если туша козла лежит в "опасной" зоне;
- е) Жекеме жеке начинается в том круге, ближе к которому лежит туша козла.

10.2. Ход игры внутри круга “жекеме-жеке”:

- а) перед выходом на игру один на один путем жеребьевки определяется игрок какой команды выйдет первым. Далее игра один на один идет по очереди;
- б) Нахождение всадников внутри круга “жекеме жеке”:
  - игра начинается по свистку судьи, когда каждый игрок индивидуально подходит к границе специально нарисованной линии внутри круга на стороне своего тайказана;
  - Дается 1 минута на то, чтобы захватить тушу козла. Если игрокам не удастся

захватить тушу козла в течение 1 минуты, они будут заменены другой парой игроков. Если в течение 1 минуты тушу козла не захватят, туша будет брошена в общую группу.

*Дополнительно: игроки вне круга имеют право на замену в течение 1 минуты, отведенной на индивидуальную игру.*

*Примечание: Если один из отдельных игроков с нарушением правил отправляется на «штрафное место», противник продолжает игру один и ему дается 1 минута на захват туши. Если он не сможет захватить тушу в течение отведенного времени, дается разрешение всадникам вне круга зайти в круг.*

*Если игрок продолжает игру в одиночку, захватив тушу козла (соперник находится на «штрафной стойке») или если соперник не оказывает сопротивления игроку, захватившему тушу в середине, если соперник не выходит из круга в течение 30 секунд, внешним игрокам разрешено входить в круг.*

*А когда два игрока держат тушу козла одновременно или когда один из них захватывает тушу козла, а другой сопротивляется, игра продолжается без ограничения по времени и без участия посторонних игроков.*

## **11. Буллит:**

11.1. Из каждой команды выходят по четыре всадника. Тренеры должны по очереди записать судье лошади, на которых выйдут 4 всадника.

При выполнении «Буллита» всадник из одной команды пытается забросить тушу в тайказан, а всадник из другой команды старается не допустить этого. После этого двое соперников меняются местами, тот, кто убегал до этого — преследует, тот, кто преследовал — убегает.

Во время буллита судье помогают два помощника судьи. Арбитр игры стоит рядом с тайказаном, куда должны забросить тушу, и контролирует количество салымов. И один из помощников судьи становится перед всадником, который должен взять тушу и убегать, а второй помощник судьи стоит перед всадником, который будет преследовать.

Буллит начинается со свистка помощника судьи перед атакующим всадником. В случае фальстарта помощник судьи перед преследующим игроком немедленно сообщает помощнику судьи перед атакующим игроком, игра будет остановлена по свистку судьи.

Всадник одной команды стоит рядом с тайказаном, а всадник другой команды стоит на расстоянии 20 метров. По свистку судьи оба пускаются вскачь в направлении тай-казана. Салым засчитывается, если убегающему игроку удастся забросить тушу в тайказан.

Преследующий всадник старается помешать тому игроку, которой владеет тушей, чтобы он не смог забросить ее в «тайказан». Если всадник с тушей проскачет тайказан, он не сможет повернуть назад. Если преследователь остался позади, игрок с тушей замедлится.

А во время забега всадник, едущий с тушей на большой скорости, не имеет права останавливаться и нарушать правила. Прыгать в тайказан запрещено.

а) Салым (гол) не засчитывается, если всадник падает с лошади во время буллита.

б) После заброса туши козла всадник должен опереться (сесть) на тайказан, а когда он снова сядет на лошадь, одна нога должна находиться в стремени, а другая нога не должна касаться земли.

в) Если всадник падает с седла после подбрасывания туши козла, салым засчитывается, если он снова встает на лошадь, не касаясь земли, и садится прямо на седло.

Когда нападающий бросает тушу козла в тайказан при выполнении буллита, главное требование – оставаться на лошади, не падая, пока он не покинет игровое поле, чтобы преследующий его противник не ударил его своей лошастью и не затоптал. Во время буллита игрок с тушей козла имеет только один шанс бросить тушу в тайказан.

Затем преследователь убегает с тушей козла, и всадник, которые до этого убегал, преследует его. Оба они покидают игровое поле после завершения буллита. Запрещено менять всадников и лошадей во время буллита.

