Ордо оюнунун эреже

I. Ордо ойноонун максаттары

Ордо ойноонун эң негизги максаты Кыргыз республикасынын «Спорттук улуттук түрлөрү жөнүндөгү» Мыйзамдын жана Кыргыз республикасынын «Ордо оюну» спорт федерациясынын койгон .максаттарын жана талаптарын убагында, так аткарууга багытталат. Ошонун негизинде:

- Дене тарбия жана спорт боюнча Эл аралык байланыштарды өркүндөтүү, тынчтыкты жана эл биримдигин бекемдөө;
- Кыргыз республикасында, чет мамлекеттерде улуттук «Ордо» оюнун өнүктүрүү жана эл аралык спорттун түрүнө айландыруу;

-Улутгук «Ордо» оюнун элибизге мектептерде жана жаштар арасында жайылтуу, үгүттөө, үйрөтүү жана өркүндөтүү;

- «Ордо» оюну боюнча мелдештин тутумун (системасын) мүдөөсүн (программасын) жана эрежелерин жакшыртып кылым карытып ойнолуп келген «Ордо» оюн маданиятын эл аралык денгээлге чейин көтөрүү;
- Ордо оюнчуларына спорттук наам жана разряддык нормаларды толтуруу болуп саналат.

II. Оюндун жүрүшү

Республикалык *мелдештерде 7+1 оюнчу* катышат, шаардык, областык жана райондук мелдештерде 7+1 оюнчу болушу керек.

Оюндун башталышы капитан командалар ат алышьш, ат калчоо менен башталат, атты сол чүкөдөн алышат. Атты кайсыл команданын чүкөсү салынса, чүкө салбаган команда ордодогу чүкөнүн ичинен биринчи болуп тандап алат, кайсы команданын аты турганы оюнду баштайт. Оюн үчүн Республикалык мелдешке *бир жарым (90 минута) саат, ал эми шаардык, областык, райондук оюндар үчүн бир саат берилет*. Оюндун алдында саламдашуу аземи болуш керек.

Ар бир оюнчу үчүн бештен чүкө салынат жана ар бири үч жолу атууга милдеттүү. Эгерде атканда чүкө чыкса оюнчу жыдыганча оюнун уланта берет. Оюнду атуу чийинди туура басып, борборду туштап атуу менен башталат, бардык учурда буттун учу борборго туш болушу керек. Оюнчу кайсы томпой менен ичке түшсө, ошол томпой менен чертиши керек. Чертип же атып жатканда эреже бузулса же өнөгү жыдытса, ортодогу калыстын айтуусу менен оюнду токтотот. Оюндун жүрүшүндө бир жаат экинчи жаатка кезек жеткирбей бардык чүкөнү жана ханды алып кетсе, анда оюн экинчи жаатка салынып берилет. Оз кезегинде экинчи жаат дагы бардык чүкөнү ханы менен чыгарып кетсе оюн тең, чыкты болуп саналат дагы оюн кайра башынан башталат. Эгерде экинчи жаат чүкөлөрдү ханы менен ала албай калса, анда биринчи тарап уткан болуп «малак» беришет. «Малак» алган командада бир дагы чүкө албаш керек.

Берилген убакыттын ичинде хан чыгарылып оюн бүтүп кайта ойной турган болсо утулуп бара жаткан команданын чүкөлөрү төмөнкүдөй саналат.

5 чүкө - толук үч оюн;
4 чүкө - какмай үч оюн;
3 чүкө - толук эки оюн;
2 чүкө - какмай бир оюн;
1 чүкө - бир оюн.

Какмай оюн бир эле оюнчуга берилет, Оюндун жүрүшүндө жеңген командага эки упай, тең чыгуу бирден упай, утулган нөл упай, ал эми малак бергенге үч упай берилет.

Ордого катышкан командалардын биринчилигин аныктоо үчүн төмөнкү упайлар аркылуу аныкталынат жана кайсы команданын упайы көп болсо биринчи орунга ээ болот.

