Министерство по физической культуре и спорту РС (Я)

ГБУ РС (Я) «Республиканский центр национальных видов спорта им. В. Манчаары»

Федерация национальных настольных игр РС (Я)

**ПРАВИЛА**

**по национальным настольным играм**

**ХАБЫЛЫК и ХААМЫСКА**

 Якутск

2020

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

Введение 5

**Глава I. Спортивные дисциплины настольных игр, характер и классификация соревнований**

* 1. Спортивные дисциплины…………………………………………………………………………..6
	2. Регламент соревнований…………………………………………………………………………...6

**Глава II. Система проведения соревнований**

2.1. Система с выбыванием после двух поражений 7

2.2. Система с выбыванием после одного поражения 8

2.3. Круговая система 8

**Глава III. Участники соревнований**

3.1. Возрастные группы 9

3.2. Допуск к соревнованиям 10

3.3. Форма участников 10

3.4. Обязанности и права участников 10

3.5. Представители и тренеры команд 11

**Глава IV. Судейская коллегия**

4.1. Состав судейской коллегии 12

4.2. Главный судья 13

4.3. Главный секретарь 14

4.4. Судья-секретарь 14

4.5. Старший судья 15

4.6. Судья-информатор 16

4.7. Судья-хронометрист 16

4.8. Врач соревнований 16

4.9. Форма одежды судей 17

4.10. Санкции, налагаемые на судей 17

**Глава V. Процедура соревнований**

5.1. Жеребьевка 17

5.2. Вызов участников 18

5.3. Процедура до начала и после окончания игры 18

5.4. Порядок ведения соревнований 18

5.5. Дисциплина во время соревнований 18

**Глава VI. Правила проведения соревнований**

6.1. Хабылык 18

6.2. Хаамыска «Судургу» 20

6.3. «Тонсуур с 5 хаамыска» (игра с постукиванием с 5 камушками) 21

6.4. «Тонсуур с 7 хаамыска» (игра с постукиванием с 7 камушками) 22

6.5. «Умсаах».. 23

6.6. «Сулус» 25

6.7. «Керегэй» 27

6.8. Правила выполнения троеборья 28

**Глава VII. Оценка действий и приемов**

7.1. Предупреждение за нарушение правил игры 29

7.2. Определение победителей и подсчет очков 30

**Глава VIII. Протест**

8.1. Протест 32

**Глава IX. Условие проведения соревнований**

9.1. Площадка соревнований 32

9.2. Стол для проведения соревнований 33

9.3. Место подготовки спортсменов 33

Приложения………………………………………………………………………………….. 34

**ВВЕДЕНИЕ**

Национальные настольные игры – национальный вид спорта Республики Саха (Якутия), включает в себя игру в хабылык (в переводе на русский язык – лучинки) и шесть разновидностей игры в хаамыска (в переводе на русский язык– камушки). Эти игры отличаются от других настольных игр тем, что их надо играть стоя возле стола, выполняя сложные движения рукой и телом. В игре задействовано все тело игрока, хотя, в основном спортсмен играет только одной рукой. Также от спортсмена требуется хороший глазомер, хорошая координация и реакция.

Соревнования в лучинки и в камушки в Республике Саха (Якутия) являются одним из популярных средств спортивно-массовой и воспитательной работы в учебных заведениях, трудовых коллективах и спортивных учреждениях. Соревнования в национальные настольные игры являются наиболее доступным видом физической активности для людей с любой степенью физической подготовленности. Соревнования носят системный характер, с начала они проводятся, как правило, на поселенческом уровне, затем на улусном уровне и завершаются первенствами, чемпионатами и кубками республиканского уровня. На соревнованиях спортсмены лучше познают технику исполнения сложных упражнений игры камешки, обогащаются опытом спортивной борьбы, расширяют общий кругозор, воспитывают в себе чувство ответственности за результаты своих выступлений. У спортсменов воспитывается уверенность в своих силах, формируется более осознанное отношение к занятиям по виду спорта лучинки и камушки. Кроме всего этого, одной из основных задач современного общества является создание условий для адаптации инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья к самостоятельной жизни и формированию устойчивого интереса к регулярным занятиям адаптивной физической культурой и адаптивным спортом. Национальные настольные игры в лучинки и в камушки доступны всем категориям населения и способствуют популяризации настольных игр, сохранению народных традиций и привлечению детей и молодежи, людей пожилого возраста и людей с ограниченными возможностями здоровья к физической активности и здоровому образу жизни.

Настоящие правила по национальным настольным играм (далее – Правила) являются главным нормативно-правовым документом по судейству и проведению соревнований в лучинки и в камушки.

Организаторы соревнований, представители команд, тренеры, судьи и спортсмены, принимающие участие в соревнованиях, обязаны в своих действиях руководствоваться настоящими Правилами.

**ГЛАВА 1. СПОРТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ, ХАРАКТЕР И КЛАССИФИКАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ, ПРОГРАММА**

* 1. **Спортивные дисциплины настольных игр**

Соревнования проводятся по следующим спортивным дисциплинам:

-Хабылык, в переводе на русский язык - лучинки.

-Хаамыска «Судургу», в переводе на русский язык - обычная игра в камушки;

-«Тонсуур с 5 хаамыска», в переводе на русский язык - игра с постукиванием с 5 камушками;

-«Тонсуур с 7 хаамыска», в переводе на русский язык - игра с постукиванием с 7 камушками;

-«Умсаах», в переводе на русский язык – нырок;

-«Сулус», в переводе на русский язык - звезда;

-«Керегэй», в переводе на русский язык - жаворонок;

-Троеборье.

 ***В дальнейшем, для облегчения усвоения материала, название игр будут прописаны на русском языке.***

* 1. **Регламент (Положение) соревнований:**

Программа и характер соревнований определяется Регламентом (Положением) о соревнованиях. Регламент, далее – Положение, разрабатывается организационным комитетом соревнований.

1.2.1. Классификация соревнований:

Соревнования классифицируются по характеру и статусу.

* Характер спортивных соревнований:

- за личные показатели (в личных соревнованиях определяются только личные результаты и места участников отдельно);

- за командные показатели (в командных соревнованиях результаты личных встреч участников команды засчитывают команде в целом);

 - лично-командные (в лично-командных соревнованиях место команды определяется по сумме результатов ее участников).

Порядок начисления очков для командного и лично-командного соревнования первенства определяется Положением.

* Статус соревнований

Соревнования республиканского уровня:

- чемпионат Республики Саха (Якутия);

- Кубок Федерации национальных настольных игр Республики Саха (Якутия);

- первенство Республики Саха (Якутия);

- и другие соревнования республиканского уровня.

 Соревнования в муниципальных образованиях:

-лично-командные соревнования;

-первенство улуса по национальным настольным играм.

В чемпионате, Кубке, первенствах РС (Я), республиканских соревнованиях участвуют сильнейшие спортсмены муниципальных образований, прошедшие отбор в соответствии с Положением соревнований.

 Положение соревнований разрабатывается Федерацией национальных настольных игр Республики Саха (Якутия), согласовывается, и затем утверждается уполномоченным государственным органом в области физической культуры и спорта.

**ГЛАВА II. СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ**

Соревнования по национальным настольным играм Лучинки и Камушки в зависимости от количества участников проводятся по следующей системе:

1. С выбыванием после двух поражений;
2. С выбыванием после одного поражения;
3. По круговой системе.

**2.1. Система с выбыванием после двух поражений**

Составление пар определяется в порядке нумерации по результатам жеребьевки. Исходя из этого, пары первого круга составляются в следующем порядке:

- участник № 1 встречается с участником № 2; участник № 3 – с участником № 4; участник № 5 – с участником № 6 и т.д. При нечетном количестве участников возрастной категории участник с последним номером остается свободным (без соперника) и переходит в следующий круг без выигрышных очков. Он будет первым в таблице для составления пар следующего круга. И то место он сохраняет до тех пор, пока другой участник, ставший в свою очередь свободным, не займет его место наверху турнирной таблицы.

Например, при девяти участниках второй круг
составляется таким образом: 9-1; 2-3; 4-5; 6-7; 8 – свободный. Во втором круге при 6, 10, 14, 18, 22, 26 и т.д. участниках, чтобы не оставалось двух свободных участников, трое участников, имеющие последние номера, и пятый снизу, соединяются в пары следующим образом: при шести участниках – 2-5, 4-6; при десяти участниках – 6-9, 8-10 и т.д. Во всех случаях необходимо составлять пары так, чтобы в одном круге не оставалось двух свободных участников, и один и тот же участник не был свободен два раза, если присутствуют другие участники, которые ни разу не были свободными. Если после очередного круга остаются только два спортсмена, имеющие по одному поражению или не имеющие поражения, то первое место присуждается победителю дополнительного поединка. Третье место присуждается спортсмену, набравшему наибольшее количество очков среди выбывших в последнем круге участников. Если при этом равное количество очков имеют два спортсмена, третье место присуждается победителю их взаимной встречи. Если они не встречались, то им дается дополнительная встреча. В случае если остаются трое не выбывших спортсменов, которые встречались между собой, места определяются по качеству их личных встреч: суммируется результат личных встреч с двумя остальными и из этой суммы вычитается сумма игр поражений на этих встречах, таким образом, получается качественный показатель встреч претендентов за первое место. Спортсмены занимают места, согласно убыванию показателя качества (первое место присуждается тому, у кого наилучший показатель качества). В случае равенства очков у двух или нескольких спортсменов их места определяются с учетом следующих показателей:

- победителю дополнительного поединка (при определении победителя из двух участников);

- по качеству показателей всех игр.

(Форма протокола хода соревнований по системе с выбыванием после двух поражений в приложении № 2.).

**2.2. Система с выбыванием после одного поражения**

При применении данной системы участники, проигравшие встречу, выбывают из соревнований. В результате к концу остается участник, не проигравший ни одной встречи, который и является победителем. Эта система применяется обычно в тех случаях, когда в соревнованиях участвует большое количество участников (команд) – приложение №4.