*Примечание:* Если всадник или лошадь получили серьезную травму во время буллита, разрешается заменить всадника или лошадь из этой команды. Однако будет заменен только травмированный всадник или лошадь. Если после четырех пар счет ничейный, буллит продолжается до решающего салыма (до одного промаха). В каждой команде есть один всадник и одна лошадь, но ни всадник, ни лошадь не должны ранее участвовать в буллите.

*Примечание.* Если у команд закончатся годные лошади или всадники, начнется второй раунд буллита.

### 11.2. Штрафной буллит:

а) если замена произошла неправильно, и всадник, атакующий в одиночку с тушей, будет заблокирован спереди, и ему не дадут забросить тушу козла, назначается штрафной буллит в тайказан противоположной команды (всаднику, оградившему путь атакующего всадника после неправильной замены, присуждается штраф за нарушение правил).

Этому правилу также следуют при выполнении штрафного буллита, буллит должен быть произведен атакующим игроком с тушей, и его преследует всадник, нарушивший правила. Если в это время нападающий и всадник-нарушитель или их лошади получают травмы, то буллит производят другие всадники на игровом поле с другими лошадьми (заменяется только травмированный всадник или лошадь).

*Примечание:* при назначении буллита всадник, нарушивший правила, не попадет на «штрафное место». Если всадник с тушей нарушает правила и забросит тушу, независимо от препятствия в виде всадника, засчитывается очко. А всадника, нарушившего правила, отправят на «штрафное место» на 2 минуты.

б) если во время игры всадника, который атакует, с нарушением правил

остановит соперник, когда возникает ситуация настоящего салыма в тайказан, и вытаскивает тушу козла без лошади, применяется «штрафной буллит». В этом случае наказание ограничивается штрафным буллитом, если только нарушение не является серьезным. А если нарушение серьезное, то игрок, нарушивший правила, будет отправлен на штрафную стойку, а партнер по игровому полю будет преследовать его в буллите (если нападающий после нарушения правил получит травму, его партнер по игровому полю вместо этого будет атаковать в буллите с тушей).

## 12. Порядок определения победителя

12.1. В групповых играх команда-победитель в основное время получает 3 очка, а проигравшая команда – 0 очков.

12.2. Команда, выигравшая в дополнительном тайме или в буллите – 2 очка, проигравшая команда – 1 очко.

12.3. Победителем станет команда, набравшая наибольшее количество очков в группе.

*Примечание.* Если команда отказывается играть в групповом этапе, этой команде будет присвоено 0 очков и 0 салыма, а команде противника — 3 очка и 3 салыма.

12.4. Если обе команды имеют равное количество очков в группе, победителем группы будет признана команда, выигравшая матч друг у друга.

12.5. Если в группе три и более команд и все три имеют одинаковое количество очков, будут учитываться только числовые показатели разницы матчей этих команд друг с другом (результаты матчей с командами, отличными от команд с одинаковым баллы не учитываются).

*Примечание:* если в групповых играх очки команд равны, а разница в салымах рассчитана, то будут учитываться только салымы, сделанные в основной части игр.

а) Учитываются количественные различия между салымами во взаимных матчах 3-х команд;

б) команда, забросившая наибольшее количество туш в матчах между 3 командами;

в) команда, набравшая меньше очков в матчах между 3-мя командами;

г) команда, игроки которой не находились на «штрафно месте» во взаимных матчах 3-х команд;

д) Если все вышеперечисленные показатели равны, будет разыгран жребий.

12.6. Если соревнования проводятся по олимпийской системе, то победителем станет команда, победившая всех своих соперников. Если в основное время команды имеют равный счет, к игре добавляются 10 минут. Победителем признается команда, которая первой откроет счет в дополнительные 10 минут. А если в течение 10 минут счет не будет открыт – будет проведен буллит. В групповых играх при ничье в основной части даются

дополнительные 10 минут.

*Примечание:* согласно регламенту соревнований, после основной части можно сразу перейти к буллит, не предоставляя дополнительного времени.

### 13. Нарушения правил

13.1. Игрок, не принявший присягу, не допускается к игре. Команде, не уделяющей должного внимания присяге, будет вынесено предупреждение.