Салып берген командага - 3 упай;
Жениш үчүн - 2 упай;
Тең чыгууда- 1 упай.
Жеңилгенге упай берилбейт.

III. Жабдуулар жана эмеректер

Ордого тийиштуу каражаттарга *томпой, чүкө, хан жана 14метр жип кирет.* Томпой, чүкөлөрдүн эч бир жери сьнбашы, чабылбашы зарыл. Томпой атайын сүрүлбөгөн, жаңырак болушу керек. Чүкөлөрдүн эч бир жери сьнбашы жана чабылбашы керек.

Хан үчүн мурунку бир тыйындыкты колдонсо болот.

Ал эми ортодогу калыстарда болсо чен болушу керек, чендин узундугу кырк см. болгон жартысы Кызыл жартысы Сары боектолгон жумуру чыбыкча болот.

1. Мелдештин өтүү жолдору

Эгерде командалар жетиге чейин болсо, анда айлампа (круговой) түрүндө жүргүзүлөт. Сегиз же андан ашык болсо анда башкы калыстын чучукулак карматуусу боюнча эки топко (группага) бөлүнөт, финалдык оюн дагы башкы калыстын башкаруусу боюнча же айлампа түрүндө же тушма туш (стык) боюнча аныкталат.

4 команда үчүн оюндун графиги

1-41-3	1-2
2-3 2-4	3-4

5 команда үчүн оюндун графиги:

1-5 1-4	1-2	1 -3	2 - 5 \
2-4 3-2	3-5	5-4	3-4
Эс алуучу команда 3 5		'4	2 1

6 команда үчүн оюндун графиги:

1-6 1-5	1-4	1 -3	1 -2
2-5 2-4	2-3	2-6	3-5
3-4 3-6	6-5	4-5	4-6

7 команда учун оюндун графиги:

1-7 1-6	1-5	1 -4	1-3 1-2	2-7
2-6 2-5	2-4	2-3	4-7 4-6	3-6
3-5 3-4	3-7	6-7	5-6 5-7	4-5
Эс алуучу команда 4 7	6	5	2 3	1

IV. Ордо ойноо ыкмалары

1. Атуу - ура атмай; байчертмек атуу; кынкай атуу; боорго альш атуу; тоорумак тооруу.

Ура атмай - бул ортодогу чүкөлөрдү, бутту быдымыкка туздөп жана быдымыкка

туштап атуу. Башка убакта, мисалы быдымыкка туштaлбай атып чүкө чыгып кетсе, оюн жыдып, чүкө ортого салынбайт.

Байчертмек атуу — бул ыкманы чукө чийинден бир, бир жарым метр жанына келгенде, үстүнөн баса атып ичке түшүү максатында колдонот.

Байчертмек атканда да быдымыка туштап атуу талап кылынат.

Кыңкай атуу- бул ыкманы оюнчу чүкө чыгарып жүргөндө колдонсо болот, бутту быдымыка түздөп, *коштолуп жаткан (же каалаган)* чүкөлөрдү атса болот.

Тооруу. Тооруу ыкмасьнын жөнөкөй жана татаал түрү болот.

***Жөнөкөй* тооруу** - ыкмасынын чийинге жакын келген чүкөнү сол бут чийимден болуп, оң бут болсо сол бутка толорсуктан чалып, сол кол аркага алынат да ылдый эңкейип тооруйт, тооруган мезгилде тоорулган чүкө ичтеги чүкөлөрдү аралап чыкса, томпой сыртка чыгып кетсе, оюнчунун согончогу жерден көтөрүлүп кетсе, томпой оюнчунун бутуна тийсе же оюнчу колун бутун түшүрбөстөн томпоюн алса оюн жыдыйт. Тооругандан кийин оюнчу ичке түшө албай калса, тооруган жеринен бир кадам оңго же солго жылып, кадамык эмес чүкөнү атышы керек. Чүкө чыгарып жүргөн оюнчу чүкөнү атышы керек. Чүкө чыгарып жүргөн оюнчу тооруса оюну жыдыйт.