**2.3. Круговая система проведения соревнований**

 Круговая система - одна из самых распространенных систем проведения турниров. Отличительная особенность, которого заключается в том, что во время соревнования каждый участник должен сыграть со всеми участниками. Победителем считается игрок (команда), набравший (набравшая) максимальное количество побед. Для составления жеребьевки используют специальные программы или таблицы. Форма протокола проведения соревнований по круговой системе показана в приложении №3.

**ГЛАВА III. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ**

**3.1. Возрастные группы**

Участники соревнований делятся на следующие возрастные группы:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***№*** | ***Группа*** | ***Пол*** | ***Возраст*** | ***Виды*** |
| 1. | Младшая | девочки и мальчики | 7-8 лет | -Лучинки-Камушки |
| девочки, мальчики | 9-10 лет |
| 2. | Средняя | девочки, мальчики | 11-12 лет | - Лучинки- Камушки- Игра с постукиванием с 5 камушками |
| девочки, мальчики | 12-13 лет | - Лучинки- Камушки- Игра с постукиванием с 5 камушками- Игра с постукиванием с 7 камушками- Нырок- Жаворонок |
| 3. | Старшая группа | девушки, юноши | 14-17 лет | - Лучинки- Камушки- Игра с постукиванием с 5 камушками- Игра с постукиванием с 7 камушками- Нырок- Троеборье- Звезда- Жаворонок |
| 4. | Взрослые | женщины и мужчины | 18 лет и старше | - Лучинки- Камушки- Игра с постукиванием с 5 камушками- Игра с постукиванием с 7 камушками- Нырок- Троеборье- Звезда- Жаворонок |

***Возраста, указанного в таблице, спортсмен должен достичь до дня начала соревнований.***

**3.2. Допуск к соревнованиям**

3.2.1. К участию в соревнованиях допускаются спортсмены, включенные в именную заявку, спортивная квалификация которых соответствует уровню соревнований и получившие разрешение (допуск) врача.

3.2.2. Разрешение врача отмечают в представляемом соответствующей организацией именном списке с подписью и печатью врача против фамилии каждого участника; как исключение для личных соревнований в классификационном билете спортсмена.

3.2.3. Спортсмены младших возрастных категорий допускаются к соревнованиям старших возрастных категорий с письменного разрешения тренерского совета.

**3.3. Форма участников**

3.3.1. Участники соревнований должны быть одеты в аккуратную однотонную спортивную одежду. Рекомендуется носить спортивные штаны или шорты, фирменную футболку своей команды.

3.3.2. Запрещено выходить на игровую зону в повседневной одежде (джинсы, бриджи и т.д.).

3.3.3. Запрещены повязки, головные обручи, металлические заколки, украшения, кольца, цепочки, серьги и тому подобное.

3.3.4. Одежда должна быть чистой, опрятной и удобной.

**3.4. Обязанности и права участников**

3.4.1. Участник соревнований обязан:

- знать и соблюдать правила соревнований, Положение и программу соревнований;

- выполнять требования судей;

- своевременно выходить на площадку по вызову судьи информатора;

- предъявлять судьям на соответствие стандартам лучинки и камушки, принесенные с собой для участия в соревнованиях;

- быть одетым в опрятную и чистую спортивную одежду;

- быть корректным по отношению к судьям и ко всем участникам соревнований.

3.4.2. Участник соревнований имеет право:

- своевременно получать необходимую информацию о ходе соревнований, программу соревнований, изменения, вносимые в программу соревнований;

- получать информацию о решениях, принятых судейской коллегией через официального представителя своей команды;

- проводить тестовые игры на игровом столе в течение 20 секунд до начала основной игры;

- при плохом самочувствии или получении травмы обратиться к врачу соревнований за медицинской помощью.

3.4.3. Участнику запрещено:

- умышленно затягивать игру;

- вступать в словесную перепалку с судьей;

- портить преднамеренно спортивный инвентарь;

- действовать неуважительно по отношению к судьям, зрителям, сопернику по игре;

* При первом нарушении спортсменом правил игры, ему дается предупреждение (желтая карточка), за последующие два нарушения – последует снятие засчитанных очков (красная карточка).

**3.5. Представители и тренеры команд**

3.5.1. Каждая организация, участвующая в соревнованиях, должна иметь представителя, тренера.

3.5.2. Тренер и капитан команды должны знать правила и положение о соревнованиях.

* + 1. Все организационные вопросы с судейской коллегией, решаются только с представителями команды.
		2. Если команда не имеет представителя, его обязанности выполняет тренер или капитан команды.
		3. Представитель или тренер команды находятся в специально отведенных местах, им запрещается вмешиваться в действия судей и лиц, проводящих соревнования.
		4. Представитель команды выполняет следующие функции:

- участвует в проведении жеребьевки;

- участвует в совместных совещаниях с судьями, где может озвучить свои замечания по работе судейской коллегии на основании конкретных фактов, принимает участие в утверждении результатов каждого дня соревнований;

- несет ответственность за дисциплину участников команды и обеспечивает своевременную явку их на соревнования.

* + 1. Представителю команды запрещается вмешиваться в решения судей и лиц, проводящих соревнований, а также осуществлять действия, оскорбляющие судей.
		2. За нарушение или невыполнения своих обязанностей представитель команды может быть отстранен от исполнения своих обязанностей.
		3. Представитель команды во время соревнований должен быть одет в официальную форму команды.
		4. Поведение тренеров во время соревнований:

- тренер во время соревнований должен быть одет в официальную форму команды, которую он представляет;

- тренер, указанный в заявочном листе, во время соревнований находится вместе с участниками и отвечает непосредственно за их подготовку;

- тренеру разрешается давать указания спортсмену своей команды, если это разрешено регламентом соревнований, и тренер находится в специально отведенном для этого месте;

- тренеру запрещается оказывать влияние на решения, принимаемые судьями.

В случае несоблюдения этих правил, главный судья обязан просить старшего судью объявить представителю (тренеру) замечание, если он продолжает нарушать правила, то главный судья отстраняет представителя (тренера) от соревнований, а также может попросить его покинуть место проведения соревнований. С этого момента тренер теряет свои полномочия. При отказе представителя (тренера) выполнять поручения главного судьи участник или команда, которого (которую) он представляет, могут быть дисквалифицированы. Участник (спортсмен) в таком случае, имеет право воспользоваться услугами другого тренера.

**ГЛАВА IV. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ**

**4.1. Состав судейской коллегии**

* + 1. Соревнования проводит судейская коллегия в следующем составе: главный судья, главный секретарь, судья-секретарь, старший судья, судья-хронометрист, судья-информатор, врач.
		2. Состав судейской коллегии на соревнования утверждается соответствующей федерацией или организацией, проводящей соревнования, исходя из статуса соревнований, числа участников и количества столов.
		3. Судьи должны иметь соответствующую квалификацию и располагать полномочиями в соответствии с данными Правилами.
		4. Замена члена судейской бригады на площадке во время игры запрещена, за исключением случаев:

- получения травмы судьи, подтвержденного врачом, не позволяющей исполнять свои обязанности;

- плохое самочувствие судьи, подтвержденного врачом, не позволяющего исполнять свои обязанности.

**4.2. Главный судья**

* + 1. Главный судья осуществляет руководство по проведению соревнований в соответствии с Положением и настоящими Правилами. Отвечает за неукоснительное соблюдение правил игры и за качество проведения соревнований перед проводящей организацией.
		2. Главный судья обязан:

- проверить готовность к соревнованиям помещения, оборудования, инвентаря, а также соответствия их к требованиям Правил и Положения игр. Убедиться в наличии всей необходимой документации;

- подготовить отчет для проводящей организации и дать оценку работе судей;

- организовать и контролировать жеребьевку участников;

- рассматривать протесты и своевременно принимать по ним решения;

- организовывать заседания судейской коллегии совместно с представителями команд перед началом соревнований, после окончания каждого дня соревнований, а также в тех случаях, когда возникает необходимость;

- отвечать по всем вопросам организации и проведения соревнований.

4.2.3. Главный судья имеет право:

- отменить или отложить соревнования, если к началу соревнований не подготовлено соответствующим образом место проведения соревнований. Оборудование и инвентарь не отвечают требованием безопасности или не соответствуют требованием Правил;

- прекратить или приостанавливать соревнования при неблагоприятных условиях (погода, нарушение общественного порядка);

- произвести корректировку программы и расписание соревнований;

- производить своевременную смену судей по ходу соревнований;

- остановить соревнования в случае грубого нарушения правил, до выяснения обстоятельств;

- отстранить от судейства судей, совершивших грубые ошибки и/или не справляющихся со своими обязанностями;

- снять с соревнований участников, допустивших грубые нарушения Правил или за неспортивное поведение;

 - объявить предупреждение или отстранить от исполнения своих обязанностей представителя (тренера, капитана команды), допустившего некорректное отношение к судьям или не исполняющего свои обязанности.

4.2.4. Выполнение распоряжений главного судьи обязательны для судей, участников, представителей и тренеров команд.

4.2.5. В отсутствие главного судьи соревнований его обязанности выполняет старший судья.

* 1. **Главный секретарь**

Главный секретарь:

- руководит работой судей-секретарей соревнований;

- входит в комиссию по допуску спортсменов к соревнованиям и обеспечивает регистрацию участников;

- проводит жеребьевку;

- составляет программу и график хода соревнований;

- ведет протоколы соревнований;

- составляет порядок ведения соревнований;

- контролирует оформление протоколов игр;

- оформляет распоряжения и решения главного судьи;

- представляет главному судье результаты соревнований на утверждение и

 необходимые данные для итогового отчета;

- дает сведения представителям, комментаторам и журналистам;

- составляет общий технический отчет соревнований и после утверждения главным судьей сдает их организации проводящей соревнования;

- обеспечивает необходимым информационным материалом все службы соревнований, представителей команд, представителей СМИ;

- контролирует процесс установки и наладки интернет сети, компьютерной техники и программного обеспечения необходимой для работы секретариата.