13.2. Бить соперника рукою, ногою, плетью запрещается. Если нарушение легкое, то на штрафное место направят на 2 минуты, а если серьезное, то выдадут «красную штрафную карточку».

13.3. Замены игроков контролирует боковой судья. Если другой игрок выйдет на игровое поле до того, как игрок покинет игровое поле, или если замена покинет стартовую линию и будет заменена другим игроком, то правило нарушается, и игрок будет отправлен на штрафную стойку на 2 минуты.

*Примечание:* во время игры на игровом поле не должно находиться лишних всадников, даже если лишний всадник не влияет на игру, лишний всадник будет удален с игрового поля, а один всадников из числа играющих игроков отправят на штрафное место.

13.4. При регистрации ситуации «оффсайд», даже после предупреждения судьи, если игроки не покидают штрафную площадь – назначается штраф 2 минуты.

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

13.6. Игрок, завязавший тушу козла уздечкой или сжавший стремянным поясом, также удаляется на две минуты в «штрафное место».

13.7. Игра без шлема после предупреждения – штраф 2 минуты.

13.8. Если всадник перемещает тушу к выступу седла - штраф 2 минуты.

13.9. Если всадник перемещает тушу через гриву и давит с двух сторон - штраф 2 минуты.

13.10. Умышленное затягивание времени - 2 минуты штрафа.

Следующие случаи умышленными затягиваниями времени :

а) умышленно выбрасывает тушу за пределы поля с целью срыва игры команды соперника;

б) не приносят сразу вышедшего за пределы (в аут) тушу с игрового поля;

в) после предупреждения судьи, если бросают неправильно в центральный круг тушу

г) если задерживают бросание туши с тайказана в центральный круг, назначается 2 минуты штрафа.

- 13.11. Если всадник ударит лошадь по голове – будет назначен штраф 2 минуты.
- 13.12. Назначается 2-минутный штраф, если ударят самого всадника не ссадив с коня,. Если удар был грубым или игрок получил травму, игроку, ударившему лошадью, будет показана красная карточка.
- 13.13. Если шея или голень туши козла высовывается во время захвата, всадник соперника имеет право держать тушу сзади. А когда тушу зажимают под путлице, нападать сзади запрещено. Всаднику, нарушившему правила, будет назначен штраф в 2 минуты. (Если всадник, захвативший тушу, зажимает под путлице, всадник, нападающий на него сзади, должен немедленно отпустить тушу)
- 13.14. Если капитан команды возражает против решения судьи (помощника судьи) и препятствует продолжению игры, назначается штраф 2 минуты.
- 13.15. Таранить соперника на скорости на лошади на расстоянии 1 назначается 2 минут штрафа. Если тот же игрок нарушит это правило во второй раз, будет применен 3-минутный штраф и игрок будет удален из игры. А в случае травмы будет показан красная штрафная карточка.

*Примечание: Если всадник грубо нарушит правила, он будет направлен на штрафное место на 3 минуты. Всадник, нарушивший правила, м будет находиться на штрафной стойке в течение 3 минут, независимо от того, закинул тушу в тайказан или нет.*

- 13.16. Назначается 2-минутный штраф, если будет попытка грубого нарушения правил, как блокировка спереди соперника, который скачет на полной скорости (даже если столкновение не произойдет, но за создание опасной ситуации). Всадник, выскочивший сбоку на 90° всадника, который скачет на высокой скорости, будет наказан 2-минутным штрафом за создание опасной ситуации, даже если столкновение не произойдет.

- 13.17. Если всадник случайно задел всадника своей команды – назначается штраф 2 минуты.

13.18. Если всадник толкнет тушу, стоящего на краю тайказана с земли, или попытается столкнуть тушу в тайказан, когда стоит на краю тайказана, он будет отправлен на штрафное место на 2 минуты.

13.19. Примечание. Если оба игрока одной команды одновременно дисквалифицированы судьей, команда продолжит игру неполным составом.

*Штрафное время для игрока, нарушившего правила, исчисляется с момента свистка судьи. Вместе с всадником на штрафной стойке находится и лошадь, на которой он ехал. Если в конце тайма штраф не назначен, оставшееся время будет продолжено в следующем тайме.*

*Если на штрафное место одновременно будут отправлены один или несколько игроков из двух команд, они останутся вместе до конца штрафного периода.*

Если команда (игроки, капитан, тренер, руководитель) не подчиняется судье игры, оказывает давление на судей игры, к команде будут применены дополнительные дисциплинарные меры.