Татаа.л тооруу.Жөнөкөй тооруудагы эрежелерди сактап, томпойду ичтеги чүкөлөргө багытталышы керек. Ичке байланып калса чертүү укугуна ээ болот, *бирок томпой байланган чукону чертууго болбойт,эгерде томпой эки же андан коп чукого байланса каалаган чукосун чертууго уруксат берилет,* байланбай калса кайра оюну жыдыганча ата берет. Оюн жаңы башталып,бир дагы чүкө чыга электе, оюнчу чүкө чыгарып жүргөн кезде жана команданын эң акыркы оюнунда тоорумак тоорууга уруксат берилбейт.

Боорго алып атуу - бул ыкманы жөнөкөй жана татаал түрү болот.

***Жөнөкөй* түрү** чүкө чыгарып жүргөн оюнчу тоорумак же кадамык чүкөлөрдү, чийинди туура басып, сол колун бооруна алып чийиндин жакын жагына чыгара атуу, бул учурда томпой чийимден чыгып кетсе оюн жыдыбайт.

Татаал түрү. Ошондой эле учурда чүкөнү сыртка чыгарып, томпой ичтеги чүкөлөргө багытгалышы керек. Чыккан чүкө чийиндин жакын жагынан чыгышы керек. Ичтеги чүкөлөрдү аралап чыкпоосу зарыл.*Солуган бут жерден узулбошу зарыл*

2. Чертүү.

Бирден чертүү, кармап чертүү, сүрө чертүү, кое берип чертүү, топ Чертүү жана хан чертүү, сабап чертүү.

<u>Бирден чертүү</u> - оюнчу ичке түшкөн кезде чертүү ыкмасын колдонот, чертүүчү отурганда *казык бут (жыгаар бут)* эки четки чүкөнү бириктирген сызык менен параллель болушу керек, жыгар буту дагы ошол сызыктан өтпөшү керек анан томпойду алып, тизесин жылдырып же жылдырбай бир чүкө чертип, туруп, кайра отуруп бирди чертип кайра туруп, ошентип кайра-кайра кайталаса, бирден чертүү болуп саналат.

<u>Кармап чертүү</u> - оюнчу ичке түшүп, бир чүкө черткенден кийин, кайра отуруп бир чүкө чертип (бул мезгилде томпой ара бөк калбашы керек) анан четкереек турган чүкөнү кармап чертип, үчүнчү чүкөнү байлап чертип анан турушу керек. Кармап черткен де үч чүкөдөн кем чертилбеши тийиш.

<u>Сүрө чертүү (жамап чертүү)</u> - бул ыкманы ичке түшкөн оюнчу бириндеп чачылып жаткан чүкөлөрдү бири бирине сүрүп (жамап) ара бөк калбаш үчүн бирден чертет. Сүртүп черткенде туз алдыга гана томпойду сүрүү зарыл, башка убакта мисалы томпой

жерден көтөрүлүп же оюнчунун колу жерге тийип же онго, солго кыйгач сүрүлгөндө оюн жыдыйт.

<u>Коё берип чертүү</u>. Бул ыкманы томпой ээн жаткан жалгыз чүкөгө байланып калса, ыңгайлашып олтуруп ошол эле чүкөнү көп чүкө жака коеберип чертет, ал убакта чүкө чыгып, томпой башка чүкөлөргө байланышы керек. Томпой башка чүкөгө байланбай калса анда оюн жыдыйт. Бул ыкманы бир нече жолу кайталап колдонсо болот, бирок сөзсүз чүкө чыгып томпой башка ичтеги чүкөлөрдүн бирине байланышы керек.

Чертүүнүн баардык түрлөрүн колдонуп чертип жаткан мезгилде, туруп жатканда сөзсүз түрдө биринчи жерден тизе көтөрүлүшү зарыл анан казык бутту жылдырыш керек.