* 1. **Судья-секретарь**

Судья-секретарь:

1. Работает под руководством главного секретаря;
2. Располагается за отдельным столом;
3. Следит за количеством пойманных Лучинок и фиксирует время ловли последнего Лучинки в соответствующей графе судейского протокола;
4. Передает судейский протокол в секретариат после окончания каждой игры.

**4.5. Старший судья**

Старший судья:

1. Назначается во всех видах соревнований для проведения каждой отдельной игры.
2. В отсутствие главного судьи соревнований его обязанности выполняет один из старших судей. Они выполняют те же обязанности, что и главный судья.
3. При проведении игры старший судья обязан использовать следующие команды:

- «Бэлэм!» (Внимание!);

- «Чэ!» (Старт!);

- «Буттэ!» (Стоп!);

4. Старший судья может потребовать повтора для исправления ошибки в ловле лучинок или в подборе камушек.

5. Если игрок ошибается или нарушает правила, то старший судья дает знак (легкий стук по столу ладонью) повторить игру.

6. Старший судья может предупредить или наказать спортсмена желтой карточкой за нечестную игру и несоблюдение правил игры.

7. Старший судья прерывает игру:

- если спортсмен получает предупреждение;

- если спортсмен получает травму или возникают проблемы с его здоровьем или с самочувствием.

8. Старший судья должен следить за тем, чтобы спортсмены следовали его требованиям и указаниям.

9. Старший судья, находится за игровым столом и следит, чтобы игра проходила в соответствии с Правилами.

10. Старший судья обязан:

- перед игрой проверить количество лучинок и камушек у спортсмена;

- следить за соблюдением спортсмена правил проведения игр;

- руководить по необходимости действиями спортсмена за игровым столом, следить за правильностью выполнения подбрасывания и ловли лучинок и камушек;

- следить за правильностью постукивания при игре в камушки;

- правильно вести счет игры в камешки, своевременно оценивать действия спортсменов;

- при необходимости делать предупреждения спортсменам;

- объяснять по требованию главного судьи причины принятых им решений;

- во время соревнований старший судья находится возле игрового стола;

- по окончании игры в лучинки, судья-хронометрист должен объявить громко и четко зафиксированное время. Также, старший судья должен объявлять громко и четко результаты после окончания каждый игры. Объявление должно быть озвучено перед записью итогов игры в протокол. Главное требование при этом – итоги игры должны быть доведены до каждого участника.

11. Старшему судье и игроку необходимо знать термины и жесты, которые применяются при судействе (Приложение № 1).

**4.6. Судья-информатор**

 Судья-информатор:

- отвечает за своевременное информирование спортсменов и судей о ходе соревнований;

- вызывает спортсменов на площадку;

- объявляет следующего спортсмена;

- объявляет результат завершившейся игры;

- объявляет предупреждения;

- делает объявления по указанию главного судьи или старшего судьи;

- по мере возможности информирует о спортивных результатах спортсменов;

- объявляет об изменениях в программе и условиях проведения соревнований.

**4.7.Судья-хронометрист** Судья - хронометрист располагается за столом и осуществляет хронометраж в соответствии со следующими моментами соревнований:

- засекает время на 1 минуту, после официального вызова участника в течение которой спортсмен должен выйти на площадку;

- засекает время игры по 2 минуты на 1 и 2-ю попытку;

- засекает время на 2 минуты при паузах, возникших по медицинским показаниям;

- по сигналу «Бүттэ!» («Стоп!») судья-хронометрист останавливает время, и участник заканчивает игру;

- информирует участника по истечении одной минуты и за 15 секунд до конца игры;

- судья-хронометрист должен информировать ведущего судью о нарушении временного регламента в ходе соревнований.

**4.8. Врач соревнований:**

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

Врач соревнований:

- входит в состав комиссии по приемке мест соревнований;

- проверяет наличие в заявках участников визы врача о допуске к соревнованиям;

- имеет право запретить спортсмену дальнейшее участие в соревнованиях из-за травмы или плохого самочувствия (подается письменное запрещение в секретариат соревнований, а спортсмен снимается с соревнований);

- по окончании соревнований представляет отчет главному судье соревнований о медико-санитарном обеспечении соревнований с указанием случаев травм и заболеваний.

**4.9. Форма одежды судей**

 Члены судейской коллегии во время исполнения своих обязанностей должны быть одеты в судейскую форму:

- главный судья, главный секретарь, руководители – в темный пиджак, белую рубашку и темные брюки;

- старшие судьи, судья-секретарь, судья-информатор – белую рубашку с короткими рукавами;

Членам судейской коллегии не разрешается иметь на одежде и обуви логотипы или наименование спонсора.

* 1. **Санкции, налагаемые на судей**

В случае нарушения судьями своих функциональных обязанностей главный судья имеет право применить к судье (судьям) следующие дисциплинарные меры:

- сделать предупреждение;

- отстранить от судейства соревнований.

**ГЛАВА V. ПРОЦЕДУРА СОРЕВНОВАНИЙ**

**5.1. Жеребьевка**

* + 1. Жеребьевка должна проводиться открыто. Количество жетонов должно совпадать с числом всех участников соревнований допущенных к соревнованиям.
		2. Спортсмен вытягивает номер, по которому определяется очередность его выхода на выполнение спортивной дисциплины. Этот номер заносится в протокол.
		3. Опоздавшие к моменту жеребьевки участники к соревнованиям не допускаются.

**5.2. Вызов участников**

5.2.1. Имя участника должно быть объявлено судьей-информатором три раза перед выходом спортсмена на выполнение спортивной дисциплины, согласно списку составленного по вытянутым жетонам жеребьевки.

5.2.2. Спортсмен должен выйти на площадку проведения соревнований после приглашения судьи информатора, до истечения одной минуты. Если спортсмен не выходит на площадку после приглашения в течение 1 минуты, то его дисквалифицируют.

* 1. **Процедура до начала и после окончания игры**

5.3.1. Перед началом игры старший судья и спортсмен, стоя лицом друг к другу, должны приветствовать друг друга поклоном. Поклон состоит из шага в правую сторону, прижатием правой руки к груди и наклоном головы вперед.

5.3.2. После поклона спортсмен раскладывает на стол лучинки для проверки.

5.3.3. Судья начинает игру с команды «Бэлэм!» (внимание), «Чэ!» (старт).

5.3.4. Судья завершает игру по команде «Буттэ!» (стоп). Игра в лучинки считается законченной после того как спортсмен поймает последнюю лучинку между мизинцем и безымянным пальцем, или по истечении регламентированного времени (2 минуты).

5.3.5. После окончания игры спортсмен должен поблагодарить судей поклоном и покидает площадку.

**5.4. Порядок ведения соревнования**

5.4.1. Игра на соревнованиях проводится в несколько попыток.

5.4.2. Игра в лучинки продолжается до ловли последней лучинки, или до истечения 2-х минут, игра в камушки продолжается до истечения 2-х минут.

5.4.3. После двух попыток игры в лучинки спортсмену предоставляется короткий перерыв, где он может попить воды и привести себя в порядок.

**5.5. Дисциплина во время соревнований**

5.5.1. В командных соревнованиях игроки могут получать советы от тренера или правомочного для этого представителя команды.

5.5.2. В личных соревнованиях игрок может получать советы только от одного лица, включенного в список старшего судьи до начала соревнований.

5.5.3. Игрок может получать советы только в перерывах между попытками или в течение любого разрешенного перерыва.

**ГЛАВА VI. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ**

**6.1. Хабылык** (в переводе на русский язык – Лучинки)

6.1.1. Инвентарь:

- участник должен иметь с собой лучинки;

- судья перед игрой проверяет соответствие лучинок участника следующим требованиям:

1. Палочки должны иметь следующие размеры: длина 16 см, ширина 9 мм, толщина 4 мм.
2. Изготавливаются из дерева: березы или лиственницы.
3. Количество лучинок - 30 штук.
4. Масса 1 штук лучинки – 2-3 гр.
5. Масса 30 штук лучинок – 60-90 гр.

6.1.2. Правила игры в Лучинки:

Игра в лучинки проводится в 2 попытки. Участник, приглашенный согласно жеребьевке, подходит к столу и по 5 лучинок кладет на стол для проверки. Затем собирает все лучинки и проводит тестовую игру в течение 20 секунд. По команде судьи «Бэлэм!» (внимание) игрок становится в основную стойку и по сигналу «Чэ!» (старт!) начинает игру. Игра длится две минуты.

 6.1.3. Постановка руки. Подбрасывание и ловля лучинок:

В начале игры все 30 лучинок должны лежать на открытой ладони руки. Часть руки от локтя до конца пальцев должна находиться выше уровня игровой поверхности стола на 10 см. Игрок должен стараться держать руку без напряжения. По сигналу «Чэ!» (старт!) игрок должен подбросить и поймать тыльной стороной ладони все лучинки. Дальнейшая задача игрока, подбрасывая тыльной стороной ладони лучинки вверх, ловить их по одной штуке указательным и большим пальцем. Пойманная лучинка откладывается в сторону. Рассыпанные лучинки спортсмен как можно быстро собирает и продолжает таким же образом подбрасывать и ловить их по одной штуке. Когда спортсмен наберет 25 лучинок, оставшиеся 5 лучинок подбрасывает вверх и должен поймать их все тыльной стороной ладони. Затем подбросив все 5 лучинок тыльной стороной ладони должен их поймать открытой ладонью. Так как 5 нечетное число, игрок отлаживает в сторону один лучинку. Оставшиеся 4 лучинки подбрасывает вверх и ловит тыльной стороной ладони все 4 лучинки, еще раз подбрасывая лучинки, ловит только одну. Оставшиеся 3 лучинки подбрасывает вверх, ловит тыльной стороной ладони все 3, подбрасывает их и ловит открытой ладонью все 3. Так как 3 –нечетное число, игрок отлаживает в сторону одну лучинку. Затем берет оставшиеся 2 лучинки в руки, подбрасывает их вверх, ловит обе лучинки тыльной стороной ладони, также, тыльной стороной ладони подбрасывает их вверх и ловит одну из них. Последнюю лучинку игрок подбрасывает вверх, ловит тыльной стороной ладони, потом подбрасывает его вверх и ловит его между двух пальцев – мизинцем и безымянным.