13.20. Если всадник упадет с лошади и попытается стянуть тушу с земли или лежа, ему назначается 2 минуты штрафа.

**13.21. Нарушение правил при “Жекеме-жеке”:**

а) Когда двое игроков на центральном круге разыгрывают тушу козла никто не имеет права входить в очерченный круг. В случае, когда нарушается это правило, назначается штраф 2 минуты;

*Примечание. Другим игрокам не разрешается входить в круг, пока туша не будет за пределами круга.*

б) если игрок ударит соперника полностью за пределами круга – штраф 2 минуты;

в) если он ударит сбоку - штраф 2 минуты;

г) наступление на наклонившегося всадника – штраф 2 минуты;

д) если всадника умышленно ударили головой лошади, когда он захватывал тушу, - штраф 2 минуты;

е) за все действия, не соответствующие правилам игры, - штраф 2 минуты (например: захват противника за запястье, поводья и т.п.);

13.22. Всадник, остановивший всадника, который зажал тушу козла под путлице, с нарушением правил, будет оштрафован на 2 минуты. Туша козла остается у всадника, который зажал ее под путлице, игра начинается с момента до нарушения правил. Если всадник зажавший тушу козла под путлице, получит травму, и у него будет уже возможности держать тушу, партнеры игры зажмут тушу под путлице, таким образом игра будет продолжаться. А если партнеры всадника, зажавшего тушу козла под путлице, нарушат правила. Будет назначен штраф 2 минуты, тушу козла забросят в игровое поле в общую группу.

**13.23. Красная карточка**

Красная карточка показывается судьей игроку, который нарушает правила, не подчиняется судьям игры, издевается, начинает драку, сопровождает, ругается во время игры.

Дисциплинарная комиссия в соответствии с Дисциплинарным кодексом на один год отстранит от всех игр игроков, которые ругались нецензурными словами, поднимали кнут, начинали драку, сопровождалась красной карточкой. Если кому-либо будет показана красная штрафная карточка, он будет автоматически удален из этой игры и следующей, а на штрафной стойке будет заменен игроком по выбору команды на 3 минуты.

*Примечание: Красная штрафная карточка будет показана, если игрок будет отправлен на штрафную стойку на 3 минуты за два нарушения в одной игре.*

*Примечание. Красная карточка исключит игрока из этой и следующей игры. Дисциплинарная комиссия рассмотрит дело всадника, нарушившего более серьезные правила. В игре может участвовать лошадь игрока, получившего красную карточку.*

## **14. Судьи**

- 1- главный судья соревнований;
- 2- комментатор;
- 3- протокольный судья;
- 4- судья, контролирующий время;
- 5- судья, наблюдающий за командами;
- 6- судьи, контролирующие игру на игровом поле;

### **14.1. Главный судья:**

- Главный судья соревнований назначается Федерацией «Кок бору» Кыргызской Республики.

Права и обязанности главного судьи:

- Он контролирует проведение общего соревнования;
- Он является членом Мандатной комиссии;
- Он председательствует судейской комиссией;
- Он курирует все игры соревнований;
- Он назначает общую судейскую группу для каждой игры;
- В соответствии с регламентом и правилами соревнований командам засчитывает техническое поражение;
- С целью принятия дополнительных мер к игрокам, командам и судьям он обращается в дисциплинарную комиссию как председатель судейской комиссии.

### **14.2. Комментатор:**

- Когда комментатор ведёт игру, должен работать честно, в рамках правил, не разделяя людей.

### **14.3. Протокольный судья:**

Отслеживает список команд, нарушения правил, ошибки игроков, судей, голы, жалобы.

### **14.4. Судья, контролирующий время:**

1) Контролирует время в игре (время на штрафной стойке) согласно регламенту соревнований.

2) Имеет право приостанавливать время во время игры.