<u>Топ чертуу</u> (топ уруу). Оюнчу ичке- түшүп, бир чүкө чертип кайра туруп, анан топту урса болот. Борбордо бештен ашык чүкөнүн башы тийишип турса топ болуп саналат. Топ урганда ыңгайлашып отуруп томпойду алып тизени жылдырбастан урат, андан кийин бир чүкө чертип анан кармап черте берсе болот. Томпойду алганда сөзсүз быдымтыкты (тергеп) айлантып алыш керек, топ урганда чүкө оюнчуга тийсе, томпой жерден көтөрүлсө же тизеси же казык буту кыймылдаса оюн жыдыйт.

<u>Хан чертүү.</u> Ханды оюн убагында чертсе да болот, хан черткенде да тизени кыймылдатпай чертиш керек ханды кармап жатып чертсе оюн жыдыйт. Ордодо беш чүкө калганда хан чертишүү башталат биринчи ойноп жаткан команданын өкүлү чертип баштайт, сөзсүз түрдө өнөгү ханды салып бериш керек. Хан черткен оюнчулар алмашып турса болот. Ханды чертип кеткен таран хан менен кошо үч чүкө ал эми берки таран эки чүкө алат да эгер убакыт бар болсо кайра чүкөлөрдү санап салып, ханды алган таран кийинки оюнду баштайт. Хан сөзсүз түрдө быдымыктын тегерегинен (борбордон) чертилиши керек.

<u>Сабап чертүү.</u> Оюнчу бул ыкманы чүкөлөр калыщ жайгашкан жерден колдонсо болот, бир отуруп колу жеткен жерге чейин, тизесин кааласа жылдырып чертет бирок эч убакта үчтөн кем чүкө чертилбеши керек.

Бардык чертүү ыкмаларында туура отуруу, колу жерге тийбеши, казык бут кыймылдабашы, томпой жерден көтөрүлбөшү, отурган маалда эки четки чүкөнү бириктирген сызыктан өтпөш керек, казык бут менен жыккан буттун тизесинин ортосунда чүкө калбашы керек.

3.Ичке түшүү.

Бай чертмек, тооруп, кадамык кадоо ыкмаларын колдонуп ичке түшсө болот. Ичке түшкөн кезде томпой ичтеги чүкөлөрдүн бирине, Ханга же быдымыка байланышы керек, алардын ортосу 40 см атайы чен салынып далилденет. Ичке түшкөн оюнчу ортодогу калыска «ченди сап» - демейинче чен салынбайт, чен томпойдон - чүкөгө сальнат да эгер жетсе чен салынган чүкөнү чертсе болот. Чен салынып бирок жетпей калса оюн жыдыйт. Оюнчу ичке түшкөндө, ортодо ошол оюнчу менен ордодогу калыс гана болушу керек. Команданын капитаны калыстык уруксаты боюнча гана кирүүгө акылуу.

<u>Кадамык кадоо.</u> Кадамык кадоо ыкмасын ичке тьшъп чертүү максатында колдонот. Чийинге жакын турган чүкөлөр кадамык болуп эсептелинет. Чүкө (кадамык) менен чийинди баскан буттун ортосу томпой айлангыдай болушу зарьл.

Кадалган чүкө сөзсүз түрдө быдымык аркылуу чыгышы керек. Же болбосо коё берилген томпой менен чүкө экөө быдымыктын эки жагынан багытталса болот. Томпой

менен чүкө экөө тең быдымыктын бир жагына багытталса оюн жыдыйт. *(быдымыкка 40см тегерек сызык сызуу)*

Чүкө чыгарып жүргөн кезде кадамык кадоого болот, бирок тоорумак тооруганга болбойт.

4.Ара бөк.

Оюнчу чүкө чыгарып, бирок томпой ичтеги чүкөлөрдөн алысыраак жайгашып калса «Ара бөк» деп айтылат. Эгерде чен салынып бирок чүкөгө жетпей калса оюн жыдыйт, жетсе черте берет. Ченди ичке түшкөн оюнчунун уруксаты менен ортодогу калыс салат.