Если лучинка падает со стола, только игрок (за счет зачетного времени, 2-х минут) имеет право его поднять.

**6.2. Хаамыска «Судургу»** (в переводе на русский язык **–** обычная игра камушки).

Инвентарь для игры в камешки представляют собой деревянные кубики.

1. Могут быть следующих размеров: 1,5х 1,5см (детские) или 1,6х 1,6см (взрослые).
2. Изготавливаются из древесины березы или лиственницы.
3. Количество кубиков должно быть 5, 7 или 9 штук.
4. Масса 1 штуки камушки - 2 гр.
5. Масса 5 штук камушек – 10 гр.
6. Масса 7 штук камушков – 14 гр.
7. Масса 9 штук камушков – 18 гр.
8. Стороны одного кубика должны отличаться цветом или вырезом.

Игра в камушки состоит из 2-х, иногда 3-х попыток, что регламентируется положением соревнований. Длительность каждой игры составляет 2 минуты. Спортсмен должен подбрасывать камушек вертикально вверх не менее чем на 70 см. от поверхности стола. Каждый раз подбрасывание должно выполняться так, чтобы судья мог фиксировать высоту его полета. Во время полета камушки игрок должен успеть выполнить определенные действия и поймать подброшенный камушек. При выполнении действия запрещено касание любыми частями руки лежащих рядом камушек. Запрещается ловить подброшенный камешек, используя другие части тела кроме игровой руки. Постукивание при подборе камушек должна производиться первыми фалангами пальцев игровой руки.

Последовательность выполнения упражнений в обычной игре в камушки:

**1 действие:** Игрок держит пять камушков в руке, по команде судьи «Чэ!» (старт) должен равномерно рассыпать их на стол. Затем берет один из них, подбрасывает вверх, и во время его полета подбирает со стола один камушек, и так до последнего камушка. Каждый раз подобранный камушек откладывается в сторону.

**2 действие:** Игрок должен быстро рассыпать на стол все камушки. Затем берет один из них, подбрасывает вверх, и во время его полета должен успеть подобрать со стола два камушка (пары) и поймать подброшенный. Пойманные камушки откладываются в сторону, затем подбрасывает вверх один камушек и подбирает со стола оставшиеся два камушка (пары) и ловит подброшенный.

**3 действие:** Игрок должен быстро рассыпать на стол все камушки. Затем берет один из них и подбрасывает вверх. Во время его полета он должен успеть подобрать со стола три камушка, поймать подброшенный, а затем один камушек, и поймать подброшенный. Или, наоборот, сначала может подобрать один камушек, затем – три.

**4 действие:** Игрок берет четыре камушка в руки, и пятый подбрасывает вверх. Во время его полета игрок должен успеть положить на стол четыре камушка и поймать подброшенный. Затем снова подбрасывает вверх пойманный камушек и во время его полета должен успеть подобрать четыре камушка со стола.

**5 действие:** Игрок должен быстро рассыпать на стол все камушки. Затем берет один из них, подбрасывая каждый раз вверх один камушек, подбирает со стола по одному камушку и собирает их все в игровой руке. Поэтому этот этап называется «сэбэрээй»- «собирай».

**6 действие:** Сначала игрок все камушки берет в руки, подбрасывает их вверх и ловит тыльной стороной ладони. Если на тыльной стороне окажутся 4,3,2 камушка, то высыпает на стол, оставляя на тыльной только один камушек. Затем игрок с тыльной стороной ладони подбрасывает этот камушек вверх и во время его полета должен успеть подобрать со стола четыре камушка и поймать подброшенный. Если на тыльной стороне окажется все пять камушков, не рассыпая их, игрок подбрасывает их вверх и ловит все за один раз.

**6.3. «Тонсуур 5 хаамыска»** (игра с постукиванием с 5 камушками)

Последовательность выполнения упражнений в игре «Тонсуур 5 хаамыска»

(игра с постукиванием с 5 камушками):

**1 действие:** Игрок держит все пять камушков в руке и, по команде судьи «Чэ!» (старт) равномерно рассыпает их на стол. Затем берет один из них, подбрасывает вверх, во время его полета, каждый раз постукивая во время подбора, собирает по одному камушку со стола и откладывает их в сторону.

**2 действие**: Сначала игрок рассыпает все камушки на стол, берет один из них и подбрасывает вверх. Во время его полета, постукивая, должен подобрать со стола по два камушка и поймать подброшенный.

**3 действие:** Сначала игрок рассыпает все камушки на стол, берет один из них и подбрасывает вверх. Во время его полета он должен успеть подобрать, постукивая при подборе, сначала три, затем один камушек и поймать подброшенный. Или наоборот, сначала может подобрать один камушек, потом три и поймать подброшенный.

**4 действие**: Игрок берет четыре камушка в руки, а пятый подбрасывает вверх и во время его полета, должен постукивая положить на стол четыре камушка и поймать подброшенный. Затем, снова подбрасывает вверх словленный камушек и во время его полета должен успеть подобрать с постукиванием четыре камушка и поймать подброшенный.

**5 действие:** Сначала игрок рассыпает все камушки на стол, затем берет один камушек и подбрасывает вверх. Во время его полета спортсмен должен подобрать с постукиванием каждого камушка по схеме: 2+2 камушка (пары), или 3+1 камушек или зараз все четыре камушка и поймать подброшенный.

**6 действие:** Сначала игрок все камушки берет в руки, подбрасывает их и ловит тыльной стороной. Если на тыльной стороне окажется все пять камушков, не рассыпая их, игрок подбрасывает вверх, касается ладонью стола и ловит их всех. Когда на тыльной стороне ладони остается меньше пяти камушков то, игрок сначала подбрасывает камушки, находящиеся на тыльной стороне ладони, и во время их полета должен подобрать со стола рассыпанные камушки и поймать подброшенные.

**Примечание:** Если игрок допустил ошибку, то повторяет игру с этапа, с которого ошибся. Если камушек окажется на полу, то только игрок имеет право его поднять в счет своего игрового времени - 2 минуты.

**6.4. «Тонсуур 7 хаамыска»** (игра с постукиванием с 7 камушками)

Последовательность выполнения упражнений в игре «Тонсуур 7 хаамыска»

(игра с постукиванием с 7 камушками)

**1 действие:** Игрок держит семь камушек в руке, по команде судьи «Чэ!» (старт), рассыпает их на стол. Затем берет один из них, подбрасывает вверх, пока она летит, с постукиванием подбирает со стола три камушка и ловит подброшенный камушек. Подобранные три камушка откладывает в сторону. Затем подбрасывает вверх еще раз и с постукиванием подбирает три оставшиеся.

**2 действие:** Игрок рассыпает все камушки на стол. Затем берет один из них и подбрасывает вверх. Во время его полета он должен успеть подобрать с постукиванием три раза по два камушка, и поймать подброшенный камушек.

**3 действие:** Игрок рассыпает все камушки на стол. Затем берет один из них и подбрасывает вверх. Во время его полета он должен успеть подобрать со стола по три камушка с постукиванием, и в конце поймать с постукиванием подброшенный камушек.

**4 действие:** Игрок берет все семь камушков в руки, затем держа их все в руке подбросить один из них вверх и во время его полета, должен с постукиванием положить шесть камушков на стол и поймать подброшенный. Затем игрок снова подбрасывает вверх пойманный камушек и во время его полета должен успеть подобрать с постукиванием все шесть камушков и поймать подброшенный.

**5 действие:** Игрок рассыпает все хаамыска (камушки) на стол. Берет один из них и, подбрасывая его вверх, подбирает с постукиванием по одному три камушка, держит их в игровой руке. Затем, еще раз подкидывая камушек вверх, подбирает таким же образом, оставшиеся три камушка. Спортсмен может вначале подобрать, постукивая, по одному четыре или пять камушков, затем постукивая подобрать оставшиеся.

**6 действие:** Игрок берет все камушки в руки, подбрасывает их, ловит тыльной стороной ладони. Если на тыльной стороне окажется все семь камушков, не рассыпая, их игрок подбрасывает вверх, касается стола и ловит их. Когда на тыльной стороне ладони остается меньше семи камушков то, игрок сначала подбрасывает камушки, находящиеся на тыльной стороне ладони и во время их полета должен подобрать находящиеся на столе камушки, а затем поймать подброшенные.

**Примечание:** Если игрок допускает ошибку, то повторяет игру с этапа, с которого ошибся. Если камушек или камушки окажутся на полу, то только игрок имеет право их поднять, в счет игрового времени- 2 минуты.

**6.5. «Умсаах»** (в переводе на русский язык - Нырок)

Последовательность выполнения действий:

**1 действие**: Игра ведется пятью камушками. Подбрасываемый вверх камушек имеет название «Бетуук» (в переводе на русский язык – Петух). Берем в игровую руку Петуха, один помеченный (окрашенный в другой цвет) и три обычные камушки, подбрасываем вверх Петуха, пока она летит, остальные камушки рассыпаем на стол и ловим подброшенного Петуха. При каждом подбрасывании Петуха, должны успеть поднять той же рукой по одному камушку, не задевая при этом остальные камушки.

**2 действие**: Также, подбрасывая Петуха вверх, подбираем по две камушки (пары) со стола, не задевая остальные камушки.

**3 действие**: Как и предыдущие этапы, Петуха подбрасываем вверх с игровой руки. Пока она летит, рассыпаем все камушки на стол и успеваем подобрать со стола, сначала три камушка, а при повторном броске Петуха один оставшийся камушек. Можно сначала подобрать один, затем три камушка.

