

СПОРТИФИКАЦИЯ ТРАДИЦИОННЫХ КОННЫХ ИГР В КУЛЬТУРЕ КЫРГЫЗОВ

Илебаев Арстанбек Касенович

к.и.н., доц. Ошский Государственный Университет, Кыргызстан

ilebaev@yandex.ru

Abstract: The article examines the process of sportification of traditional Kyrgyz equestrian games and competitions, which originated in ancient nomadic culture and have gradually transformed into regulated national sports. Based on historical sources, normative documents, and official sports classifications of the Kyrgyz Republic, the study analyzes the institutionalization of horse games such as *at chabysh*, *zhamby atmay*, *zhorgo salysh*, *kok boru (ulak tartish)*, *kyz kuumai*, *oodarysh*, and *tyyin enmei*. Particular attention is paid to the standardization of competition rules, age and weight categories, distance regulations, safety requirements, and organizational frameworks introduced since the mid-twentieth century. The article demonstrates that the transformation of traditional equestrian practices into national sports contributed to the preservation of cultural heritage, the promotion of physical and moral education, and the strengthening of national identity. At the same time, sportification led to the limitation of archaic elements and the adaptation of these games to modern sporting norms. The study highlights the dual role of equestrian sports as both a cultural tradition and a contemporary form of organized physical activity.

Keywords: equestrian games, national sports, sportification, Kyrgyz traditional culture, horse competitions, physical culture, cultural heritage

Аннотация: В статье рассматривается процесс спортификации традиционных киргизских конных игр и состязаний, берущих начало в древней кочевой культуре и постепенно трансформировавшихся в регламентированные национальные виды спорта. На основе исторических источников, нормативных документов и официальных спортивных классификаций Кыргызской Республики анализируется институционализация таких конных игр, как ат чабыш, жамбы атмай, жорго салыш, көк бөрү (улак тартыш), кыз куумай, оодарыш и тыйын

эңмей. Особое внимание уделяется стандартизации правил соревнований, возрастным и весовым категориям, регламентации дистанций, требованиям безопасности и организационным формам, введённым с середины XX века. Показано, что превращение традиционных конных практик в национальные виды спорта способствовало сохранению культурного наследия, развитию физического и нравственного воспитания, а также укреплению национальной идентичности. Вместе с тем спортификация привела к ограничению архаичных элементов и адаптации народных игр к современным спортивным нормам. Подчёркивается двойственная роль конных видов спорта как элемента традиционной культуры и как формы современной организованной физической деятельности.

Ключевые слова: конные игры, национальные виды спорта, спортификация, киргизская традиционная культура, конные состязания, физическая культура, культурное наследие

В настоящее время семь конных видов игр, идущих из глубины веков, представлены как национальные виды спорта, к ним относятся: *ат чабыш*, *жамбы атмай*, *жорго салыш*, *кыз куумай*, *оодарыш*, *тыйын эңмей*, *көк бөрү* (*улак тартыш*). [Единая спортивная классификация Кыргызской Республики. – Бишкек, 2005:4].

Являясь неотъемлемой частью истории и культуры кыргызского народа, национальные виды спорта наряду с народными играми представителей других народов, проживающих в Кыргызской Республике, способствуют гармоничному духовному и физическому развитию личности, здоровому образу жизни.

Ат чабыш – в настоящее время включён в Программу национальных видов спорта. С 1952 г. Комитетом по физической культуре и спорту при Совете Министров Киргизской ССР утверждаются единые, твёрдые правила соревнований. Характер соревнований и длина дистанции оговариваются Положением о соревновании. Согласно правилам, как наездник, так и лошадь проходят медосмотр. Соревнования могут быть как личные, так и лично-командные. К участию в соревнованиях допускаются:

- на дистанции 5,8,10,12 км лошади в возрасте от 3 до 4 лет;
- на дистанции 15,20 и 25 км лошади в возрасте 5 лет и старше;



- на дистанции 30, 40, 50 км и больше допускаются особо подготовленные лошади не моложе 5 лет.

Дистанции могут быть прямые, с поворотами, по замкнутому кругу (ипподром). В соревнованиях могут принимать участие лошади любой породы.

