



«Банкашино ауылының №2 жалпы
білім беретін мектебі» КММ

Директоры
Келер Ф.И.

«Келісілген»

«Согласовано»

27.08.2024

«Банкашино ауылының №2 жалпы
білім беретін мектебі» КММ
ТЖ жөніндегі директорының
орынбасары Белялова Д.К.

Белялова

«Тоғыз күмалақ» үйірмесінің жоспары

Руководитель: Карабатырова Б.К

Алғы сөз

Тоғызқұмалақтың мыңдаған жылдық тарихы бар, қазіргі уақытқа әлемге әйгілі зияткерлік ойындардың ішінде ерекше маңызға ие ата-бабамыздан қалған асыл мұраларымыздың бірі. Республикамыздың әр түкпірінен табылған, тасқа қашалып қалдырылған тоғызқұмалақ тақтасының бейнесері де ойынның өте ертеде пайда болғанынан хабар береді.

Откен ғасырдың 60-жылдарында Орталық Комитетке ашық хат ұйымдастырып, тоғызқұмалақ ойынының ұрпақ үшін қажет екенін дәлелдеп, араға түскен зиялы қауым өкілдері К. Кенжетасов, Р. Абдуллин және осы өнерді сәрік еткен М. Әуезов пен Қ. Қуанышбаевтар ойынның қазіргі заманға аман-есен жетуіне зор еңбек сіңірді.

Қазіргі таңда республика бойынша қазақтың төл ойыны – тоғызқұмалақпен шұғылданушылар саны 200 мың адамға жақындады. Тоғызқұмалақпен тек шетелдегі қазақтар ғана емес, сонымен бірге Ұлыбритания, Швейцария, Франция, Германия, Испания, Түркия, Чехия, Ресей, Украина, Қытай, Монғолия, Қырғызстан, Колумбия, Антигуа және Барбуда мемлекеттерінде де жергілікті халықтардың арасында ойнаушылардың саны артуда.

Ресей ғалымдарының ішінде этнограф Н.Пантусов 1906 жылы Қазан қаласында тоғызқұмалақ туралы алғаш мақала жариялады. 1936 жылы Орта Азияда алғаш рет «Тоғызқұмалақ» кітабын жазған түркітанушы С. Аманжолов болды.

Тоғызқұмалақтан 1948 жылы Алматы қаласында өткен бірінші республикалық жарысқа 4 адам қатысып, бірінші жеңімпаз ретінде Жамбыл облысының өкілі - Ш. Өтетісов танылды.

Тоғызқұмалақ тақтасындағы отауларға сандық белгі қойылмастан бұрын әріптік белгілер қойылған, оның авторы - Ш. Ыбыраев. 1949 жылы өткен Қазақ КСР ІІ Чемпионатында тоғызқұмалақ тақтасындағы отауларды әріптік белгілеу нотациясы қолданылды. 1974 жылы әріптік белгілеу сандық белгілеуге көшірілді. Авторы - С. Тілеубаев.

1974 жылы Қазақ КСР тоғызқұмалақ федерациясы құрылды. Тоғызқұмалақ ойынының ережесі ретінде С. Аманжолов пен Г. Сұлтанбековтың кітаптарындағы қағидалар алынды. 1990 жылы тоғызқұмалақ Федерациясының президенті болып Н. Жүнісбаев сайланды.

1978 жылы Қазақ КСР-нің чемпионы болған қостанайлық Д. Поляков ерлер арасында, ал әйелдер арасында 1989 жылы павлодарлық Г. Қабылдинова «Спорт шебері» ресми атағына тұңғыш рет ие болды.

Оған дейін Қазақ КСР-нің чемпионаты ашық түрде өткізіліп келген болатын. 1984 жылы Қазақ КСР-нің командалық чемпионаты алғаш рет өткізілді.

1980 жылы Қазақ КСР тоғызқұмалақ федерациясының тапсыруымен тоғызқұмалақ ойынының негізгі қағидаларына қаратаулық Ә. Ақшорасев пен алматылық Н. Жүнісбаев өзгерістерді енгізді. Ал 1991 жылы Б. Әзімжанов пен М. Ганикеев тоғызқұмалақ ойынының негізгі қағидаларына жаңа толықтырулар мен түзетулерді енгізді.

1990 жылы Тоғызқұмалақ Федерациясының І Республикалық конференциясында қостанайлық халықаралық дәрежедегі спорт шебері Б.

Әзімжановтың ұсынысымен рейтинг-парағы енгізілді. Бірақ бұл жұмыс кейін жүйелі түрде жүргізілмей қалғанымен, 2006 жылы қайта жанданды.

1991 жылдан бері Қазақстан Республикасының жекелей чемпионаты ерлер мен әйелдер арасында бөлек өткізіліп келеді. Оған дейін олар сайысқа бірге түсіп келген болатын. 1991 жылдың чемпиондары жамбылдық спортшылар - ерлер арасында Қазыбеков Ғани мен әйелдер арасында Омірзақова Гүлнар болды.

1997 жылдан бастап ҚР Президенті Н.Ә.Назарбаевтың жүлдесі үшін халықаралық жарыс өткізіліп келеді. Бұл жарысқа Моңғолия, Ресей Федерациясы, Қырғызстан, Өзбекстан елдерінің спортшылары қатысуда.

1999 жылы ҚР жекелей чемпионатының үш дүркін жеңімпаздары Базарбай Әзімжанов пен Айнур Жақапбаеваға алғаш рет «Халықаралық дәрежедегі спорт шебері» спорттық дәрежелері берілді.

2001 жылдан бері ҚР Туризм және спорт министрлігі ҚР ардагерлері, жасөспірімдер мен жастар арасындағы чемпионаттарды бөлек өткізіп келеді.

2006 жылы әр ойыншының жеке дәрежесін (рейтинг) есептеу тәртібі қайта енгізілді. 2007 жылы рейтинг бойынша тұңғыш рет «Спорт шебері» спорттық дәрежесін қостанайлық Динара Қасенова орындады.

Тоғызқұмалақ тарихында 2006 жылы алғаш рет Лондонда өтетін зияткерлік ойындар олимпиадасының бағдарламасына, кейін 2008 және 2009 жылы Чехияда өтетін дүниежүзілік зияткерлік ойындар олимпиадасының бағдарламасына енді.

2008 жылы Орал қаласында өткен ҚР Президентінің жүлдесі үшін жарыста Халықаралық Тоғызқұмалақ Федерациясы құрылып, Президенті - Аликхан Байменов сайланды. Оған Қазақстан, Қырғызстан, Өзбекстан, Моңғолия, Ресей Федерациясы және Қытай елдері мүше болды.

2008 жылы наурыз айынан бастап Қазақстан Республикасы Тоғызқұмалақ Қауымдастығының www.9kumalak.com ресми сайты жұмыс жасап басталды.

2009 жылғы 15 қыркүйегінен канадалық Арти Сандлер, германиялық Ральф Геринг және қазақстандық Серік Ақтаевтың бастауымен әлемдік шамторда тоғызқұмалақ ойыны іркеліп, www.igggamesatcg.com сайтында тоғызқұмалақты онлайн жүйеде ойнайтын бағдарлама жасалды. Сонымен бірге интернетте қазақ, чех, ағылшын, орыс, түрік тілдерінде сайттар ашылып, жұмыс жасалуда.

2009 жылы Халықаралық Тоғызқұмалақ Федерациясының қолдауымен тұңғыш Азия чемпионаты Шымкент қаласында ұйымдастырылып, өткізілді. Оның жеңімпаздары болып ерлер арасында Айдос Сейтжан (Қазақстан), жаттықтырушысы - Мейрам Ноғайбаев, әйелдер арасында Диана Кенина (Қазақстан), жаттықтырушысы - Дастан Қанаев танылды.

2010 жылы тоғызқұмалақтан халықаралық дәрежедегі спорт шеберлері Серік Ақтаев пен Диана Кенина және бағдарламашы Ернар Шамбаев бірігіп тоғызқұмалақтан тұңғыш компьютер бағдарламасын жасады.