Эгерде ичке түшкөн оюнчу чен жетпейт деп, атаандашы жетет деп чен салынып жетип калса оюн жыдыйт.

V. Жыдымайдын түрлөрү

1.Чүкө чыгып жатканда, чүкө чыгарып жаткан оюнчу дагы чүкө чыгарам деп чийинди эки жолу басып алса оюн жыдыйт.

2. Чүкө чыгарып жатканда оюнчу томпойун оң колунан сол колуна, сол колунан он колуна алмаштырса жана эки колун бири-бирине тийгизсе оюн жыдыды болуп эсептелет.

3. Оюнчу чүкө чыгарбай туруп кынкай атса оюн жыдыйт.

4. Чүкө чыгып жатканда оюнчу томпойду чийинде жатса чийинди баспай же томпой чийиндин ичинде жатса чийиндин ичине кирбей алса оюн жыдыды болуп эсептелинет.

5. Чүкө чыгарып жатканда томпой ара бөк калган кезде, оюнчу денеси чүкөлөрдөн өтүп кетип томпойду алса оюн жыдыйт.

6. Ичке түшкөн томпой чүкөнү, ханды же быдымыкты басып калса оюн жыдыды болуп эсептелет.

7. Оюнчу ичке түшкөн кезде, жерде хан ордунан жылып хан менен быдымыкты бириктирген түз сызыкты кесип томпойду алса жана ошол сызыкты кесип чертсе же чертилген чүкө чыкса оюн жыдыйт.

8. Оюнчу томпойду быдымыктан тергеп албаса жана томпойду аларда томпойду басып же таянып алса оюн жыдьды болуп эсептелинет.

9. Чертип жатканда оюнчу жерди басып алса, чертилген же атылган чүкө өнөгүнө тийип кайра ичке түшүп калса оюн жыдыйт. Эгерде чийиндин сыртында чүкө өнөгүнө тийип, же томпойду өнөгү басып токтотсо оюн жыдыды деп зсептелинбейт.

10. Чүкө чыгып жатканда өнөгү чийинди басып алса же ичке кирип кетсе оюн жыдыды болуп эсептелинет.

11. Оюнчу чүкө чыгарып жатканда оюнчунун томпойун өнөгү алып берсе же ченди кармаса оюн жыдыйт.

12. Хан чертип жаткан кезде томпойду коё берип чертип, томпой хан менен кошо чийинден чыгып кетсе хан чыкты деп зсептелинбейт.

13. Оюнчунун томпою ичке түшүп, бирок аны ала албаган учурда же оюнчу ичке түштүм деп ченди салдырып, жетпей калса оюн жыдуу деп эсептелинет.

14. Чийинден сыртка чыккан чүкө башка нерсеге же атаандаштардын бирине тийип ичке түшүп калса, калыстан руксатсыз алганда оюн жыдуу болот.

15. Тооруганда чүкө чыгып, томпой чийиндин ичинде калыш керек. Томпойду чийиндин ичине кирип аларда сол колу аркасынан түшүрбөй томпойду алса, оюн жыдыйт. Сологой аткан оюнчу болсо, оң колу аркасынан түшүрбөй томпой алса оюн жыдыйт.

16. Ичке түшкөн оюнчу ханды чертүүдө тизени жылдырып чертсе оюн жыдыйт.

17. Оюнчу ичке түшүп чүкө чертип жаткан учурда, эгерде топ бар болсо черткен

чүкө топ аралап же топтун четиндеги чүкөгө тийип кетсе оюн жыдыйт.

18. Оюнчу ичке түшүп чүкө чертип сабап жатканда кезектеги черте турган чүкө ара бөк жатса ал чүкөнү кагып алуу керек, каккан убакта томпойу колдон ажырабаш керек, томпой колдон чыгарып ийсе оюн жыды болуп эсептелинет.

19. Оюнчу ара бөк жаткан чүкөнү какбай томпойдун учу менен уруп жиберсе оюн жыдыйт.