- 3) Судья обязан остановить игру в следующих случаях:
- 4) если между двумя командами возникло недопонимание;
- 5) при наличии жалоб капитанов команд судье;
- 6) если всадник или лошадь получили серьезные травмы;
- 7) в других случаях, когда необходимо остановить игру;

В вышеуказанных случаях время будет остановлено до свистка арбитра о начале игры.

#### **14.5. Судья, наблюдающий за командами:**

- Руководит всадниками в команде согласно указаниям руководителя команды.
- Контролирует соответствие униформы всадников и снаряжения лошадей.

#### **14.6. Судьи, контролирующие игру на игровом поле**

- Арбитр.
- Судьи, контролирующие замену игроков и тушу, вышедшую за пределы игрового поля (аут) на своей стороне.
- Судьи, контролирующей оффсайты.

Игру НАБЛЮДАЮТ судья (арбитр) и 4 помощника судьи на игровом поле. Помощники судьи подчиняются судье игры. Только один судья имеет право свистнуть на поле. Игра начинается по свистку арбитра и заканчивается свистком арбитра. В течение этого перерыва никто, кроме судей, не имеет права вмешиваться в ход игры.

#### **Права арбитра:**

- полностью выполнять правила во время игры (наказывать игроков).
- в случае неподчинения команды решению арбитра он имеет право обратиться к главному судье турнира с просьбой принять к ним меры в соответствии с дисциплинарным кодексом.

#### **Обязанности арбитра:**

- общее руководство игрой;
- контролировать действия всадников и арбитров;
- беспристрастно судить обе команды на игровом поле;
- вести игру только на основании правил;
- рассматривать жалобы капитанов команд совместно с помощниками судьи и решать их справедливо;
- поддерживать связь с капитанами и тренерами команд, разъяснять принятые решения.

#### **Судьи, которые контролируют замены и ауты своей стороны:**

- два судьи обязаны тщательно контролировать замену игроков и ауты своей стороны согласно правилам. Игроки должны немедленно сообщать судье во время замен

и регистрации аута.

### **Судьи, контролирующие оффсайды**

- 2 помощника судьи – контролируют ауты и оффсайды;  
- если будет зафиксирован оффсайд, он предупредит игроков. Если игрок не подчиняется правилам после предупреждения, он дает указание арбитру отправить игрока на «штрафную стойку».

### **14.7. Ответственность судей:**

Арбитр и его помощники судьи несут ответственность перед дисциплинарной комиссией федерации «Кок бору» и в соответствии с ее решениями.

## **15. Дисциплинарная комиссия**

15.1. Судейская комиссия — консультативный орган судей, рассматривающий вопросы, не соответствующие регламенту, правилам поведения и правилам соревнований, а также возникающие вне полномочий арбитра и главного судьи.

В состав комиссии входят:

Главный судья соревнований;

1. Секретарь соревнований (протокола);
2. Информативный комментатор-рефери;
3. Судья, наблюдающий за командами;
4. Арбитр игры.

Права и обязанности судейской комиссии:

- принимает меры в отношении команд и всадников в соответствии с регламентом, правилами и дисциплинарным кодексом соревнований.

- исключает команды и игроков из соревнований в соответствии с правилами и дисциплинарным кодексом;

- налагает штрафы на команды в соответствии с правилами соревнований и дисциплинарным кодексом.

### **Протокольная комиссия**

Протокольная комиссия – рассматривает апелляции судейской комиссии, судей и команд, апелляции на решения судейской комиссии в соответствии с регламентом, правилами и дисциплинарным кодексом соревнований.

Протокольная комиссия назначается сроком на один год приказом Президента Федерации «Кок Бору» Кыргызской Республики. Протокольная комиссия состоит из 5 человек.

Состав комиссии:

1. Исполнительный директор Федерации «Кок Бору» Кыргызской Республики – председатель Комиссии;

2. Юрист Федерации «Кок Бору» Кыргызской Республики – Заместитель председателя;

3. Эксперт Федерации «Кок Бору» Кыргызской Республики –;
4. Эксперт Федерации «Кок Бору» Кыргызской Республики –;
5. Независимый эксперт по игре “Кок Бору”.

Согласовано и утверждено:

Президент Федерации

«Кок Бору» Кыргызской Республики /подпись//печать/

Директор Дирекции по национальным

видам спорта Кыргызской Республики /подпись//печать/