**4 действие:** Как и предыдущие этапы, Петуха подбрасываем вверх с игровой руки. Пока она летит, рассыпаем все камушки на стол. Во время этого действия, рядом с игроком должен стоять соперник, который будет указывать на один из камушков, на его взгляд, самый сложный для подбора, т.е. камушек должен мешать в подборе других трех камушков. Игрок при подборе не должен задеть или коснуться игровой рукой указанного камушка. Далее подбросив Петуха еще раз, игрок должен подобрать все три камушки, не задев при этом указанный соперником камушек.

**5 действие: повтор четвертого этапа.**

**6 действие:** «Разброс». Все камушки находятся в игровой руке спортсмена. Подбрасывая Петуха вверх, игрок по одному выкладывает на стол камушки, при этом не должен задевать другие камушки. Затем игра повторяется, как на четвертом этапе. Так же соперник указывает на один из камушков, которого не должен касаться игрок и он должен подобрать все три камушки, не задевая указанный камушек.

**7 действие: повтор четвертого этапа.**

**8 действие:** "Дробь". Подбрасываем три раза Петуха вверх как можно выше своей головы, при этом четыре другие камушки должны находиться в игровой руке игрока.

 **9 действие:** "Ворота" - завершающий этап. Игрок указательным, средним и большим пальцем левой руки образует на поверхности стола подобие ворот (как перевернутая латинская буква V), при этом указательный палец должен лежать на среднем пальце. Далее игрок мысленно проводит линию вдоль ворот, рассыпает все камушки на стол, берет Петуха и подбрасывает вверх, пока она летит, все четыре камушка пробрасывает со стороны указательного и среднего пальца образующие ворота, за линию ворот. Затем заново подбрасывает Петуха вверх, рассыпает оставшиеся в руке камушки по столу и, стараясь не задеть окрашенный в другой цвет камушек, пробрасывает их по одному через ворота. При этом окрашенный камушек пробрасывается через ворота последним. При пробросе камушков через «ворота» камушки не должны задеть другие камушки, а также сами «ворота», кроме этого, они обязательно должны пересечь линию ворот, в противном случае Игрок повторяет действие заново.

Игроки, преодолевшие все девять этапов, получают 100 очков. С первого по восьмой этап игрок получает по 10 очков. Девятый этап "Ворота" оценивается в 20 очков. Всего набирается 100 очков. Если игрок без ошибок пройдет все этапы, то дополнительно получает 30 очков. Таким образом, максимальное количество составляет 130 очков.

Примечание:

* при подборе камушков запрещается отрывать от пола обе ноги одновременно, т.е. делать прыжки или подскоки;
* если во время игры камушек падет со стола или игрок препятствует падению падающего со стола камушка, эта игра не засчитывается;
* помеченный камушек нельзя задевать руками и другими камушками;
* во время подбора нельзя ронять камушек из руки;
* в девятом этапе, если камушек упадет до линии ворот, действие не засчитывается;
* для выделения из общего числа камушков Петух должен иметь свои заметные на глаз метки, отличающиеся от других камушков;
* в случае совершения игроком двух ошибок игра останавливается.
	1. **«Сулус»** (в переводе на русский язык - Звезда).

Последовательность выполнения действий:

**1 действие:** Для этой игры один помеченный камушек будет называться - ЗвездаИгрок берет все камушки в руки, подбросив вверх Звезду, равномерно рассыпает по столу остальные, при этом обязательно должен держать игровую руку ладонью вниз (коврик), затем ловит подброшенную Звезду. Каждый раз, подкидывая вверх Звезду, игрок подбирает по одному рассыпанные по столу камушки. Каждый подобранный камушек игрок держит в игровой руке.

**2 действие:** Игрок берет все камушки в руки, подбросив вверх Звезду, равномерно рассыпает по столу остальные, при этом обязательно должен держать игровую руку ладонью вниз и в конце поймать подброшенную Звезду. Подбрасывая вверх Звезду, игрок подбирает со стола по две камушки (пары). Подобранные камушки игрок держит в игровой руке.

**3 действие:** Игрок берет все камушки в руки, подбросив вверх Звезду, равномерно рассыпает по столу остальные, при этом обязательно должен держать игровую руку ладонью вниз и в конце поймать подброшенную Звезду. Подбрасывая вверх Звезду, игрок подбирает со стола сначала три затем один камушек. Подобранные камушки игрок держит в игровой руке.

**4 действие:** Игрок берет все камушки в руки, подбросив вверх Звезду должен успеть положить на стол четыре камушка и поймать подброшенный. Затем снова подбрасывает вверх Звезду и во время его полета должен успеть подобрать со стола четыре камушка и поймать подброшенную Звезду.

**5 действие:** Игрок рассыпает на стол все камушки. Затем берет любой из них, подбрасывает вверх, во время его полета подбирается со стола один камушек и ловится подброшенный. В игровой руке у спортсмена два камушка. Один из них игрок подбрасывает вверх, а второй камушек заменяет лежащим на столе камушком и в конце ловит подброшенный камушек. Так, игрок должен заменить все 4- ре камушка. После замены все 4-ре камушки остаются на столе. Затем игрок подбрасывает один камушек вверх, подбирает все камушки и ловит подброшенный камушек.

**6 действие:** Игрок берет все камушки в руки, подбросив вверх Звезду, должен успеть три раза «вскользь» коснуться указательным пальцем стола и поймать подброшенный.

**7 действие:** Игрок берет все камушки в руки, и бросает Звезду на стол. Затем, рассыпая 4-ре камушки на стол, быстро подбирает со стола Звезду. Далее, подбрасывает вверх Звезду и с постукиванием должен подобрать по два камушка со стола и поймать Звезду.

**8 действие:** Игрок берет все камушки в руки, затем подбрасывая вверх Звезду, расставляет по одному камушку на столе. Далее, подкидывает вверх Звезду и во время его полета должен положить камушек на камушек, подбросив второй раз Звезду вверх должен положить также вторую пару. Затем подбросить Звезду вверх и подобрать все камушки и поймать подброшенную Звезду.

**9 действие:** Игрок рассыпает камушки на стол, подкидывает вверх звезду, и во время его полета правой рукой подбирает со стола один камушек, а левой рукой ловит подброшенную Звезду. И так, игрок повторяет действия, каждый раз подбирая правой рукой по одному камушку пока в левой руке, не окажутся все 4 камушка. Затем подбрасывает с правой руки Звезду, и в это время должен успеть перекинуть с левой руки все камушки в правую руку и поймать подброшенную Звезду.

**10 действие:** Все камушки рассыпаются на стол. Игрок берет со стола два камушка (одна из них Звезда) и подкидывает их вверх. Пока они летят, игрок левой рукой должен успеть поймать один из подброшенных камушков (не звезду), а правой рукой должен успеть подобрать со стола еще один камушек и поймать Звезду. Теперь в левой руке у игрока один камушек, а в правой руке – два камушка (одна из них Звезда). Далее игрок подкидывает вверх правой рукой сразу два камушка (одна из них Звезда), пока они летят, он левой рукой должен поймать один камушек (не звезду), а правой рукой должен успеть подобрать со стола еще один камушек и поймать Звезду. Теперь в левой руке у игрока –два камушка и в правой – два. Третий раз повторяются те же действия и в конце у игрока в левой руке, оказывается три камушки, а в правой две камушки. Затем, игрок подбрасывает с правой руки вверх два камушка. Без подбора со стола левой рукой ловится один камушек, а правой рукой Звезда. В заключении, Звезда подбрасывается с правой руки, и в это время с левой руки в правую руку перелаживаются 4 камушка, и правой рукой ловится Звезда.

**11 действие:** Все камушки находятся в руке у игрока. Игрок должен одновременно подбросить вверх 3 камушка остальные оставить в руке. Во время полета 3-х камушков игрок должен успеть положить на стол 2 камушка и поймать 3 подброшенных.

**12 действие:** Игрок указательным, средним и большим пальцем левой руки образует на поверхности стола подобие ворот (как перевернутая латинская буква V), при этом указательный палец должен лежать на среднем пальце. Через внутреннюю сторону левой руки рассыпает перед «воротами» камушки. Выбирает Звезду, подбрасывая его вверх, забрасывает один камушек через «ворота» и ловит подброшенную Звезду. Таким же образом пробрасывает в «ворота» по очереди все камушки. В этом действии соперник должен указать на один из камушков, который необходимо забросить в ворота последним.

**13 действие:** Игрок выворачивает игровую руку на 180\*градусов, затем вывернутой рукой одновременно подбрасывает вверх все камушки и пока они в воздухе разворачивает руку обратно и ловит их. Какое количество камушек игрок поймает, столько же очков и посчитают.

* 1. **«Керегэй»** (в переводе на русский язык-Жаворонок)

Последовательность выполнения действий:

**1 действие:** Игрок держит пять камушков в руке, по команде судьи рассыпает их на стол, затем берет один из них и, подбрасывая его вверх, по одному подбирает рассыпанные камушки. Каждый подобранный камушек откладывает в сторону.

**2 действие:** Игрок рассыпает камушки на стол. Затем берет один из них и подбрасывает вверх. Во время его полета он должен успеть подобрать со стола по две камушки (пары) и поймать подброшенный.

**3 действие:** Игрок рассыпает камушки на стол. Затем берет один из них и подбрасывает вверх. Во время его полета он должен успеть подобрать со стола три камушка и поймать подброшенный. Потом также подбросив один камушек вверх подобрать оставшийся один камушек, или наоборот, сначала может подобрать один камушек, потом три.

**4 действие:** Игрок берет все камушки в руки и один из них подбрасывает вверх и во время его полета должен с постукиванием положить четыре камушка на стол, затем поймать подброшенный. Снова подбрасывает вверх пойманный камушек и во время его полета должен успеть подобрать четыре камушка со стола и поймать подброшенный.