20. Калыс ат чүкөнү калчоодо киши боюнан өйдө калчаш керек.

21. Оюн убагында эки команданын оюнчулары бири-бири менен сөгүнүшсө аянттагы калыс ар кандай чара көрүп тартипке чакырат. Башкача айтканда; «Эскертүүдөн баштап оюндан чыгарып ийүүгө чейин акысы бар».

22. Чүкө черте турган оюнчу аянттын ичинде туруп колу менен чүкөнү көрсөтсө жыдыйт, чүкө чертилбейт.

23. Оюн убагында эки командадагы оюнчулардын арасында: «ака, аке, байке, ини, тууган, ава, аксакал» деген сөздөр менен бирге «Сизиң, бизиң» аралашьш маданияттуу оюн өткөрүүнү уюштуруу.

24. Оюнчу ичке түшүп, кош чүкөнү черткенде, бирөө чыгып, бирге оюнчуну кесип чыкпай калса оюн жыдыйт.

25. топ черткенде топтон чыккан чүкө оюнчунун казык бутун аттап кетсе, же топтон чыкпай калган чүкө оюнчунун казык бутун кессе оюн жыдыйт.

26. Оюнчу ичке тушуп, казык буту чукону кескен учурда, калыстар жип тартуу менен аныкташы зарыл, талаш учурда казык бут кыймылдабаш керек, кыймылдаган учурда оюн жыдыйт

VI. Аянттагы калыстын жазалоо аракети

1. Оозеки эскертүү.
2. Бир жолку сары белги көрсөтүү - үч атуудан ажырайт.
3. Эки жолку сары белги - кызьш белгиге айланат да оюнчу ошол беттешүүдөн четтетилет жана кийинки бир оюнга катышпайт.
4. Эгерде команда толугу менен калыстардын чечимине макул болбой каршы чыгып калыстарды жаман сөздөр менен сөксө же мушташканга чейин барса, команда толугу менен мелдештен четтетилет. Оюндан кийинки калыстар жыйынында тартип бузган команданын кийинки мелдештерге катышуу-катышпоо маселеси каралат.

Жазалоо тартиби

Калыстар жазалоону колдонгондо эскертүүдөн баштоосу керек. Эгерде *оюнчу* өтө терс мамиле кылса, спорттук этиканы сактабаса калыстар беттешүүдөн ажыратууга акылуу.

Жазалоонун бардык түрү протоколго төмөнкүдөй жазылат:

Э - эскертуу;

З - үч атуудан четтетүү;

О - бир оодаргандан четтетүү;

Б — беттешүүдөн четтетүү.

Протоколдун жазалоо графасын оюнчунун номери андан ары жазалоо белгиси коюлат.

Vii. Калыстар коллегиясы, алардын милдеттери жана укуктары

- Кандай масштабдагы мелдештер өткөрүлбөсүн башкы калыс, башкы катчы жана алты аянт калысы дайындалат.

- Мындан тышкары мелдешти өткорүүдө жооптуу уюштуруучулар, дарыгер, аянтты даярдоочу комендант жана жумушчулар дайындалат.

1. Башкы калыстын милдеттери жана укугу

эрежеге жараша өткөрүүгө, ордонун даярдыгын ченемин текшерүүгө катчы тобунун бардык иштерин текшерүүгө жана бекитүүгө, катышуучулар жана өкүлдөр тарабынан түшкөн нааразычылыктарды өз учурунда кароого, мелдешти салтанаттуу ачылышын жана жабылышына жетекчилик кылууга, мелдеш аяктагандан кийин үч күндүн ичинде мелдешти өткөргөн уюмга отчет берүүгө милдеттүү.

- Эгерде ордонун аянтчасы даяр болбосо же аба ырайынын шартына жараша оюндун мөөнөтүн жылдырууга, башка (күнгө) которууга укуктуу;
- Эгерде ордо аянтына, кар жана жамгыр жааса үстү жабык аянтка өткөрүүгө руксат берет;
- Мелдештин жүрүшүнө тоскоолдук кылган жана башка тескери (мас, сөгүнсө, мушташса) жоруктарга жол берген оюнчуларды оюндан четтете алат.