2010 жылғы 1-7 қараша аралығында Астана қаласында тоғызқұмалақтан I Әлем чемпионаты өтті. Алғашқы Әлем чемпионатына барлығы 19 мемлекеттен: Антигуа және Барбуда - 2 адам, Әзірбайжан - 1 адам, Германия

- 1 адам, АҚШ - 1 адам, Испания - 1 адам, Қазақстан - 6 адам, Қырғызстан - 6 адам, Қытай - 2 адам, Өзбекстан - 4 адам, Грузия 1 адам, Монғолия - 6 адам, Түркия - 2 адам, Түркменстан - 2 адам, Ресей (Алтай, Банкуртстан, Каранай-Шеркесия, Татарстан, Тыва) - 6 адам, Чехия - 1 адам, Швейцария - 1 адам, яғни 43 спортшы, онын ішінде 25 ер, 18 әйел адам қатысты. Классикадан ерлер арасында тұңғыш Әлем чемпионы Ғалымжан Темірбаев (Қазақстан), жаттықтырушысы - Жақсыбек Абдықасымов. Классикадан қыздар арасында тұңғыш Әлем чемпионы Әсел Далиева (Қазақстан), жаттықтырушысы - Еркетай Иманбаев. Блицтен ерлер арасында тұңғыш Әлем чемпионы Ғалымжан Темірбаев (Қазақстан). Блицтен қыздар арасында тұңғыш Әлем чемпионы Әсел Далиева (Қазақстан).

2012 жылғы 13-20 шілде аралығында Пардубице (Чехия) қаласында Тоғызқұмалақтан II Әлем чемпионаты өтті. II Әлем чемпионатына 10 мемлекеттен (Германия, АҚШ, Ресей, Швейцария, Түркия, Украина, Латвия, Қырғызстан, Чехия және Қазақстан) 47 спортшы қатысты.

Бұл чемпионаттын ерекшелігі, жарыс тоғызқұмалақтың үш түрі бойынша өткізілді. Рапидтен ерлер арасында тұңғыш Әлем чемпионы Серік Ақтаев (Қазақстан), жаттықтырушысы – Дастан Қапаев. Рапидтен қыздар арасында тұңғыш Әлем чемпионы Диана Кенниа (Қазақстан), жаттықтырушысы – Дастан Қапаев.

2013 жылғы 6-12 қазан аралығында Прага (Чехия) қаласында тоғызқұмалақтан компьютер бағдарламалары арасында I Әлем чемпионаты өтті. Компьютер бағдарламалары арасындағы тұңғыш Әлем чемпионы ретінде қазақстандық авторлар таңылды. Олар Ернар Шамбаев, Диана Кенниа, Серік Ақтаев. II орынды қырғызстандық бағдарламашылары Кубат Қартанбаев пен Леонид Улицкий, ал III орынды чехиялық бағдарламашы Хана Котина иеленді.

2013 жылғы 17-22 қараша аралығында Павлодар қаласында тоғызқұмалақтан II Ашық Азия чемпионаты өтті. Чемпионатқа 9 елден (Ресей, Қытай, Қырғызстан, Өзбекстан, Түркменстан, Түркия, Өзбекстан, Монғолия және Қазақстан) 94 спортшы қатысты. Чемпионат ересектер, жастар (19 жасқа дейін) және жасөспірімдер (14 жасқа дейін) арасында классика, рапид және блиц түрлері бойынша өтті.

2015 жылғы 12-18 сәуір аралығында Алматы қаласында тоғызқұмалақтан III Әлем чемпионаты өтті. Чемпионатқа 23 елдің: Қырғызстан, Монғолия, Германия, Чехия, Қытай, Түркменстан, Молдова, Гана, Өзбекстан, Азербайджан, Ресей, Колумбия, АҚШ, Антигуа мен Барбуда, Ауғанстан, Швейцария, Тәжікстан, Ұлыбритания, Түркия, Грузия, Италия, Үндістан және Қазақстанның (классика – 28 ер, 18 әйел; рапид – 26 ер, 15 әйел; блиц – 24 ер, 15 әйел) спортшылары қатысты.

Тоғызқұмалақ ойынының қағидасы, заңдылықтары

Ережеде тақтада ойналатын зияткерлік ойынға қатысты, әрі ойын барысында кездесетін барлық жағдайды секере бермейді және ұйымдастыру мәселелерінің барлығын қамти алмайды. Ереженің бабымен толық реттелмейтін жағдайлардың шешімі, ережеде қаралатын ұжас жағдайлардың негізінде жарыстың бас төрешілер алқасының жиналысында

кабылданады. Ереже тәрешілердің қажетті құзыретке ие, ой-білімі жеткілікті және үнемі нақты болатына сүйенеді.

Тоғызқұмалақ ойынының мәні – адамға үйлесімді (гармониялық) тәрбие беру, кез-келген жанның ақыл-ойына шыңдау, ми қызметін дамыту және қоғам алдындағы жауапкершілікті арттыру.

Тоғызқұмалақ-бабаларымыздың ұрпағына қалдырған баға жетпес сыйы, рухани құндылығы, аманаты. Бұл ойын ең жетілген спорт түрлерінің бірі ретінде адамзатты жаңа шыңдарға жетелейтін ойы кең, рухы биік, саналы тұлғаларды тәрбиелесудің қуатты құралы бола алады.

Заңдылықтары:

- тоғызқұмалақ ережелерін қолданудың бір ізділігін қамтамасыз ету, жарыс өткізу

жүйесін бір қалыпқа келтіру;

- спорттық шеберлікті және зияткерлік қабілетті арттыру;
- ұлттық ойынды халық арасында кеңінен насихаттау және ары қарай дамыту.

Ойыншы ұстанымы

Ар-ұждан – бұл ойыншының басты ішкі адамгершілік қасиеті, оның айбыны, ізгі жаны және таза ары.

1. Өз отанының адал азаматы болу.

2. Шығармашыл, өз ойлары мен істерінде дербес, іс-әрекеттері мен ниеттерінде игілікті де парасатты болу.

3. Қандай жағыдай болмасын сыпайылық пен кіншіпейілділік танытып, өзін-өзі ұстай білу, белгіленген қоғамдық тәртіп ережелері мен жеке адамдар қарым-қатынастарының қағидаларын сақтау.

Тоғызқұмалақ сөздігі

- «Тоғызқұмалақ тақтасы» - тең екі бөлікке бөлінген 18 тік отаудан және 2 көлденең қазаннан тұратын арнаулы тақта.

- «Құмалақ» - ойында пайдаланылатын шар пішінді зат.

- «Отау» - тоғызқұмалақ тақтасындағы құмалақтар орналасатын арнайы ұяшық.

- «Қазан» - ұтып алынған құмалақтар салынатын көлденең отау.

- «Бастаушы» - ойында алғашқы жүріс жасайтын ойыншы.

- «Қостаушы» - бастаушыдан кейін жауап жүріс жасайтын ойыншы.

- «Арт» - бірінші отаудың атауы.

- «Тектұрмас» - екінші отаудың атауы.

- «Ат отнес» - үшінші отаудың атауы.

- «Атсыратар» - төртінші отаудың атауы.

- «Бел» - бесінші отаудың атауы.

- «Белбасар» - алтыншы отаудың атауы.

- «Қандықакпан» - жетінші отаудың атауы.

- «Көкмойын» - сегізінші отаудың атауы.

- «Мандай» - тоғызыншы отаудың атауы.

- «Тұздық» - қарсыластың жағынан ұтып алынған отау.

- «Атсырау» - ойын соңына қарай жүрістің таусылуы.

- «Тақ сандар» - екі санына қалдықпен бөлінетін сандар.
- «Жүй сандар» - екі санына қалдыксыз бөлінетін сандар.
- «Ашық отау» – тақ санды құмалақтар жатқан отау.
- «Жабық отау» – жүй санды құмалақтар жатқан отау.
- «Табысты жүріс»-ұтысқа ие болған жүріс.
- «Табыссыз немесе кезекті жүріс» - ұтысқа ие болмаған жүріс.
- «Диagramма» - тоғызқұмалақ тақтасының қағазға немесе тақтаға түскен сұлбасы.

- «Тур» - ойынның реттілігі.
- «Бланк» - жазу қағазы.
- «Блиц» - шалшаң ойын.
- «Прогресс коэффициенті» - даму немесе өрлеу коэффициенті.