**5 действие:** Игрок берет все камушки в руки, затем подбрасывает один из них вверх и во время его полета положить на стол из руки один камушек, поймать подброшенный и так, по очереди должен положить все 4 камушки - «таммалатыы». Потом, подкидывая один из них вверх, по очереди собирает их обратно в руки - «сэбэрээй».

**6 действие:** Сначала рассыпаются все камушки на стол. Игрок берет один из них и подбрасывает вверх. Во время его полета он должен успеть подобрать с постукиванием по два камушка и поймать подброшенный.

**7 действие:** Сначала рассыпаются все камушки на стол. Игрок берет один из них и подбрасывает вверх. Во время его полета он должен успеть подобрать с постукиванием сначала три (один), а затем один (три) камушек и поймать подброшенный.

**8 действие:** Сначала рассыпаются все камушки на стол. Игрок берет одного из них и подбрасывает вверх. Во время его полета он должен успеть подобрать со стола один камушек и поймать подброшенный. У игрока в руке два камушка. Игрок эти два камушка подбрасывает вверх и во время их полета должен подобрать со стола еще один камушек теперь в ладони три камушка, затем подбрасывает три камушка вверх и подбирает один камушек со стола. Теперь в ладони 4 камушка, эти подбрасывать вверх, и во время их полета подобрать со стола один камушек и поймать подброшенные 4 камушка.

**9 действие**: Сначала игрок все камушки берет в руки, подбрасывает их, ладонью касается стола и ловит их. Если на тыльной стороне окажется все пять камушков, не рассыпая их, игрок подбрасывает вверх, и ловит их все открытой ладонью. Когда на тыльной стороне ладони остается меньше пяти камушков то, игрок может подкидывать их и подобрать со стола оставшиеся. Или рассыпать камушки, оставив на тыльной стороне ладони один камушек. Его нужно подбросить вверх. Во время его полета игрок должен подобрать со стола рассыпанные камушки и поймать подброшенный.

**10 действие:** «Ворота» - завершающий этап. Игрок указательным, средним и большим пальцем образует на поверхности стола подобие ворот (как перевернутая латинская буква V), при этом указательный палец должен лежать на среднем пальце. Далее игрок правой рукой через левую руку (которая держит ворота) рассыпает перед воротами камушки. Берет Петуха и, подбрасывая его вверх, пропускает через ворота по одному все камушки.

Примечание: если игрок допустит ошибку, то повторяет игру с этапа, с которого ошибся.

**6.8. Правила выполнения троеборья**

Троеборье включает в себя три вида настольных игр. На соревнованиях от спортсменов требуется выполнение трех видов упражнений в следующей последовательности: Нырок, Лучинки и игра с постукиванием с 5 камушками.

 На столе аккуратно сложены атрибуты троеборья – Лучинки и 5 камушков.

Последовательность выполнения действий:

Для выполнения действий в игре Нырок у игрока должны быть отмеченный камушек «Петух» и один камушек другого цвета. Перед игрой не игровая рука должна находиться за спиной. Все и камушки находятся в руке у спортсмена. По команде судьи «Бэлэм!», «Чэ!» игрок подкидывает «Петуха» вверх, рассыпает на стол четыре камушка и ловит подброшенный. Каждый раз при подборе со стола, игрок подкидывает вверх «Петуха» и обязательно фиксирует при ловле. Высота подкидывания «Петуха» должна быть 120-130см от уровня стола, чтобы считаться засчитанной. Движения рук, подбор камушек должны быть аккуратными.

После завершения игры игрок сразу приступает к игре в Лучинки.

Часть руки от локтя до кисти должна находиться выше уровня игровой поверхности стола на 10 см. Задача игрока – подбросив лучинки, поймать тыльной стороной ладони все лучинки и еще раз подбросив, поймать одну лучинку. Игрок должен завершить игру, поймав последнюю лучинку между мизинцем и безымянным пальцами. Игра проводится по правилам проведения игры в Лучинки.

После игр в Лучинки игрок сразу переходит в игру с постукиванием с 5 камушками.

 Если игрок – мужчина, то он должен преодолеть 8 кругов по 6 действий, т.е. набрать 40 очков. Если игрок – женщина, то она должна пройти 7 кругов, т.е. набрать 35 очков.

Старший судья должен четко фиксировать каждое действие и каждый круг игрока. После набора обязательных очков судья останавливает секундомер. Таким образом, фиксируется время преодоления трех игр – Нырок, Лучинки и Игра с постукиванием с 5 камушками. В итоге сильнейшим игроком оказывается тот, кто потратил на выполнение всех упражнений игры наименьшее количество времени.

**ГЛАВА VII. ОЦЕНКА ДЕЙСТВИЙ И ПРИЕМОВ**

Действия участников во время игры оценивает старший судья.
При разногласии судей в определении победителя решение выносит главный судья.

На начало игры судья-информатор приглашает спортсменов на площадку. Спортсмен должен выйти на площадку после приглашения до истечения одной минуты. Если спортсмен не выходит на площадку после приглашения в течение 1 минуты, то его дисквалифицируют (снимают с соревнований).

**7.1. Предупреждение за нарушение правил игры**

1. Старший судья имеет право присудить желтую карточку игроку за следующие нарушения:
* если игрок после предупреждения судьи умышленно не поднимает кисть руки на высоту, регламентированную настоящими правилами (10 см от уровня стола);
* если игрок не подбрасывает хаамыска (камушек) на определенную высоту (ниже 70см от игровой поверхности стола);

За нарушение дисциплины и за грубое нарушение правил игры.

1. При следующих ошибках или нарушениях правил игры, старший судья может потребовать повторить игру:
* При ловле лучинок по одной, если заденет пальцами остальные лучинки;
* Если игрок уронит лучинки с тыльной стороны ладони;
* Если игрок при подборе камушек коснется других камушков.

**7.2. Определение победителей и подсчет очков**

7.2.1. Правила подсчета в игре камушки «Судургу» (в переводе на русский язык - обычная игра в камушки)и «Тонсуур 5 хаамыска» (игра с постукиванием с 5 камушками).

 Игра в камушки – это комплекс последовательно повторяющихся действий. Игры камушки могут иметь самое разное количество действий. Самой распространенной из них является игра с 6 действиями. За две минуты игры последовательность действий этой игры может повторяться несколько раз. Значит, спортсмен может выполнить 6 действий по несколько кругов. Задача спортсмена – за две минуты выполнить все действия последовательно в указанном порядке и сделать как можно больше кругов.

По лучшему результату из попыток определяется победитель. Очки подсчитываются в соответствии с прохождением действий. Начинающие игроки обычно не проходят все действия за две минуты. Спортсмены высшего мастерства могут за две минуты сделать по 6-7 подходов, соответственно могут набрать до 30-35 очков.

7.2.2. Правила счета в игре «Тонсуур 7 хаамыска»(игра с постукиванием с семью камушками).

Очки подсчитываются согласно пройденным действиям. Если игрок за две минуты выполнит все 6 действий, то наберет 7 очков. Если пройдет все 6 действий, и время истекает, когда он выполняет 4 действие, то набирает 7,3 очка.

По лучшему результату (наибольшее очко) из попыток определяется победитель.

7.2.3. Определение результатов игры в Хабылык(в переводе на русский язык - Лучинки)**:**

1. Победитель определяется по наименьшему количеству времени потраченных на игру или по наибольшему количеству пойманных лучинок;
2. Берется лучший результат из 2-х попыток;
3. Время фиксируется до доли секунды.

7.2.4. Подсчет очков при равенстве:

1. При равенстве очков в игре камушки, в первую очередь рассматривается качество игры, потом очередность по жребию, также учитывается качество игры по сложности (тонсуур - постукивание).

Например, количество очков у 1-го игрока – 30,4 (3), у 2-го игрока – 30,4 (4). В этом случае по качеству выигрывает 2-й игрок, т.к. у него по способу постукивания стоит четыре. Если по сложности постукивания очки у двух игроков равны, то преимущество дается тому игроку, у которого номер по жребию выше.

2. Качество игры выявляется по результатам занятых мест по двоеборью лучинки и, камушки.

7.2.5. Определение результатов игры «Сулус»(в переводе на русский язык – Звезда).

Правила этой игры заключаются в том, что за каждое правильное упражнение игроку даются максимально три очка, допускаются только 2-3 ошибки и эти же очки списываются. Игрок проходит только один круг (13 действий) В итоге выигрывает тот, у кого наибольшее количество очков, и учитывается время, за которое выполнил игрок все 13 действий.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | ФИО | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |  13 очко | Время | Всего очков |
| 1. | Иванов В. | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |  |  | 36 очков + кол-во пойманных за 13 действий |
| 2. | Петров М. | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 |  |  | 26 очков + кол-во пойманных за 13 действий |

Из этой таблицы видно, например, В. Иванов все действия выполнил без ошибок, поэтому за каждое действие проставлено по три балла, всего набрал 36 очков. М. Петров 1-4 и 12-е действия выполнил без ошибок, на 5-6 и 8-10 действиях допустил ошибки, повторил эти действия по одному разу, поэтому набрал по два очка. 11-е действие повторил два раза, поэтому 1 очко. А 7-е действие повторил три раза, в итоге 0 очков. На повтор действия дается три попытки. Получив 0 очков, игрок должен приступить к следующему действию.

7.2.6. Определение результатов игры Керегэй(в переводе на русский язык - Жаворонок).

Игрок должен за две минуты выполнить все действия последовательно в указанном порядке. Если игрок закончит десять действий, то заново проходит второй круг. За каждое действие получает по 5 очков. За один круг (10 действий) игрок набирает 50 очков. По лучшему результату из попыток определяется победитель. Очки подсчитываются в соответствии с прохождением действий.

**ГЛАВА VIII. ПРОТЕСТ**

8.1. При возникновении у участников или представителей команд сомнений в правильности хода соревнований или решения отдельных судей, представители команд (тренеры) или сами спортсмены могут обращаться с заявлением к старшему судье, а затем и с протестом в апелляционное жюри.