2. Аянттагы калыстын милдети жана укугу

- аянттагы калыс мелдештин жүрүшүндө оюнду аягына чейин башкарат.

Оюн башталгандан аягына чейин 20 секунд атканга, чүкө чыгарып жатканда – *30 секунд*, ал эми ичке түшүп чертип жатканда чүкө черткенден - черткенге чейин – *30 секунд* убакыт берилет. Эгерде оюнчу жогорудагы жазылган эрежелерди сактабай убакытты бир секунд ашык чойсо чүкөнү атты деп эсептелинет, оюн жыдыйт;

- Ордо сызыгынан сырткары 1 метр кошумча сызыктын ичине чүкө атып жаткан команда жана каршылаш команданын капитаны жана *судья (калыс*) гана киргенге укуктуу;
- Эгерде каршылаш команданын башка оюнчулары *судьянын (калыстын)* уруксатысыз тыюу салынган сызыктын ичине кирип кетсе жогорудагы айып белгилери менен айыпталынат.

VIII. Спорттук наамдарды ыйгаруудагы талаптар жана нормалар

Спорттук наам жана разряддык талаптар жана нормалар аткарылган учурда, оюнчулардын жаш өзгөчөлүгүнө карап берилет.

«Кыргыз республикасынын улуттук спортунун чебери» - республикалык мелдештерде биринчи разряддагы 7 команда катышкан учурда биринчи орунду же болбосо эки жыл бою катары менен экинчи орунду ээлеген команданын мүчөлөрүнө берилет. Мында республикалык даражадагы эки калыс болушу керек.

«Кыргыз республикасынын улуттук спортунун чеберлигине талапкер» - республикалык мелдеште биринчи разряддагы 7 команда катышкан учурда экинчи орунду ээлеген же болбосо эки жылы үчүнчү орунду ээлеген команданын мүчөлөрүнө берилет.

«Биринчи разряд» - спорт комитеттердин областык, шаардык мелдештеринде жана зоналык республикалык мелдештерде кеминде экинчи разряддагы 6 команда катышып биринчи орунду ээлеген команданын мүчөлөрүнө берилет же болбосо биринчи разряд - жогоруда көрсөтүлгөн мелдештерде эки жыл бою экинчи орунду ээлеген команданын мүчөлөрүнө ыйгарылат. Мындай мелдештерде I даражадагы эки калыс болушу керек.

«Экинчи разряд» - бир жылдын ичинде разряддагы башка 4 команданы жеңгенге же болбосо үчүнчү разряддагы 8 команданы жеңген учурда берилет.

«Үчүнчү разряд» - бир жылдын ичинде 7 мелдешке катышып, алардын ичинен ар

кайсы классификациядагы 4 команданы жеңген команданын мүчөлөрүнө берилет.

«Жаш өспүрүм разряды» - бир жылдын ичинде беш жолу үйрөнчүлүк командалар менен мелдешке катышып, алардын ичинен кеминде эки жеңишке ээ болгон команданын мүчөлөрүнө берилет.

Экинчи, үчүнчү жана жаш өспүрүмдөрдүн разряддары ыйгарылууда 1 же II - даражадагы эки калыс болушу керек.

ЭКИ ЖААТТЫН «ОРДО» ОЮНУН ЖҮРҮШҮН КӨРСӨТКӨН ЖЫЙЫНТЫК

күн __________оюндун башталышы ________________________оюндун башталышы_____оюндун бүтүшү
Жааттар____

Кат №	эскерт		Атасынып аты, аты	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1 1	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1																							
2																							
.у																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
Жыйынтык																							
1	эскерт .																						
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							

Жааттын капитаны _________________________жаат________________________________

Жааттын капитаны____________________________жаат_______________________________