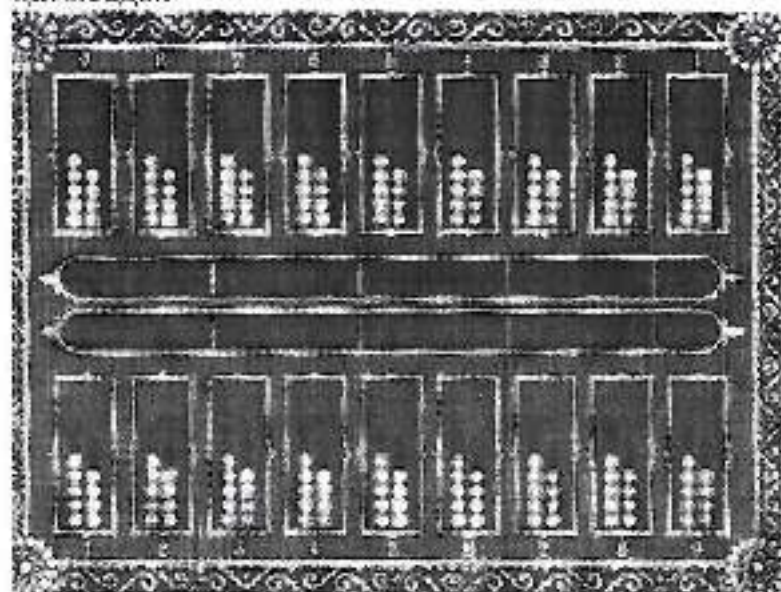
1. ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ОЙЫНЫНЫҢ ЕРЕЖЕЛЕРІ

1.1. Тоғызқұмалақ ойынының сипаты

1. Ойын негізінен екі ойыншының арасында өтеді. Ойынды бастайтын ойыншыны – бастаушы, ал оның қарсыласын қостаушы деп атайды. Бастаушы ойыншы жеребе арқылы немесе рейтингтік көрсеткіштер бойынша анықталады. Тоғызқұмалақ ойынында қарсыластар алма-кезек жүрістер жасайды.

2. Ойын «Тоғызқұмалақ тақтасы» деп аталатын арнаулы тақтада ойналады (1-сурет). Ойында шар тәрізлес құмалақтар пайдаланылады. Бұл тақта тең екі бөлікке бөлінген он сегіз тік және екі көлденең отаулардан тұрады. Тең екі бөліктің әрқайсысында 9-дан отау және бір-бірден қазан болады.

Бұл қазанға әр ойыншы ұтып алған құмалақтарын жинайды. Әр ойыншының қазаны өз бөлігінде емес, қарсыласының жағында орналасады. Отаулардың рет сандары 1-ден 9-ға дейін белгіленіп, солдан оңға қарай орналасқан. Ойын басында әр отауға 9-дан құмалақтар салынады, яғни ойын басталар кезде әр ойыншының жағында 81-ден құмалақтары болып, ойынға жалпы 162 құмалақ қағысады.



1-сурет

3. Ойын басталар алдындағы құмалақтардың отауларда орналасуы төмендегі диаграммада бейнеленген (№1 диаграмма)

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

1.2. Ойын мақсаты

1. Ойын мақсаты – ойыншы өз қазанына кемінде 82 құмалақ жинап жеңіске жету.

1.3. Жүрістерге түсінік

1. Жүріс жасау үшін бастаушы ойыншы өз жағындағы отаулардың бірінен бар құмалақты қолына алып, біреуін орнындақалдырып, оң жағындағы келесі отаудан бастап (сағат тіліне қарама-қарсы бағытта) тартады.
2. Егер соңғы құмалақ қарсыластың тақ санды құмалағы бар отауына түсіп, оны жұп қылса (2, 4, 6, 8, 10, 12 және т.б.), сол отаудағы құмалақтар ұтып алынып, өз қазанына салынады. Егер соңғы құмалақ қарсыластың отауларының біріне түсіп, оны тақ жасаса немесе соңғы құмалақ қайтадан өз отауларының біріне келіп түссе, бұл жүріс табыссыз немесе кезекті жүріс деп есептелінеді. Онда отауда жатқан құмалақтар ұтып алынбайды. Жұп құмалақты отауды «жабық отау», ал құмалағы тақ санды отауды «ашық отау» деп атайды.
3. Ойын барысында ойыншы отаудағы бір құмалақты келесі отауға жүрсі алады. Отау бос қалады.
4. Классикалық ойында жүріс кезегінде құмалақтарды қолына алған ойыншы сол отаудан жүруге міндетті. Отауда жатқан құмалақтарды қаламсаптың көмегімен түзейді және реттейді. Отауда жатқан құмалақтарды қолмен ретке келтіру үшін қарсыласына «түзеймін» деп ескерту қажет. Егер «түзеймін» деп ескертпей, қолмен түзеген ойыншыға қатардағы төреші тарапынан ескерту беріледі, бірақ ойыншы сол отаудан жүруге міндетті емес. Ойыншы отауда жатқан құмалақтарды өзінің жүріс жасайтын уақыты келгенде ғана қаламсаптың көмегімен реттейді. Дау тудырған спортшылар арнайы тізімге алынады.
5. Жүріс алма-кезек жасалынады. Ойын екі ойыншының бірі 82 құмалақ жинағанша жалғасады.

1.4. «Тұздық» жариялау

1. Егер кезекті жүріс жасағанда соңғы құмалақ қарсыластың № 9-шы отауынан басқа 2 құмалақты бар кез-келген отауына түссе, қатыптасқан 3 құмалақпен бірге отау да ұтып алынып, «тұздық» жарияланады.

2. «Тұздық» алынған отауға Республикалық тоғызқұмалақ спорт федерациясы мақұлдаған немесе сол жарыстың Бас төрешілер алқасы бекіткен арнайы тұздық белгісі ғана қойылады. Жүріс жасаған сайын тұздыққа түсетін құмалақ, міндетті түрде «тұздық» жарияланған ойыншының қазанына салынып отырады.

3. Ойын барысында «тұздық» тек бір рет алынады. Қарсыластың «тұздығы» бар отауының нөмерімен сәйкес келетін отаудан және № 9 отаудан «тұздық» алынбайды.

4. Тұздық алынған отауға құмалақтарды жинауға тиым салынады.

1.5. «Атсырау» жағдайы

1. Ойын аяқталуға жақындаған сайын ойыншылардың отауларындағы құмалақтар таусыла бастайды. Қай ойыншының жүрістері бірінші таусылып, жүріссіз қалса, сол ойыншы «атсырау» жағдайына түсті деп есептеледі. «Атсырау» жағдайына түскен ойыншының қарсыласы қосымша жүріс жасап, өз отауларында қалған барлық құмалақтарды өз қазанына салады. Содан кейін ойыншылар ұтып алған құмалақтар есебін шығарады.

2. Егер «атсырау» жағдайына түскен ойыншы өз қазанына кемінде 82 құмалақ жинап үлгерген болса, жеңіске жетеді. Егер қазанындағы құмалақтар саны 81-деп кем болса жеңіліс табады, ал 81 болса ойын тең аяқталады деп есептеледі.

1.6. Жазып ойнау тәртібі

1. Ойыншылар әр турдың ойын барысын арнаулы жазу бланкаларына (Жарыс құжаттары. Қосымша 1) толтырып отырады. Жазу бланкаларына жасалған жүрістер анық және сауатты жазылуы тиіс.

2. Жүрістерді жазу үшін мынадай шартты белгілер қолданылады:

- : - табысты жүріс
- - табыссыз жүріс
- X - тұздық белгісі
- = - тең ойын ұсыну

3. Жазып ойнаудың екі түрі қолданылады: қысқа және толық үлгілері.

Қысқа жазу үлгісінде

- жүрістердің реттік саны;
- жүріс жасалатын отаудың нөмірі;
- соңғы құмалақ барып түскен отаудың нөмірі жазылады.

Мысалы: 1.76 (10) 9-8

2.6-6 8:7 (4)

Толық жазу үлгісінде

- жүрістің отаудың нөмірі;
- отаудағы құмалақтар саны;
- соңғы құмалақ барып түскен отаудың нөмірі;
- ондағы құмалақтар саны көрсетіледі;
- тұздық алынған жағдайда X белгісі қойылады;

-қос нүкте (:)- табысты жүрісі, сызықша (-)-жай жүрісі бейнелейді;

-леп белгісі (!) –күшті жүріс;

-сұрақ белгісі (?)–қате жүріс;

Мысалы: 1.79:610 79:610
2.510-511 910:912
3.111:212 810:814
4.213:512 92:13x
5.92:114!

4. Ойыншылар жазу бланкаларында жарыстың атауын, жарыстың өтетін мерзімін, тұрдың реттік санын, кіммен және қай естолда ойнағанын, ойын нәтижесін көрсетіп, қолдарын қояды. Ойын барысында жазу бланкалары төреші еркін көре алатындай жағдайда жағуы тиіс және ойыншы жазу бланкаларын өзіне ыңғайлы етіп бүктеп алуына болмайды.

5. Жазу бланкаларында тең ойынға жасалған ұсынысты екі ойыншы (–) белгісімен белгілейді.