8.2. Первоначальное заявление делается представителем в устной форме сразу после объявления официального результата. Если по устному заявлению не может быть принято решение на месте или представитель не удовлетворен принятым решением, он может изложить свое заявление в виде письменного протеста.

 8.3. Решение по заявлению или протесту должно быть принято до начала следующего круга соревнований. При разборе протеста судьи могут использовать любые доказательства, в том числе видеозапись, опрос свидетелей из официальных лиц.

Решение по протесту оформляется письменным заключением. Подача протеста сопровождается внесением денежного залога, определенного Положением. Если протест признается обоснованным – залог возвращается, необоснованным – залог не возвращается и поступает в судейский фонд.

8.4. Протесты подаются представителями, капитанами команд в письменной форме главному судье не позднее, чем за 30 мин. после официального объявления результата по данному виду.

8.5. Протест, поданный в срок, должен быть рассмотрен главным судьей.

8.6. Если факты протеста подтверждаются, то результат участника аннулируется.

8.7. Сведения о нарушении участниками Правил принимаются только от членов судейской коллегии.

**ГЛАВА IX. УСЛОВИЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ**

**9.1. Площадка соревнований**

Игровая площадка должна быть отделена от других игровых площадок и от зрителей одинаковыми ограждениями – барьерами.

Барьер представляет собой, как правило, каркас прямоугольной формы из легких металлических трубок, обтянутых тканью.

Каркас не должен иметь острых углов, ткань должна плотно прилегать к полу. Барьеры должны быть устойчивыми. Рекомендуемая длина барьера — 2,0 м.

Если используются несколько столов, уровень освещенности должен быть одинаковым на каждом из них.

Источник света должен быть расположен не ниже 5 м от уровня поля. Пол должен быть деревянным или покрыт рулонным синтетическим материалом. Поверхность пола не должна быть скользкой, не допускается: камень, бетон или кафельная плитка.

Возле столика ведущего судьи должны находиться подставки под полотенца высотой около 75 см.

Температура в игровом зале должна быть не ниже +12°С, но не выше + 27 °С; относительная влажность воздуха должна быть в пределах 50-70%.

**9.2. Стол для проведения соревнований**

Для игры в хабылык используется стол. Верхняя поверхность должна быть прямоугольной, размером 80х120 см, не должна иметь острых углов или поверхность может быть круглой формы. Поверхность стола должна устанавливаться горизонтально на высоте 75-80 см от пола. Игровая поверхность не должна быть лакированной.

**9.3. Места подготовки спортсменов**

9.3.1. Для подготовки к соревнованиям участникам должен быть предоставлен разминочный зал, отвечающий следующим требованиям:

* наличие соответствующего количества столов;
* место для отдыха и восстановления участников;
* дублирующий протокол и средства радиосвязи;
* установка видеоизображения (на республиканских соревнованиях).

9.3.2. Для участников должны быть подготовлены раздевалки, туалетные комнаты, медицинский кабинет. Для судейского корпуса – комнаты для секретариата, совещания судей и представителей.

|  |
| --- |
| **Действие игрока и судьи** |
| Последовательность | Термины |
| Приветствие (поклон) | повернуться к судье и поклониться |
| Проверка инвентаря | судья проверяет количество, состояние, вес хабылык, хаамыска |
| Начало разминки | «разминка 20 секунд» |
| Конец разминки | «разминку закончить» |
| Начало игры | «Бэлэм!»«Чэ!» |
| **Нарушение правил игры** |
| Постановка кисти руки ниже уровня (10см) | «поднять» |
| Если при ловле тыльной стороной кисти уронил хабылык |  «положить ладонь на стол» |  |
| Если при ловле подкинутой хаамыска, пытаясь поймать его, коснулся тела |
| Если при ловле подкинутой хаамыска, пытаясь подобрать (по два, три и один) хаамыска, задел рукой другие хаамыска |
| Если игрок дотронулся до стола свободной рукой |
| Если при ловле или подборе уронил хаамыска (хабылык) на пол | «указать на упавший хаамыска (хабылык)» |
| Конец игры по хабылык | «поднять руку вверх» |

*Приложение №1*

*Приложение №2*

Протокол хода соревнований по системе с выбыванием после двух поражений по национальным настольным играм

(наименование соревнований)

Место проведения\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_г.

Возрастная категория \_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № по жребию | ФИО | Команда | Дата рожд. | Встречи по кругам | Круг выбытия | Очки | Место |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Главный судья:

Главный секретарь:

*Приложение №3*

Протокол хода соревнований по круговой системе по национальным настольным играм

(наименование соревнований)

Место проведения\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_г.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | ФИО | Команда | 1 | 2 | 3 | 4 | Очки | Место |
| 1 |  |  | Х |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  | Х |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  | Х |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  | Х |  |  |

*Приложение №4*

Пример проведения соревнований по системе с выбыванием после одного поражения по национальным настольным играм



*Приложение №5*

Протокол лично-командных встреч по национальным настольным играм

Дата проведения \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Место проведения\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Команда\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | ФИО | Вид | Время | Очко | Очко | Время | ФИО | № |
| 1 |  | хабылык |  |  |  |  |  | 1 |
| хаамыска |  |  |  |  |
| 2 |  | хабылык |  |  |  |  |  | 2 |
| хаамыска |  |  |  |  |
| 3 |  | хабылык |  |  |  |  |  | 3 |
| хаамыска |  |  |  |  |
| 4 |  | хабылык |  |  |  |  |  | 4 |
| хаамыска |  |  |  |  |
| Сумма |  |  | сумма |

Старший судья:

Судья-секретарь:

*Приложение №6*

Протокол хода соревнования по национальным настольным играм

Дата проведения: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Место проведения: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Возрастная категория: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | ФИО | Хабылык | место | Лучший рез-т | Хаамыска | Место | Лучший рез-т | Очко | Место |
| 1 попытка | 2попытка |  |  | 1попытка | 2попытка |  |  |  |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Главный судья:

Старший судья:

Главный секретарь:

*Приложение №7*

Требования и нормативы

присвоения спортивных званий Республики Саха (Якутия)

по национальным настольным играм хабылык (лучинки) и хаамыска (камушки)

Спортивное звание **«Мастер спорта Республики Саха (Якутия)»** присваивается:

* победителю и призеру чемпионата Республики Саха (Якутия), Кубка Федерации национальных настольных игр Республики Саха (Якутия), внесенных в Единый календарный план соревнований Министерства по физической культуре и спорту Республики Саха (Якутия);
* двукратному чемпиону или призеру республиканских турниров, внесенных в Единый календарный план соревнований Министерства по физической культуре и спорту Республики Саха (Якутия);
* чемпиону и призеру Спартакиады по национальным видам спорта «Игры Манчаары» по национальным настольным играм хабылык (лучинки) и хаамыска (камушки).

При условии выполнения следующих нормативов:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юношис 16 лет | Девушкис 16 лет |
| Хабылык(лучинки) | 1 мин. 05 сек. | 1 мин. 10 сек. | 1 мин.05 сек. | 1 мин. 10 сек. |
| «Тонсуур с 5 хаамыска» (игра с постукиванием с 5 камушками) | 40 очков | 35 очков | 40 очков | 35 очков |
| «Тонсуур с 7 хаамыска»(игра с постукиванием с 7 камушками) | 21,3 очка | 21,3 очка | 21,3 очка | 21,3 очка |
| «Умсаах» (Нырок) | 130 очков | 100 очков | 130 очков | 100 очков |
| Троеборье | 4 мин. 30сек. | 4 мин. 40сек. | 4 мин. 30сек. | 4 мин. 40сек. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юношис 16 лет | Девушкис 16 лет |
| «Сулус» (Звезда) | 35-36 очков | 35-36 очков | 35-36 очков | 35-36 очков |
| «Керегэй» (Жаворонок) | 140 очков | 140 очков | 140 очков | 140 очков |

Спортивный разряд **«Кандидат в мастера спорта Республики Саха (Якутия)»** присваивается:

* победителю и призеру чемпионата Республики Саха (Якутия), Кубка Федерации национальных настольных игр Республики Саха (Якутия) и первенства Республики Саха (Якутия) по национальным настольным играм хабылык (лучинки) и хаамыска (камушки), внесенных в Единый календарный план Министерства по физической культуре и спорту Республики Саха (Якутия);
* двукратному чемпиону или призеру республиканских турниров, внесенных в Единый календарный план Министерства по физической культуре и спорту РС (Я);
* чемпиону и призеру Спартакиады по национальным видам спорта «Игры Манчаары» по национальным настольным играм хабылык (лучинки) и хаамыска (камушки).