Жамбы атмай с 1952 года включён в Программу национальных видов спорта. По утверждённым правилам соревнований, Единой республиканской спортивной классификации 1971 г. состязания проводятся в 2-х вариантах:

1) *жамбы* - силуэт птицы размером 15-20 см из бумаги или фанеры, окрашенный в чёрный цвет, подвешивается на высоте 3-4 м от земли, по левую сторону на расстоянии 25-30 м. От старта до финиша - 65-80 м. Линия огня в 25-30 м от старта;

2) *жамбы* подвешивается на пути следования всадника на высоте 7-8 м, в 25-30 м от старта производится выстрел. Это называется линией огня. Соревнования могут проводиться как личные так лично-командные. К соревнованиям допускаются лица не моложе 16 лет. Все линии обозначаются флажками. Калибр ружья, номер дроби и другие условия определяются Положением о соревнованиях.

Жорго салыш – состязания иноходцев. Этот вид конных соревнований на опережение, выделяется среди множества других. Ускоренный аллюр в два темпа, когда односторонние конечности скакуна поднимаются и опускаются на землю одновременно. Иноходцы у кыргызского народа почитались издревле, их плавный, мягкий ход был удобен для езды. Всадник меньше уставал и мог преодолевать большие расстояния. К тому же, иноходцы обладали большой выносливостью.

В настоящее время *жорго салыш*, также включён в Программу национальных видов спорта Кыргызской Республики. По Единой республиканской спортивной классификации 1971 г. соревнования проходят на гладкой местности, на ипподроме, среди лошадей любой породы в возрасте от 3 лет и старше, дистанция колеблется от 2 до 10 км. При определении победителя учитывается не только время, за которое пройдена дистанция, но и количество допущенных сбоев, т.е. переход лошади с иноходи на другой аллюр. Количество разрешённых сбоев бега иноходца допускается:



- на дистанции до 3 км - 3 раза;
- на дистанции 3 км - 5 раз;
- на дистанции 10 км - 10 раз.

Көк бөрү, народное название *улак тартыш*. Этот вид конного спорта с 1952 г. включён в реестр национальных видов спорта Кыргызской Республики. С 1971 г. в реестр Единой спортивной классификации, определены правила проведения игры. Сейчас это двухсторонняя командная игра, состоящая из равного количества участников, численностью до 10 человек каждая. Цель игры – забросить тушу козла или его муляж в казан, круг диаметром 2 м и высотой 1,2 м. Соревнования проводятся на ровной местности размером 70x200 м. В состав команды входят 10 игроков и 10 лошадей. На поле одновременно играют по 4 человека в команде, в процессе игры они могут заменять друг друга по усмотрению тренера. Если игрок не заявлен на игру, он не имеет право выезжать в поле. Определено время проведения состязания - 60 минут, которое разделено на 3 периода по 20 минут.

Участникам соревнования разрешается поднимать тушу козла, с любого места внутри поля, отбирать его у соперника, передавать или перебрасывать партнерам по команде, отпускать, принимать тушу под ноги, держать сбоку, или между ног коня, помогать партнёрам доскакать с тушей и бросить его в ворота соперника. При падении всадника или лошади игру останавливают и возобновляют после устранения причины остановки. При нарушении игроками боковой линии объявляется аут.

В былые времена участникам *көк бөрү* разрешалось применять физическую силу, бить соперников *камчы* (кнут), однако сегодня на официальных соревнованиях правила ограничивают возможности игроков, и за неисполнение таковых полагаются штрафные очки, вплоть до дисквалификации и удаления с поля.

Во время игры запрещается поднимать лошадь на дыбы, с разгона бить грудью своей лошади лошадь соперника, держать за повод, снимать уздечку, хватать за руки или за пояс соперника, наносить удары рукой, ногой, стремянами, камчой и поводьями другим всадникам и лошадям, привязывать тушу к седлу, ставить свою лошадь поперёк скачущему, кричать или вступать в разговоры, продолжать борьбу после того, как туша заброшена в казан соперника.

Соревнования проводятся на отдельном поле, приспособленном для игры в *көк бөрү*. Игра проходит на поле длиной 200 метров и шириной 70 метров. Расстояние между тай казанами 140 м; от центра до тай казанов 70 м; Расстояние от тай-казанов до внешней линии по продольной оси 30 метров; штрафная зона ограничена расстоянием в 15 метров от тай-казанов; Размеры центрального и штрафных кругов возле штрафной зоны 10 метров в радиусе. Расстояние малого круга, радиусом 3 метра, где находится в начале игры *улак* (туша козла), от бортовой линии 15 метров по перпендикулярной оси.