6. Жазу бланкалары жарысты ұйымдастырушылардың меншігі болып есептелінеді.

2. ТОҒЫЗҚУМАЛАҚ ЖАРЫСТАРЫН ҰЙЫМДАСТЫРУ ЕРЕЖЕЛЕРІ

2.1. Жарыстар, жарыс жүйелері

1. Жарыс - қатысушылардың шеберлігін шыңдауға және көрсеткен нәтижелері бойынша спорттық атақтар мен дәрежелер алуға мүмкіндік беретін бәсеке.

2. Жарыстар жекелей, командалық немесе жекелей-командалық сипатта болады. Жекелей жарыстарда нәтижелер әрбір ойыншыға дербес жазылып, әр ойыншы жеке есептен өтеді. Командалық жарыстарда ойыншылардың нәтижелері толығымен командаға жазылып, есептен тек командалар өтеді. Жекелей-командалық жарыстарда ойыншылардың нәтижелері бір уақытта ойыншыға да, командаға да жазылып, қорытындысында ойыншылар да, командалар да есептен өтеді.

3. Жарыстар келесі санаттар бойынша өткізіледі: кіші жасөспірімдер (11-12 жас), жасөспірімдер (13-16 жас), жастар (17-20 жас), ересектер (21 жастан жоғары), ардагерлер (40 жастан жоғары). Бағдарламаға ерекше санаттағы қатысушыларға арналған жарыстар да енгізілуі мүмкін: Мүгедектер, Ауыл спортшылары, Оқушылар, Студенттер т.с.с.

Классикалық ойын түрінен жарыс кезінде кіші жасөспірімдер мен жасөспірімдерді әр күні 3 ойыннан артық ойнатпау, ал жастардан бастап әр күні 2 ойыннан артық ойнатпау керек. Әр күнгі ойындар 6 сағаттан аспау керек.

4. Жарысты өткізу жүйелері: айналма, реттелмелі швейцар, олимпиадалық, матч-турнир.

Айналма жүйеде – барлық ойыншылар немесе командалар бір-бірімен кездесіп шығады. Айналма жүйесі жарысқа қатысушылар саны шағын немесе жарысты өткізу мерзімі жеткілікті болғанда қолданылады.

Реттелмелі швейцар жүйесі бойынша жұптау – ойыншылардың немесе командалардың рейтингтеріне сәйкес өткізіледі. Жарысқа қатысушылардың санына байланысты ойын саны кемінде-5, бірақ 15 турдан аспауы тиіс.

Олимпиадалық жүйе – ойыншы немесе команда жеңіліс сайын қатардан шығып отырады. Бұл жүйені көбінесе жарысты шектеулі мерзімде өткізгенде қолданады.

Матч-турнир – ойыншылар немесе командалар бір-бірімен бірнеше жеке кездесулер өткізеді.

Жарысқа қатысушы ойыншылар мен командалар саны 10 болса айналма жүйесі қолданылады.

Қазақстан Республикасы командалық чемпионатында ғана командалар саны 10-нан асса, өткен жылғы чемпионаттың нәтижесі бойынша екі топқа бөліп өткізіледі.

Жарысқа қатысушы ойыншылар саны 11 пен 30-дың арасын құраса реттелмелі швейцар жүйесі қолданылады, 5-7 ойын ойналады.

Жарысқа қатысушы ойыншылар саны 31-ден асса, реттелмелі швейцар жүйесі қолданылады, 9-13 ойын ойналады.

P.S. Жарысқа қатысушылардың санына құрамына орай ойын санын өзгертуге болады. Ойын сандарын тақ жасамай жұп жасауға да рұқсат етіледі.

5. Келесі жылға арналған жарыстардың күнтізбесі ҚР Тоғызқұмалақ Спорт Федерациясының күз мезгіліндегі (қыркүйек-қазан айлары) отырыстарында талқыланып, ҚР Мәдениет және Спорт министрлігінің Спорт және дене шынықтыру комитетіне бекітуге ұсынылады.

6. Қазақстан Республикасының командалық чемпионаты алғашқы жоба бойынша командалар саны 10 болса айналма жүйемен, 10-нан асса өткен жылғы чемпионаттың нәтижесі бойынша екі топқа бөліп өткізіледі. 2 топқа бөлу «иректеу ізі» тәсілімен жүзеге асырылады, өткен командалық чемпионаттың қорытынды кестесі басшылыққа алынады:

Бірінші топ	Екінші топ
1-орын	2-орын
4-орын	3-орын
5-орын	6-орын
8-орын	7-орын
9-орын	10-орын
12-орын	11-орын
13-орын	14-орын
16-орын	15-орын

Откен жылғы Чемпионатқа қатысқан командалар кесте сонына алфавит ретімен тіркеледі.

7. Қазақстан Республикасының кешенді ресми жарыстары (Универсиада, Спартакиадалар т.б.) реттелмелі швейцар жүйесімен жекелей-командалық есепте өткізіледі.

Қазақстан Республикасының командалық чемпионаты қосымша жоба бойынша командалар 4 аймаққа бөліп өткізіледі:

Солтүстік - Астана қ., Солтүстік Қазақстан, Ақмола және Қостанай обл.

Оңтүстік - Алматы қ., Қызылорда, Оңтүстік Қазақстан және Жамбыл обл.

Батыс - Ақтөбе, Батыс Қазақстан, Атырау және Маңғыстау обл.

Шығыс - Павлодар, Қарағанды, Шығыс Қазақстан және Алматы обл.

Әр аймақтан шыққан үздік екі команда ақтық сайысқа жолдам алады.

2.2. Жарысты ұйымдастырушылардың міндеті

1. Қазақстан Республикасында өткізілетін барлық жарыстар Ережеге сәйкес ұйымдастырылады. Республикалық және халықаралық жарыстар ҚР Тогызқумалақ Спорт Федерациясы және ҚР Мәдениет және Спорт министрлігінің Спорт және денс шынықтыру комитетінде келісілуі тиіс.

2. Әр жарысқа ұйымдастыру алқасы құрылады, оған негізінен жарыс өткізіп жатқан жергілікті әкімшілік, спорт басқармасы өкілдері кіреді.

Ұйымдастыру алқасының атқаратын іс-шаралары:

- жарысқа қатысушылар мен төрешілерді орналастыру;
- жарыс бағдарламасын әзірлеу, оны көрнекті жерге ілу;
- мандат комиссиясының жұмысын жүргізу;
- жарыстың жүгіну алқасын құру және бекіту;
- жарыс өткізуге қажетті құжаттармен және құралдармен қамтамасыз

ету;

- жарыс алаңын даярлау;
- жарыс үстелдеріне реттік нөмірлер жапсыру;
- жарыстың ашылу және жабылу салтанатын ұйымдастыру;
- марапаттауға әзірлік жасау, дипломдар мен сый-сияпаттар әзірлеу;
- бұқарамен және баспасөз ақпарат құралдары (БАҚ) өкілдерімен жұмыс

жүргізу;

3. Жарыстар бекітілген жарыс ережесіне сәйкес өткізілуі тиіс. Жарыстың ережесіне қойылатын негізгі талап – баптарға түрлі түсінік беру мүмкіндігін болдырмау. Жарыс ережесі жарыстың басталу мерзімінен 1 ай бұрын жіберіледі. Жарыс ережесі келесі баптарды қамтиды:

- мақсаты мен міндеттері;
- өткізілетін жері мен мерзімі;
- жарыстың өткізілуіне басшылық жасау;
- жарысты өткізу жүйесі және жеңімпаздарды анықтау;
- марапаттау рәсімі;
- қатысушылар мен төрешілерді қабылдау шарттары;
- тапсырыс беру мерзімі.

4. Қазақстан Республикасы ресми жарыстарының жарқағаздарында Қазақстан Республикасының ресми Елтаңбасы мен Қазақстан Республикасы Тоғызқұмалақ Спорт Федерациясының таңбасы болуы тиіс.

5. Жарысты ұйымдастыру комитеті жарысты қажет төрешілер санымен қамтиды. Бас төрешілер алқасын тағайындайды және жарыстың төрешілігіне байланысты шығындарға қаражат бөледі. Әр жарыста бас төреші, бас төрешінің орынбасары, бас хатшы, бас хатшының орынбасары, төреші-хатшы және қатардағы төрешілер тағайындалады.