При условии выполнения следующих нормативов:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юноши с 16 лет | Девушкис 16 лет |
| Хабылык(лучинки) | 1мин.10 сек. | 1мин.15 сек. | 1мин.10 сек. | 1мин.15 сек. |
| «Тонсуур с 5 хаамыска»(игра с постукиванием с 5 камушками) | 35 очков | 35 очков | 35 очков | 35 очков |
| «Тонсуур с 7 хаамыска» (игра с постукиванием с 7 камушками) | 21 очко | 21 очко | 21очко | 21очко |
| «Умсаах» (Нырок) | 100 очков | 80 очков | 100 очков | 80 очков |
| Троеборье | 4мин.40сек. | 4мин.50сек. | 4мин.40сек. | 4мин.50 сек. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юношис 16 лет | Девушкис 16 лет |
| «Сулус» (Звезда) | 33-34 очка | 33-34 очка | 33-34 очка | 33-34 очка |
| «Керегэй» (Жаворонок) | 130 очков | 130 очков | 130 очков | 130 очков |

Спортивный разряд **«I спортивный разряд»** присваиваетсяспортсмену, занявшему два раза с 1 по 3 места на соревнованиях, организуемых федерациями национальных настольных игр улусов и ГБУ РС (Я) «Республиканский центр национальных видов спорта им. В. Манчаары» при условии выполнения следующих нормативов:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юношис 14 лет | Девушкис 14 лет |
| Хабылык(Лучинки) | 1мин 15 сек. | 1мин 20 сек. | 1мин 15 сек. | 1мин 20 сек. |
| «Тонсуур с 5 хаамыска» (игра с постукиванием с 5 камушками) | 30 очков | 25 очков | 30 очков | 25 очков |
| «Тонсуур с 7 хаамыска» (игра с постукиванием с 7 камушками) | 14 очков | 14 очков | 14 очков | 14 очков |
| «Умсаах» (Нырок) | 80 очков | 70 очков | 80 очков | 70 очков |
| Троеборье | 4мин 50 сек. | 5мин 00 сек. | 4мин 50 сек. | 5мин 00 сек. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юношис 14 лет | Девушкис 14 лет |
| «Сулус» | 31-32 очка | 31-32 очка | 31-32 очка | 31-32 очка |
| «Керегэй» | 120 очков | 120 очков | 120 очков | 120 очков |

Спортивный разряд **«II спортивный разряд»** присваиваетсяспортсмену:

* занявшему 1 место на первенстве учебного заведения или трудового коллектива;
* занявшему с 1 по 3 места на городских (улусных) соревнованиях по национальным настольным играм хабылык (лучинка) и хаамыска (камушки), организуемых федерациями национальных настольных игр улусов и ГБУ РС (Я) «Республиканский центр национальных видов спорта им.В. Манчаары», при условии выполнения следующих нормативов:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юношис 13 лет | Девушкис 13 лет |
| Хабылык(Лучинки) | 1мин 20 сек. | 1мин 25 сек. | 1мин 20сек. | 1мин 25сек. |
| «Тонсуур с 5 хаамыска» (игра с постукиванием с 5 камушками) | 30 очков | 25 очков | 30 очков | 25 очков |
| Сулус (Звезда) | 29-30 очков | 29-30 очков | 29-30 очков | 29-30 очков |
| «Тонсуур с 7 хаамыска» (игра с постукиванием с 7 камушками) | 7,5 очков | 7,5 очков | 7,5 очков | 7,5 очков |
| «Умсаах» (Нырок) | 70 очков | 60 очков | 70 очков | 60 очков |
| Троеборье | 5мин.00сек | 5мин.10сек | 5мин.00сек | 5мин.10сек |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юношис 13 лет | Девушкис 13 лет |
| «Сулус» (Звезда) | 29-30 очков | 29-30 очков | 29-30 очков | 29-30 очков |
| «Керегэй» (Жаворонок) | 110 очков | 110 очков | 110 очков | 110 очков |

Спортивный разряд **«III спортивный разряд»** присваиваетсяспортсмену:

* занявшие призовые места на первенстве учебного заведения или трудового коллектива;
* занявшие два раза 1-3-е места на соревнованиях по национальным настольным играм хабылык и хаамыска, организуемых федерациями национальных настольных игр улусов и ГБУ РС (Я) «Республиканский центр национальных видов спорта им.В. Манчаары», при условии выполнения следующих нормативов:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ВидыСоревнований | Мужчины | Женщины | Мальчикис 12 лет | Девочкис 12 лет |
| Хабылык(Лучинки) | 1мин.25 сек. | 1мин. 30сек. | 1мин. 25сек. | 1мин. 30сек. |
| «Тонсуур с 5 хаамыска»(игра с постукиванием с 5 камешками) | 25 очков | 20 очков | 25 очков | 20 очков |
| «Тонсуур с 7 хаамыска» (игра с постукиванием с 7 камешками) | 7 очков | 7 очков | 7 очков | 7 очков |
| «Умсаах» (Нырок) | 60 очков | 50 очков | 60 очков | 50 очков |
| Троеборье | 5мин10сек | 5мин20сек | 5мин10сек | 5мин20сек |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юношис 12 лет | Девушкис 12 лет |
| «Сулус» (Звезда) | 27-28 очков | 27-28 очков | 27-28 очков | 27-28 очков |
| «Керегэй» (Жаворонок) | 100 очков | 100 очков | 100 очков | 100 очков |

**Юношеские спортивные разряды** присваиваются спортсмену по результатам, показанным на спортивных соревнованиях различного уровня при условии выполнения установленных требований:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнования | 1-й юношеский разряд | 2-й юношескийразряд | 3-й юношеский разряд |
| мальчики | девочки | мальчики | девочки | мальчики | девочки |
| Хаамыска(Камушки) | 20 очков | 20 очков | 15 очков | 15 очков | 15 очков | 15 очков |
| Хабылык(Лучинки) | 1мин.40сек. | 1мин.40сек. | 1мин.45сек. | 1мин.50сек. | 1мин.55сек. | 2мин.00сек. |

*Приложение № 8*

Требования и нормативы

присвоения спортивных званий Республики Саха (Якутия)

по национальным настольным играм хабылык (лучинки) и хаамыска (камушки)

для лиц с ограниченными возможностями здоровья

Спортивное звание **«Мастер спорта Республики Саха (Якутия)»** присваивается:

* победителю и призеру чемпионата Республики Саха (Якутия) и первенства Республики Саха (Якутия) по национальным настольным играм среди лиц с ограниченными возможностями здоровья, внесенных в Единый календарный план Министерства по физической культуре и спорту Республики Саха (Якутия);
* двукратному чемпиону республиканских турниров среди лиц с ограниченными возможностями здоровья, внесенных в Единый календарный план Министерства по физической культуре и спорту Республики Саха (Якутия);
* чемпиону и призеру Спартакиады по национальным видам спорта «Игры Манчаары» Республики Саха (Якутия) по национальным настольным играм среди лиц с ограниченными возможностями здоровья.

При условии выполнения следующих нормативов:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юноши с 16 лет | Девушки с 16 лет |
| Хабылык(Лучинки) | 1мин. 20 сек. | 1мин. 20 сек. | 1мин. 20 сек. | 1мин. 20 сек. |
| Тонсуур с 5 хаамыска (игра с постукиванием с 5 камушками) | 30 очков | 30 очков | 30 очков | 30 очков |

Спортивный разряд **«Кандидат в мастера спорта Республики Саха (Якутия)»** присваивается спортсмену:

* победителю и призеру чемпионата республики, первенства республики по национальным настольным играм среди лиц с ограниченными возможностями здоровья, внесенных в Единый календарный план Министерства по физической культуре и спорту Республики Саха (Якутия);
* чемпиону и призеру республиканских турниров среди лиц с ограниченными возможностями здоровья, внесенных в Единый календарный план Министерства по физической культуре и спорту Республики Саха (Якутия);
* занявшему 1-3-е места на Спартакиаде по национальным видам спорта «Игры Манчаары» Республики Саха (Якутия) по национальным настольным играм среди лиц с ограниченными возможностями здоровья.

При условии выполнения следующих нормативов:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юноши с 16 лет | Девушки с 16 лет |
| Хабылык(Лучинки) | 1мин. 25 сек. | 1мин. 25 сек. | 1мин. 25 сек. | 1мин. 25сек. |
| Тонсуур с 5 хаамыска (игра с постукиванием с 5 камушками) | 25 очков | 25 очков | 25 очков | 1. очков
 |

Спортивный разряд **«I спортивный разряд»** присваиваетсяспортсмену, занявшему два раза с 1 по 3-е место на зональных соревнованиях, организуемых Якутской Республиканской организацией общества инвалидов Республики Саха (Якутия), Общероссийской общественной организацией "Всероссийское общество инвалидов", Федерацией национальных настольных игр Республики Саха (Якутия) и ГБУ РС (Я) «Республиканский центр национальных видов спорта им. В. Манчаары».

При условии выполнения следующих нормативов:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юноши с 14 лет | Девушки с 14 лет |
| Хабылык(Лучинки) | 1мин. 30 сек. | 1мин. 30 сек. | 1мин. 30 сек. | 1мин. 30сек. |
| «Тонсуур с 5 хаамыска» (игра с постукиванием с 5 камушками) | 20 очков | 20 очков | 20 очков | 20 очков |

Спортивный разряд **«II спортивный разряд»** присваиваетсяспортсмену:

* занявшему 1-е место на первенстве учебного заведения или трудового коллектива;
* занявшему с 1 по 3-е места на городских (улусных) соревнованиях по играм хабылык (лучинки) и хаамыска (камушки), организуемых Якутской республиканской организацией общества инвалидов, Общероссийской общественной организацией «Всероссийское общество инвалидов», Федерацией национальных настольных игр Республики Саха (Якутия) и ГБУ РС (Я) «Республиканский центр национальных видов спорта им. В. Манчаары».

При условии выполнения следующих нормативов:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юноши с 14 лет | Девушки с 14 лет |
| Хабылык(Лучинки) | 1мин. 35 сек. | 1мин. 35 сек. | 1мин. 35 сек. | 1мин. 35сек. |
| Тонсуур с 5 хаамыска (игра с постукиванием с 5 камушками) | 15 очков | 15 очков | 15 очков | 15 очков |

Спортивный разряд **«III спортивный разряд»** присваиваетсяспортсмену:

* занявшему призовые места на первенстве учебного заведения или трудового коллектива;
* занявшему два раза с 1 по 3-е места на соревнованиях по национальным настольным играм, организуемых Якутской республиканской организацией общества инвалидов РС (Я), Общероссийской общественной организацией «Всероссийское общество инвалидов», Федерацией национальных настольных игр РС (Я) и ГБУ РС (Я) «Республиканский центр национальных видов спорта им. В. Манчаары».

При условии выполнения следующих нормативов:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды соревнований | Мужчины | Женщины | Юноши с 14 лет | Девушки с 14 лет |
| Хабылык(Лучинки) | 1мин. 40 сек. | 1мин. 40 сек. | 1мин. 40 сек. | 1мин. 40сек. |
| Тонсуур с 5 хаамыска (игра с постукиванием с 5 камушками) | 15 очков | 15 очков | 15 очков | 15 очков |