У каждой из соревнующихся команды есть свой *тай-казан* (кольцеобразный земляной вал, играющий роль ворот) размером: верхняя часть внешним диаметром 3,6 м, высота – 1,2 м, ширина бордюра 0,8 м, диаметр выемки тай казана – 2 м, глубина – 0,5 м, диаметр нижней части – 4,4 м. В одной команде участвует от 8 до 12 всадников и от 8 до 12 лошадей, но одновременно в игру вступают только по четыре джигита от каждой команды. Участники имеют право меняться и даже менять своих коней. Команде, выпустившей в поле незаявленного игрока или лошадь, засчитывается поражение.

- В игру вступают по 4 игрока из каждой команды; во время игры команда вправе менять игроков по ходу игры (то есть не останавливая игру);
- Игра длится 60 минут, состоя из 3-х периодов по 20 минут, перерывы по 10 минут. Победа достается той команде, которая сумеет большее количество раз забросить тушу козла в тай-казан соперника;
- Игроки, употребившие перед игрой алкогольные напитки, наркотические вещества, к игре не допускаются.

Капитаны определяют свой *тай казан* по жребию. Туша козла должна находиться на расстоянии 15 метров от боковой линии со стороны трибуны. После свистка арбитра все игроки устремляются первым захватить тушу козла. Если в течение двух минут тушу козла не сумеет захватить ни одна команда, то игра останавливается и начинается в центральном кругу. В круг входят по одному игроку от каждой команды и борются один на один. Пока туша козла не выйдет из круга, другие игроки не имеют права входить в игру. Если в течение одной минуты игроки не захватят тушу и не выйдут из круга, то арбитр заменяет их другими игроками. Когда туша упала рядом с тай казаном игра продолжается до

одной минуты, после минуты игра возобновляется на круге, который ближе к *тай казану*.

Захват туши, и другие приемы в игре проводится по правилам игры *көк бөрү*. Игра длится без перерыва до того, пока не забрасывается туша в тай казан одной из команд или же ввиду грубого нарушения кем-то из игроков правил игры. Для того чтобы считать очки, тушу нужно бросить точно в *тай казан*. В случаях когда туша оказывается на краю, не попав в тай казан, или попав в тай казан, но с инерцией выскочила с *тай казана* не считается голом и за них очки не даются. Игрок может забросить тушу при падении но, при этом, не прикасаясь ногой земли. После попадания туши в *тай казан* и засчитана арбитром в поле «гол», игра начинается снова с центра поля.

До полуфинала при ничейном исходе матча дополнительное игровое время не дается, а дается – буллит. В полуфинале и финале при ничейном исходе основного времени дается дополнительное время 10 минут, до «золотого гола». Если дополнительное время не выявит победителя, дается – буллит. Из каждой команды выходят по четыре игроков, которые разыгрывают буллит.

Буллит, один из игроков с тушей направляется в сторону тай казана, где за ним на расстоянии с 30 метров осуществляет погоню один из игроков соперника, чтобы помешать тому игроку забросить *улак* в *тай казан*. Они должны пуститься вскачь одновременно по свистку судьи. Если игрок, владеющий тушей, опередив погоню, или же, несмотря на сопротивление соперника, сумеет забросить тушу в *тай казан*, то это считается голом. Игрок, атакующий *тай казан* соперника, вправе замедлить ход своего коня в зависимости от ситуации.

По правилам из четырех игроков команд каждый игрок вправе только по одному разу догонять соперника. Лошадей менять во время исполнения буллитов запрещается. Если атакующий игрок выходит за пределы своей оси тай казана, он не имеет права бросать тушу в тай казан. В случае, когда ни одна из команд не может добиться успеха из четырех бросков, в игру входят по одному игроков из каждой команды, и так до победы.

Для усиления интереса в игру допускаются силовые приемы, применяемые как конями, так и игроками, но не нарушающие правил игры. Но категорически запрещается наезжать на игрока, поднимающего тушу козла.

- Бить соперника рукою, ногою, плетью. Игрок, нарушивший эти правила игры, отправляется вместе с конем на двухминутное удаление, на специальное штрафное место в *кара мамы*.