6. Бас төрешілер алқасы бекітілген талапқа сәйкес жарыс құжаттарымен, жеребе жүргізу үшін компьютермен, кеңсе тауарларымен және басқа да шығын материалдарымен қамтамасыз етілуі тиіс. Жарыс құжаттары:

- жарыстың хаттамасы;
- жарыстың нәтижелер кестесі;
- партияны жазу бланкасы;
- ескерту бланкасы;
- наразылық бланкасы;
- ойыншы анықтамасы;
- төрешілік анықтамасы;
- жарыстың есебі.

7. Жарыстың алдын-ала тапсырысы жарыстың басталу мерзімінен 15 күн бұрын беріледі. Түпкілікті тапсырыс жарысқа келген күні Бас төрешілер алқасына тапсырылуы тиіс.

8. Ойыншылардың аты-жөні, туған жылы, айы, күні, жынысы, спорттық дәрежесі немесе атағы, квартал бойынша рейтингі, тактасы, оқу немесе жұмыс орны, жаттықтырушысы көрсетіліп, дәрігердің қолы қойылған, мекеме басшысының қолы қойылған және мөрі басылған түпкіліксіз тапсырыс (қосымша 2) компьютерлік мәтінде теріліп, конверт ішінде қабылданады. Барлық республикалық жарыстарда тапсырысқа аты-жөні қаламсаппен енгізілген ойыншылар жіберілмейді. Тапсырыста команда немесе жекелей ойыншы жарысқа қай мекемеден келгенін растайтын мекеме басшысының қолы және мөрі болуы міндетті.

9. Ресми жарыстарда классикалық алғашқы ойынның жеребесі жарыстың басталуынан 3 сағат бұрын жүргізіліп, алғашқы ойын түс ауа басталады. Келесі ойынның жеребесі кезекті ойын аяқталғаннан 1 сағаттан кейін өткізіледі. Әр ойынның жеребесіне команда өкілінің немесе жаттықтырушының қатысуына рұқсат беріледі. Әр ойынның арасындағы үзіліс 2 сағаттан кем болмауы тиіс.

Ресми жарыстарда соңғы тур аяқталғаннан кейінгі күннің қалған уақытын төрешілер алқасы жарыс қорытындысын шығаруға және ойын алаңын ретке келтіруге арнайды. Команда жетекшілері жарыстың қорытынды кестелерін соңғы тур аяқталғаннан 3 сағаттан кейін талап ете алады.

10. Жарысты ұйымдастырушылар жарысты ҚР Тоғызқұмалақ Спорт Федерациясы келісімімен ұсынылған тақта үлгілерімен өткізеді.

11. Ойыншылар ойналған ойындардың жазбаларын көшіріп алуы үшін сағат 10.00-ден 12.00-ге дейін және 15.00-ден 17.00-ге дейін арнайы орынға

шығарылады. Ең соңғы ойынның жазбалары ойын біткеннен 10 минуттан кейін 1 сағат уақытқа ғана шығарылады.

12. Загип ойыншыларға тақтаны таңдау артықшылығы беріледі. Бір уақытта екі тақтамен ойнауға рұқсат етілмейді.

13. Жарысты ұйымдастыру комитеті жарыс қорытындысы бойынша жарыстың жеңімпаздары мен жүлдегерлерін бағалы сыйлықтармен, төс белгілермен, мақтау қағаздарымен марапаттайды.

2.3. Жарысқа қатысушылар міндеті

1. Жарысқа қатысушы әр спортшы тоғызқұмалақ ойынның негізгі қағидаларын білуі тиіс.

2. Жарыс барысында ойыншылар жарыс төрешілерінің Брежеге сай талаптарына толықтай бағытулары тиіс.

3. Әрбір ойыншы ойынға уақытында келуге міндетті. Кешіккен ойыншыға төреші сағатты көкканнан кейін ескерту беруге құқылы.

4. Жарысқа қатысушылар ойын алаңына талапқа сай киім үлгісімен, қаламсаппен және ойынның көшіріп алмақ нәсірнен блокнот немесе дәптер алып кіре алады. Блокнотты (дәптерді) ойын кезінде назардан тыс аймақта ұстауға міндетті болады, яғни оны ашып қоруіне, пайдалануына немесе оған жазуына (ойын біткенше) тыйым салынады.

5. Ойыншылар жазу бланкаларын толық, әрі анық толтыруға міндетті. Егер ойыншылардың біреуі немесе екеуі де уақыт тапшылығына түссе (ойынға берілген уақыттың аяқталуына 7 минут қалғанда), ол ойыншыға жазу бланкасын толтырмауға рұқсат беріледі. Бұл ойыншыға көмекке, яғни жазу бланкасын толтыруға, қатардағы төреші немесе көмекші төрешілердің бірі келе алады. Ойыншы ойын аяқталғаннан кейін қарсыласының жазу бланкасы арқылы өзінің жазбаған жазуларын қалшына келтіреді.

6. Ойыншыларға жазу бланкаларына қосымша суреттер салуға, бояуға тыйым салынады.

7. Ойыншыға ойын басталғаннан алғанқы 1 сағаттан кейін басқа ойыншылардың ойындарын қарап шығуына рұқсат беріледі. Бірақ бұл қарап шығудың ұзақ мерзімді тамашалауға ұласпауын кезекші төреші бақылайды, және өзі (кезекші-төреші) дербес шешім қабылдайды. Ойыншы өзінің кезекті жүрісін жасағаннан кейін ғана орнынан тұра алады. Қатарынан екі ойыншының да ойын алаңын тастап көгулеріне тыйым салынады.

8. Жарыс барысында ойыншыларға кез-келген қысқаша жазбаларды, ақпарат көздерін, біреулердің кеңестерін пайдалануға, сонымен бірге команда өкілімен, жаттықтырушыларымен тілдесуіне, ымдасуына, ақыл-кеңес алуларына және ойын алаңында ойындарды талдауына тыйым салынады.

9. Ойыншыға кез-келген тәсілмен қарсыласының ойын болуға, мазалауына болмайды. Бұл дәлелсіз өтініштер мен табанды түрде тең ойын ұсынуды да қамтиды.

10. Ойын барысында ойыншылар ұялы телефондарын өшіруге, ал төрешілер үнемі қалшына қосуға міндетті. Ойыншылардың қосулы телефон анықталған жағдайда ойын тоқтатылады, ойыншыға жеңіліс жарияланады.

11. Кезекті ойынды аяқтаған ойыншы жазу бланкаларын толтырып, қатардағы төрешіге өткізгеннен кейін келесі ойын басталғанша ойын алаңынан кетеді.

12. Егер команда өкілі немесе сол аймақтың жаттықтырушылары тапсырыс негізінде сол жарысқа спортшы ретінде тіркелген болса, ол спортшыға қойылар талап шеңберінде әрекет етуге міндетті болып қалады.

Егер команда өкілі немесе сол аймақтың жаттықтырушылары тапсырыс негізінде сол жарысқа спортшы ретінде тіркелген болса, ол сол команданың ресми өкілі болып танылмайды.

13. Жарыста қыз балалар ұл балалардың орнына ойнай алады. Командалық жарыс кезінде ұл балалардың алдыңғы тақтада отыру тәртібі сақталуы тиіс.

14. Жас ерекшелігі шектелмеген жарыстарда жасы кіші спортшылардың ересек спортшылар арасында ойнауына рұқсат беріледі.

Қазақстан Республикасының ересектер арасындағы жекелей чемпионаттарына, ҚР Кубогы жарысына қатысушылардың I дәрежесі және одан жоғары болуы тиіс.

15. Жарыс алаңына аты-жөні жазылған карточка (бейджик) таққан облыстың (қаланың) аға жаттықтырушылары және лауазымды тұлғалар ғана еркін кіріп-шығуға құқылы.

16. Ресми жарыстарда әр тур аяқтануға 30 минут уақыт қалғанда жарыс алаңында тек қана жарыс төрешілері мен лауазымды тұлғалар ғана қала алады.

17. Жарыс алаңында команда өкілдері мен жаттықтырушыларға жарыс барысы туралы сұғымдасуына, жалпы ойыншылардың ойын бөлетін әрекеттер жасауларына тыйым салынады.

18. Әр ойыншы жарыстың соңына дейін қатысуға міндетті. Жарыстың қатарынан 2 турына себепсіз қатыспаған ойыншы келесі жеребедеп алынады.

19. Команда өкілдері ойыншыларының киім үлгілеріне ерекше мән бергендері жөн. Жарысқа қатысушылардың талапқа сай киім үлгілері:

1. мектеп формасы;
2. классикалық киім үнісі;
3. бірыңғай спорттық киім үлгісі.

20. Барлық ойыншылар мен команда өкілдері жарыстың ашылу мен жабылу салтанаттарына қатысуға міндетті (Бас төрешілер алқасы басқаша шешпегенде).

Командалық жарыстарға қосымша толықтырулар

1. Қазақстан Республикасының ерлер арасындағы командалық чемпионатына әйелдер (қыздар) қатыстырылмайды.

2. Қазақстан Республикасының классика, рапид және блиц түрлерінен ресми чемпионаттарына қатысушы спортшылардың тапсырысы жеке беріледі.

3. Команда өкілдері тапсырыста көрсетілген спортшыларды ауыстыру үшін жарыстың бас хатшысының орынбасары мен аға төрешіге 1 сағат бұрын ескертулері міндетті. Ауыстырылған ойыншылар жарысқа қайта қосыла алмайды.

4. Жарысқа қатысу жөніндегі тапсырыста қай тақтада ойнайтыны көрсетілген ойыншылар жарыс соңына дейін өз тақталарын өзгерте алмайды.

5. Жарыс барысында тапсырыста жоқ ойыншының және тапсырыста бола тұра ол команданың мүшесі емес ойыншының команда құрамында өнер көрсеткені анықталса, Бас төрешілер алқасы тәртіп бұзған команданың барлық нәтижелерін жойып, команданы сол жарыстан аластатады.

6. Жарыс барысында тапсырыста жоқ ойыншының және тапсырыста бола тұра ол команданың мүшесі емес ойыншының жекеменшік есепте өнер көрсеткені анықталса, Бас төрешілер алқасы тәртіп бұзған ойыншына және оның жаттықтырушысын 1 жыл мерзімдік жарыстан аластатады.

7. Команда өкілдері тапсырыста жарысқа қатысуға міндетті спортшылардан артық спортшыларды көрсете алады.

8. Командалық жарысқа әр облыс (қаланың) команда құрамы 50%-деп аспаса қатыстырылмайды.

9. Команда құрамы толық болмағанда ойыншылар тақтаға реттік сан бойынша отырғызылады.

10. Жарыста ерлер әйелдердің (қыздардың) орнына ойнай алмайды, ал әйелдер (қыздар) ерлердің орнына ойнауға құқылы, тек ҚР командалық чемпионатынан басқасында.

11. Командалық жарыста ерлер алдыңғы тақталарда ойнауға міндетті.

2.4. Жарыс төрешілері мен жүгіну алқасы

1. Республика көлемінде өтетін барлық ресми жарыстардың Бас төрешілер алқасының құрамын ҚР Мәдениет және Спорт министрлігінің Спорт және дене шынықтыру комитеті ҚР Тоғызқұмалақ Спорт Федерациясымен келісс отырып бекітеді.

2. Бас төрешілер алқасының құрамына бас төреші, бас төрешінің орынбасары, бас хатшы, бас хатшының орынбасары және аға төреші кіреді. Қатардағы төрешілер саны жарыстың дәрежесімен анықталады:

- а) ресми халықаралық жарыстарда – 2 жұпқа 1 төреші;
- б) ресми республикалық жарыстарда – 2-3 жұпқа 1 төреші;
- в) облыстық (қалалық) жарыстарда – 4-5 жұпқа 1 төреші.

3. Жарыс төрешілерінің басты қағидалары болып бейтараптық таныта отырып, жарыс сәресінің қатаң сақталуын қамтамасыз ету болып табылады.

4. Жарыс төрешілері ойын алаңына таланка сай киім үлгісімен ғана кіре алады.

5. Бас төрешілер алқасының міндеттері:

- а) жарыстың басталуына дейін:
 - жарыс алаңының даярлығын тексеру;
 - жарыстың «тұздық» белгісін бекіту;
 - жарысқа қатысушылар үшін киім үлгілерін бақылау;
 - жарыс жеңімпаздарын анықтау тәртібін нақтылау;
 - ресми жарыстардың көшбасшыларына ерекше ыңғайлы жағдай жасау;
- б) жарыс аяқталғаннан кейін:
 - жарыс қорытындысын шығару, нәтижелер кестесін бекіту;
 - спорттық дәреже орындағандарға анықтама толтыру;
 - төрешілерге анықтама беру;
 - жарыс қорытындысы бойынша есеп беру;

6. Ереженің бабымен толық реттелмейтін жағдайлардың соңғы шешімі ережеде каралатын ұқсас жағдайлардың негізінде, жарыстың Бас төрешілер алқасының жиналысында дауыс беру арқылы қабылданады. Алқа мүшелерінің дауысы тең болған жағдайда бас төрешінің дауысы шешуші дауыс болып табылады.

7. Төрешілер қолданатын жаза түрлері:

- ескерту береді (бірден тіркеледі, ауызша берілген ескерту болса да);
 - екінші ескерту береді (қатаң ескерту болып тіркеледі);
 - үшінші ескерту қатаң шара болып табылады.
- Қатаң шараға жатады:

- ойыншының ойын нәтижесін жояды, бірақ ойыншыны кезекті ойын жеребесіне жібереді.

8. Бас төрешілер алқасының қолданатын жаза түрлері:

- командаңы түгелімен жарыстан аластатады;
- ойыншыны 1 жыл мерзімге жарыстан аластатады;

9. Төрешілерге қолданылатын жаза түрлері:

- ескерту береді;
- қатаң ескерту береді;
- сңбекақысы төленбейді;
- төрешіліктен 1 жыл мерзімге аластатады;
- анықтама берілмейді.

10. Жарыс төрешілері тоғызқұмалақ қағидасының ішінде міндеттеген немесе тыйым салған баптарды бұзған ойыншыға да, команда өкілі мен жаттықтырушыға да қарсы керекті жазалау шараларын қолдана алады. Төрешінің берген ескертуін басқа төреші өзгерте алмайды.

11. Қатардағы төрешінің іс-әрекетіне басқа төрешілердің араласуына қатаң тыйым салынады.

12. Даулы жағдай туындайтын болса соңғы шешімді қабылдау Бас төрешілер алқасына жүктеледі.

13. Егер команда өкілінің немесе жаттықтырушының төрешілер тарапынан алған ескертуі қайталанатын болса, төрешілер оны жарыстың соңына дейін ерекше бақылауға алады.

14. Жарыс барысында ескерту алғандардың тізімі бас төрешілер алқасында сақталынып, әр ойынның басында хабарланады.

15. Бас төрешінің міндеттері:

- жарыс алаңын ұйымдастыру алқасымен бірге қабылдау;
- мандаттық комиссияның жұмысына қатысу;
- жарыстың барысына басшылық жасау;
- жарыс бағдарламасын бекіту;
- әр ойын күнін қорытындылау;
- төрешілерге анықтама беру;
- спорттық дәреже орындаған спортшыларға анықтама беру;
- жарыстың қорытынды есебін беру;
- баспасөз өкілдерімен жұмыс жүргізу.

16. Бас төреші орынбасарының міндеттері:

- тапсырыстар қабылдау;
- ескерту кестесін жүргізу;
- спорттық дәреже орындағандарға анықтама әзірлеу;
- нәтиже кестесінің сауатты толтырылуын қадағалау;
- көрсекілік жұмыстарға жауап беру;
- қажет жағдайда бас төрешінің орнын алмастыру.

17. Бас хатшының міндеттері:

- тапсырыстарды қабылдау;
- жарыс бағдарламасын әзірлеу;
- бақылау сағатын белгілеу;
- жарыстың қорытынды есебін әзірлеу;
- қажет жағдайда бас төреші мен оның орынбасарын алмастыру.

18. Бас хатшы орынбасарының міндеттері:

- төрешілер жұмысына басшылық жасау, оларға жүктеме беру;
- қатардағы төрешілерден ойын нәтижелерін қабылдау;
- төрешілерге анықтама әзірлеу;
- алмасқан ойыншылардың нәтижелер кестесіне сауатты орналасуын қадағалау.

19. Аға төрешінің міндеттері:

- спортшыларды тіркеу;
- жеребе өткізу;
- қатардағы төрешілерден хаттама қабылдау;
- нәтиже кестесін толтыру (қосымша 4);
- алмасқан ойыншыларды нәтижелер кестесіне сауатты орналастыру.

20. Қатардағы төрешілердің міндеттері:

- әр ойынға 10-15 минут ерте келу, түздықтарды тексеру;
- жазу бланкаларын тарату, сағаттардың уақыттарын қою;
- қатардағы ойынды жіті бақылау;
- ойын нәтижелерін қабылдау, оны Бас хатшының орынбасарына өткізу;
- ойын хаттамаларын сауатты толтырып, аға төрешіге өткізу (қосымша 5);
- ойын толық аяқталғанша алаңда болу.