Команда, у которой наказан игрок, продолжает игру в меньшинстве, с тремя игроками. Если команда, игравшая в полном составе, забросит тушу в *тай казан*, то игрок – нарушитель сразу входит в игру.

- Спорить, оскорблять судей – удаление на 2 мин.
- Таранить соперника на скорости, независимо от того, владеет он тушей козла или нет – удаление на 2 мин.
- Нарушение численного состава одной из команд (5 игроков) – удаление на 2 мин.
- Команда, добровольно прекратившая игру и не подчиняющаяся решению главного судьи, признается побеждённой.

При грубейших нарушениях игроками правил игры, игрок может быть удалён на 5 минут.

Кыз куумай (догони девушку). В прошлом эта игра была свадебным обычаем. В игре участвовали *жигит* (жених), *кыз* (невеста) и жеңе (сноха), которая старалась помочь девушке ускакать от юноши. Жених должен был догнать невесту, этим он доказывал свою любовь к ней и закреплял право на женитьбу. Эта национальная традиционная игра часто проводится в праздничные дни. В игре участвуют несколько пар (всадник и всадница) в национальных костюмах, хорошо знающие правила игры и отлично управляющие конем. Дистанция в этом соревновании устанавливается не более 1000 метров. По традиции девушке дается гандикап в 20 метров. Джигит пытается догнать и на скаку поцеловать девушку или своим головным убором слегка коснуться ее, тем самым дав знать о своей победе. На обратном пути девушка догоняет джигита, и если догонит, то снимает с него головной убор. Этим она дает знать о своей победе. В соревнованиях от каждой команды выступает 2-3 пары. В оценке учитывается мастерство управления конем, его резвость на дистанции, красочность костюмов наездников.

1952 г. *кыз куумай* включён в Программу национальных видов спорта и в реестр Единой республиканской классификации. Соревнования проводятся на



ровной местности, на ипподроме. Количество участников не ограничено. Длина дистанции составляет 1000 м. Гандикап составляет 20-25 м. По команде судьи девушка первая начинает старт. Если через 300 м парень догоняет девушку, он имеет право её поцеловать, что считается его выигрышем. Если на этом отрезке дистанции он не догнал её, то состязания продолжаются в обратном порядке, уже девушка должна догнать парня. В случае, когда она догоняет парня, то он получает хорошую головомойку. За победу присуждается - 2 очка, проигрыш оценивается в - 1 очко. Игра продолжается по круговой системе, и победитель определяется по наибольшему набранному балу.

Эр оодарыш – традиционная киргизская борьба всадников (эр – мужчина, храбрец, богатырь; оодарыш - переворачивание, сваливание). В ней каждый из участников, маневрируя на своем коне и применяя различные захваты выше пояса, пытается сбросить своего соперника на землю или заставить его спрыгнуть с коня. Победа также защитывается, когда соперника удается перетянуть и уложить на круп своей лошади. Для более полного представления об этой борьбе, приведем ее описание из монографии доктора исторических наук Г.Н. Симакова «Общественные функции киргизских народных игр в конце XIX – начале XX в.»: С 1952 г. *оодарыш* включён в Программу национальных видов единоборств. Проводится на ровной местности или ипподроме. Диаметр круга составляет 30 м. Соревнования проводятся в 3 весовых категориях. Первая весовая категория до 70 кг, вторая - до 90 кг и третья - свыше 90 кг. Схватка длится 8 минут. После 4 минут борьбы объявляется минутный перерыв. Разрешается хватать за руки, ноги с целью вытащить его из стремян. Можно обхватывать корпус и упираться коленями и ступнёй в корпус лошади противника, толкать как соперника, так и его лошадь. Держать в обхват за шею свою лошадь. Запрещается: наносить удары сопернику и его лошади, хвататься за волосы, шею, голову, лицо соперника, выкручивать пальцы рук, хвататься за снаряжение его лошади подсовывать руки под ноги противника и под стремя его седла, набрасывать повод на руки и голову противника. Участниками соревнования могут быть мужчины старше 19 лет, в особых случаях по разрешению врача допускаются участники 18 лет. За чистую победу даются 3



очка, за проигрыш 1 очко. Разыгрываются личные, лично-командные и командные соревнования.

Конная борьба также широко популярна в Казахстане, в Средней Азии и в Башкортостане. Эта игра по праву считается единоборством богатырей (хотя в ней участвовали и женщины) и требует от всадников прочной посадки в седле, большой физической силы и ловкости в сочетании с умелым управлением конем. В настоящее время, конная борьба проводится по установленным правилам, которые отличаются у разных народов.