21. Классикалық ойын барысында дау туындап, ойыншылардың қайсысының айтқаны дұрыс екенін анықтау мүмкін емес жағдайда:

а) ойын соңғы диаграммадан бастап ары қарай жалғасады;

б) әр ойыншыда қанша уақыт қалғаны белгісіз болған жағдайда, ойынды аяқтауға 15 минуттан уақыт беріледі. Ойыншылар ойынды жазып ойнап жалғастырады.

22. Жарыстың Бас төрешісі жарыс барысында тоғызқұмалақ ойынының негізгі қағидалары мен жарыс өткізу ережелеріне бағыныпты.

2.5. Жеребе өткізу

1. Жеребе жарысқа қатысуға ишет білдірген команданың немесе жеке спортшылардың тапсырыстары негізінде өткізіледі.

2. Жарысты ұйымдастырушылар алқасы қатысушылар тарапынан жарысқа қатысу туралы қосымша мағлұмат алмаса, төрешілер алқасы алғашқы ойынның жасалған жеребесін жанартып жасамау еркіндігін қалдыра алады.

3. Реттелмелі швейцар жүйесімен өтетін жарыстарда ойналатын турлар саны спортшылардың жалпы санына байланысты анықталады.

4. Реттелмелі швейцар жүйесімен өтетін жарыстарда дәйекті себептерге байланысты ойналмаған ойындарды кезекті жеребе өткізгенде шартты түрде тең ойын деп есептейді. Кейінге қалдырылған ойындар келесі ойын жеребесі жасалғанға дейін ойналуға тиісті және сол ойын нәтижесі келесі ойын жеребесіне енгізіледі.

5. Реттелмелі швейцар жүйесімен жұмыс жасау тәртібі:

а) реттелмелі швейцар жүйесінде ойыншыларға рейтингтеріне сәйкес кему бағытында реттік нөмірлер беріледі. Рейтингтері бірдей спортшыларға реттік нөмірлер спорттық атақтары бойынша, одан кейін қазақ тілінің алфавиті бойынша беріледі. Әр ойында ойыншылардың жұптарын анықтау үшін компьютерді пайдаланған жөн (жеребе бағдарламалары);

б) компьютер жоқ жарыстарда алғашқы ойынның жұптарын анықтау үшін жеке карточка бойынша (қосымша 3) жеребе өткізіледі. Онда жарысқа қатысушыларды тең екі бөлікке бөледі. Жоғарғы нөмерлі ойыншылар бірінші топты, ортадан төменге дейінгі нөмірлі ойыншылар екінші топты құрайды. Алғашқы ойында бірінші топтың № 1 ойыншысы екінші топтың № 1 ойыншысымен, № 2-сі № 2-мен т.е.с кездеседі.

Алғашқы ойында екі топтың да тақ санды ойыншылары бастаушы, ал жұп санды ойыншылары қостаушы болады.

в) келесі ойынның жұптарын анықтау үшін бірдей ұпай жинаған ойыншылар топтастырылып, жұптар б) бабының ережесі бойынша құрылады.

Жеребе жасау кезінде төмендегідей шарттар орындалуы қажет:

- компьютер бағдарламасы бойынша жеребе жасауға басымдылық беріледі;
- ойыншылардың саны тақ болғанда, (↑) ұпайды рейтингі ең төмен ойыншы алады;
- бір ойыншы екі рет бос бола алмайды;
- ойыншылар бір-бірімен екі рет кездеспейді, ал жекпе-жек командалық жарыстарда бір команданың ойыншылары өзара кездеспейді;
- егер бірдей ұпай жинаған топтың ойыншысына қарсылас табылмаса, онда ол ойыншыны «төмен» түсіруге (↓) немесе «жоғары» көтеруге (↑) болады. Жарыс көшбасшылары мен жарыс соңындағы ойыншылардан басқа ойыншыларды қатарынан екі рет «төмен» түсіруге (↓) немесе «жоғары» көтеруге (↑) болмайды;
- ойыншы қатарынан екі рет бір түспен ойнай алады;
- екі ойыншының түстері бірдей болған жағдайда реттік нөмірі кіші ойыншы түсін өзгертеді (карточкалармен жұмыс жүргізгенде), ал соңғы турда түстері бірдей ойыншылар кездесе, түс ерекшеліктеріне аса мән берілмейді. Яғни, бір ойыншы соңғы турларда бір түспен қатарынан 2 немесе 3 рет ойнауы мүмкін.

6. Айналма жүйемен жұмыс жасау тәртібі:

а) айналма жүйесі кезінде командалардың немесе жеке ойыншылардың реттік нөмірі соқыр жеребе арқылы анықталады;

б) ойынның саны мен жұптар арайы ойын кестесі бойынша анықталады.

2.6. Ойын нәтижелерін есептеу

1. Ойын мақсаты - ойыншы өз қазанына кемінде 82 құмалақ жинап жеңіске жету.

2. Ұтысқа ие болған ойыншыға – 1 ұпай, ұтылған ойыншыға – 0 ұпай беріледі.

Егер ойын тең аяқталса екі ойыншы да 0,5 ұпайдан алады.

3. Ойын аяқталған болып есептелінеді, егер:

- ойыншы ұтылғанын мойындаса;

- ойыншы берілген мерзім ішінде тиісті жүрістерді жасап үлгермесе және қазанындағы құмалақтардың саны 81-ден кем болса;

- ойыншы ойынды жалғастырудан себепсіз бас тартса;

- ойыншылардың бірі немесе екеуі де кезекті ойын басталғаннан кейін 30 минуттан аса кешігіп келсе;

- екі ойыншының бірі өз қазанына 82 құмалақ жинап үлгерсе.

4. Классикалық ойындарда егер қарсыластардың бірі ойынға келмесе немесе 30 минуттан аса кешігіп келсе, ойын хаттамасына ойында болған ойыншының тұсына (+), ал келмеген ойыншының тұсына (-) белгісі қойылады. (+) белгісі 1 ұпайға тең.

5. Егер екі ойыншы ойын аяқталғанда қазанына 81 құмалақтан жинаса, ойын тең аяқталды деп есептелінеді.

6. Ойын барысында екі ойыншының өзара келісімі бойынша ойын тең аяқталуы мүмкін.

7. Уақыты таусылған, бірақ қазанына 82 және одан да көп құмалақ жинаған ойыншы жеңіске жетеді.

8. Ойын барысында әр ойыншы қарсыласына тең ойынды 2 рет қана ұсына алады.

9. Екі ойыншыға жеңіліс жарияланады:

а) екі ойыншының біреуі ойын соңында айқын ұтыс жағдайында отырып қарсыласына 0,5 немесе 1 ұпай бергенде;

б) екі ойыншы ойын соңында айқын тең ойын жағдайында отырып қарсыласына 1 ұпай бергенде;

в) басқа да жағдайлар туындаған кезде соңғы шешімді Бас төрешілер алқасы қабылдайды.

10. Ойыншы жарыстан шығып кетсе немесе шығарылса

Айналма жүйесімен өткен жарыстарда:

а) егер ойыншы жекелей есепте жалпы ойын санының жартысынан кемін өткізсе, онда оның көрсеткіштері жарыстың нәтижелер кестесінен алынады;

б) егер ойыншы жекелей есепте жарыстың жартысынан артық ойын өткізсе, онда оның көрсеткіштері жарыстың нәтижелер кестесінде сақталынады. Тек онымен кездесуге тиісті ойыншыларға (+) белгісі қойылып отырады.

Реттелмелі швейцар жүйесімен өткен жарыстарда:

а) карточка бойынша жасалған жеребе кезінде жарыстан шығып кеткен немесе шығарылған ойыншының ұнайлары ретінде сәйкес ойыншылардың қорытынды ұнайларының орташа көрсеткіші алынады.