С 1952 года *оодарыш* включён в Программу национальных видов единоборств. Проводится на ровной местности, где диаметр круга составляет 30 м, или на прямой дорожке ипподрома длиной 50 м, и шириной 25 м. Соревнования проводятся в 3 весовых категориях. Первая весовая категория до 70 кг. Вторая – до 90 кг и третья – свыше 90 кг. Схватка длится 8 минут. Разрешается хватать за руки, ноги с целью вытащить из стремени. Участниками соревнований могут быть мужчины старше 19 лет, в особых случаях по разрешению врача допускаются участники 18 лет. За чистую победу даются 3 очка, за проигрыш 1 очко. Разыгрываются личные, лично-командные и командные соревнования.

Продолжительность игры – 15 мин. Участники (в возрасте от 19 лет) разделяются по весовым категориям:

легкий вес – до 65. кг, средний вес – до 80 кг, тяжелый вес – свыше 80 кг. Если по истечении игрового времени ни одним из участников не будет достигнута чистая победа, то после 3-минутного перерыва дается 5 мин дополнительного игрового времени для выявления победителя. Зачет соревнований — лично-командный. Результаты соревнований определяют следующим образом: за чистую победу — 3 очка, за активную победу по приемам — 2 очка, за пассивную борьбу — 1 штрафное очко. Игрокам запрещается: наносить удары противнику и его лошади, захватывать противника за голову, волосы или за сбрую лошади, выкручивать руки противнику, набрасывать поводья лошади на противника. Игру судят: старший судья, судьи при каждой паре игроков и хронометрист. Если по окончании времени никому не удалось



достичь чистой победы, она присуждается по очкам за преимущества в схватке, за наименьшее количество замечаний, полученных во время схватки.

В Кыргызстане конная борьба сейчас является чисто мужским делом, а женщины не принимают участие в официальных соревнованиях, то киргизы, проживающие в Китае и обитающие высоко в горах, больше сохранили старинные обычаи и традиции, согласно которым женщины также участвуют в конной борьбе.

Традиционная конная забава *тыйын эңмей*, в настоящее время является национальным видом спорта. По Единой республиканской спортивной классификации 1971 г. соревнования проходят на ровной местности или ипподроме. Длина дистанции равняется 150 м. На расстоянии 50 м от линии старта на ровном месте, которое обозначают песком или известью, в 10 местах на расстоянии 10 м друг от друга укладываются завёрнутые в платочек монеты. По команде судьи, участник начинает движение. Ему даются 3 попытки, на каждую по 20 секунд. В случаях, когда участник не укладывается в это время, попытка не засчитывается. Если игрок при попытке поднять монету упадёт с лошади, он имеет право снова сесть в седло и продолжить состязание, но должен уложиться в отведённое время. Победитель определяется по количеству поднятых монет, а в случае их равенства, по наименьше затраченному времени. Командные состязания проходят по такой же схеме.

В этом состязании общая длина дистанции от исходного положения до финиша не более 100 метров. Участник по вызову судьи подъезжает к линии старта. В 50-60 метрах от линии старта, на чистом и ровном, но обозначенном светлым песком или опилками месте, лежит тыйын - монета, которую должен поднять участник, выехавший по сигналу судьи на аллюре не ниже галопа. В случае перехода на медленный аллюр и остановки лошади в момент доставания монеты, результат не засчитывается, а заезд не повторяется. Время фиксируется от старта до финиша. В случае падения всадник должен снова сесть на коня и доскакать до финиша, иначе он будет выведен из игры. Каждому участнику разрешается 3 заезда. Победа присуждается тому, кто поднимет монету большее количество раз.

По условиям игры на дистанции 100 метров по прямой раскладывают монеты в ямку глубиной 1,5—2 см. В *тыйын-эңмей* всадник на скаку должен достать монету без какой-либо помощи со стороны. Глубина расположения и его размеры обычно зависят от ценности приза. Чем менее ценен приз, который достается победителю, тем менее глубина его расположения, и наоборот, чем ценнее приз (монета), тем глубже ее расположение в ямочке и тем меньше шансов достать ее на скаку.



GLOBAL SCHOLARS
SCIENTIFIC PUBLISHING