2.7. Ойын сағаты туралы

1. Ойын сағаты дегеніміз шектеулі мерзім ішінде жасалған тиесілі жүрістерді бақылауға арналған кос циферблатты сағаттар.
2. Жарыс барысында ойыншыларға төрешілердің рұқсатымен сапалы ойын сағаттарын таңдау артылықшылықтары беріледі.
3. Әр жарыстың срезжесінде сол жарыста қолданылатын шектеулі мерзім өлшемдері беріледі.
4. Жарыс барысында әр ойыншыға тиесілі төмендегідей шектеулі уақыт мөлшерлері қолданылады:
 - а) 2 сағаттан беріледі;
 - б) 1 сағат 30 минуттан беріледі;
 - в) 1 сағаттан беріледі;
 - г) өзге де мөлшерлер.
5. Төреші сағатты қостаушы ойыншының оң жағына қояды. Кезекті ойын басталғаны туралы хабарланғанда бастаушы ойыншылардың сағаттары іске қосылады.
6. Ойыншы кезекті ойын басталғаннан кейін қанша уақыт кешіксе, сол уақыт ойлануға берілген уақыт есебінен есептелінеді. Кезекті ойын басталғаннан кейін 30 минуттан аса кешігіп келген ойыншыға жеңіліс жарияланады.
7. Ойыншы тақта үстіндегі кезекті жүрісін жасағаннан кейін өзінің сағатын тоқтатаып, қарсыласының сағатын іске қосуы тиіс. Сағатты саусақтың ұшымен ғана іске қосады, сағатты қатты ұрып іске қосуға тыйым салынады.
8. Ойыншы сағатты жүріс жасаған қолымен іске қосады.
9. Ойыншы өзінің кезекті жүрісін жасамай, қарсыласының сағатын іске қоса алмайды.
10. Ойын барысында ақауы бар сағаттарды ауыстыруға рұқсат етіледі.
11. Егер ойын сағатсыз басталып, төреші сағатты кейінірек қоятын болса, онда бақылау сағатында қалған уақытты тең екі бөлікке бөліп қояды. Сағат ойын аяғына қарай қойылса, онда төреші екі ойыншыға да 15 минуттан кем уақыт қоймайды.
12. Сағат жалаушасы құлап, қазанына 81-ден кем құмалақ жинаған ойыншы ұтылды деп есептелінеді.
13. Ойыншының сағатындағы берінен уақыты аяқталса, төреші ойынды тоқтатады, ойыншылардың ұтқан құмалақтарының есебін шығарады.
14. Ойын соңында екі ойыншының берілген уақыттары бір мезгілде аяқталса, қай ойыншының уақыты біріппі аяқталғанын анықтау мүмкін болмаса, онда төреші екі ойыншыға қосымша 1 минуттан уақыт бере алады.
15. Даулы жағдай туындағанда төреші сағатты тоқтата алады және тиісті шешім қабылдайды.
16. Ойыншыға ойын уақытының аяқталуына 7 минут қалғанда жазу бланкасын толтырмауға рұқсат беріледі, қатардағы төреші жасаған жүрістерді

қадағалайды. Ойыншы өзінің кезекті жүрісін қарсыласы сағат тілін басқаннан кейін ғана жасайды.

17. Егер ойын барысында сағат төрешінің қателігінен тоқтатылса, онда ойын ары қарай жалғастырылады. Кінәлі төрешіге қолданар шараны Бас төрешілер алқасы шешеді.

18. Жарыс төрешілері жарыс барысында туындаған кез-келген даулы мәселелерді мүмкіндігінше бейбіт жолмен шешуге ұмтылғандары абзал.

2.8. Ойынды кейінге қалдыру

1. Жарыстың Бас төрешілер алқасы белгілі себептерге (маңызды іс-шараларға қатысу, дәрігер қабылдауында болу т.б.) байланысты ойынды кейінге қалдыруға шешім қабылдай алады.

2. Егер белгілі бір себептермен аяқталмай қалған ойынды жарыстың Бас төрешілер алқасы кейінге қалдыру жөнінде шешім қабылдаса, онда жүріс жасайтын ойыншы өзінің жүрісін құпиялы түрде бланкке жазады.

3. Төреші екі ойыншының қатысуымен олардың жазу бланклерін конвертке салып, желімдейді. Жазу бланклерінде ойыншылардың, сонымен бірге құпия жүріс жасаған ойыншының аты-жөні, құпия жүріске дейінгі тақтадағы жағдай, жүрістің реттік саны, пайдаланылған уақыт мөлшерлері жазылады. Конверттің бүтіндігі мен сақталуына қатардағы төреші жауапты. Төреші конвертті ашпаса бұрып оның бүтіндігін екі ойыншыға көрсетуі тиіс.

4. Ойынды жалғастыру кезінде тақтадағы соңғы жағдай қалпына келтіріліп, сағатта екі ойыншының пайдаланылған уақыттары қойылады. Конвертті ашқан төреші құпия жүрісті ауызша оқып, жүріс жасайтын ойыншының сағатын іске қосады. Жүріс жасаушы ойыншы жазылған құпия жүрісігі жүруге міндетті.

2.9. Блиц және рапид

1. Төрешілер блиц және рапид ойындарына қатысушылардың санына байланысты жарысты өткізу жүйесін белгілейді. Қатысушыларды рейтинг көрсеткіштері бойынша арнайы кестеге тіркейді.

2. Ойын барысында жазу бланкалары толтырылмайды. Бақылау сағаты қостаушы ойыншының оң жағына қойылады.

3. Блиц ойынында әр ойыншыға 7 минуттан, ал рапидте әр ойыншыға 20 минуттан уақыт беріледі. Қосымша уақыт беру төрешінің құзырында.

4. Әр жұпқа бір төреші тағайындалады. Төреші екі ойыншының ойынға дайын екенін растағаннан кейін сағатты іске қосады.

5. Ойыншылар ойын басында құмалақтардың тақтада дұрыс орналасуын тексереді, себебі ойын басталғаннан кейін наразылықтар қабылданбайды.

6. Ойын барысында ойыншы қолы тиген оғаудан жүруге міндетті емес. Ойыншы құмалақтарды реттеп қоюды өз уақыты есебінен жүзеге асырады.

7. Ойын барысында құмалақтарды шашып алған ойыншы оларды өз уақыты есебінен қалпына келтіреді.

8. Ойыншының кезекті жүріс жасау кезінде сағатының жалаушасы күлгесе, ол жүрісті аяғына дейін жасайды.

9. Төреші ойынға берілген уақыт аяқталғанда ойынды тоқтатуы міндетті.
10. Электронды сағаттарда уақыт көрсеткіштері 00:00:00 (сағат:минут:секунд) көрсеткенде қатардағы төреші ойынды тоқтатады.
11. Блиц ойынында қатардағы төрешілерде қосымша құмалақтар болуы тиіс.

2.10. Наразылық туралы

1. Команда өкілі немесе жаттықтырушы кезекті ойын аяқталғаннан кейін 30 минут ішінде жарыстың Бас төрешісінің атына және жүгіну алқасына наразылық хатын түсіре алады. Наразылықты түсіруші жақ түсірген уақыттың, ал наразылықты қабылдаушы жақ қабылдаған уақыттарын көрсетулері міндетті.
2. Нәтижелері көрсетіліп, қолдары қойылған ойындарға байланысты наразылықтар қабылданады, бірақ қаралмайды. Себебі, ойыншылардың жазу бланкаларына қойған қолдары сол ойынның қорытындысын мойындағанын білдіреді.
3. Келесі ойынның жеребесі жасалғаннан кейін түскен наразылықтар қабылданбайды және қаралмайды.
4. Наразылық беруші тарап 5000 (бес мың) теңге көлемінде жарна төлеуге міндетті. Жарнасыз наразылықтар қарастырылмайды.
5. Наразылық қанағаттандырылған жағдайда жарна қайтарылады.
6. Наразылық хаты түскеннен кейін Бас төрешілер алқасы (1 тәулік ішінде) мен жүгіну алқасы жиналыс өткізіп, наразылық бойынша шешім қабылдауға міндетті.
7. Бас төрешілер алқасы команда өкілін немесе жаттықтырушысын наразылық бойынша қабылдаған шешіммен таныстыруға міндетті.
8. Бас төрешілер алқасының наразылық бойынша қабылдаған шешімі қайта қарауға жатпайды.
9. Наразылық хаты түспей ойын аяқталғаннан кейін жазу бланкасына 30 минут ішінде қол қоймаған ойыншына ескерту беріледі.
10. Бас төрешілер алқасы даулы шешім қабылдаған жағдайда ҚР Тоғызқұмалақ Спорт Федерациясы атына наразылық хатын түсіруге құқылы.

2.11. Жеңімпаздарды анықтау

Жарыс жеңімпаздарын анықтау үшін жарысты өткізу жүйесіне байланысты келесі көрсеткіштер кему бағыты бойынша қолданылады.

1. Айталма жүйесі

а) Жеке сынақта:

1. ұпайлар саны;
2. жеке кездесу;
3. Бергер коэффициенті;
4. қосымша «Шапшаң ойын»;
5. жеребе.

б) Командалық сынақта:

1. ұпайлар саны;
2. жеке кездесу;
3. ерлердің 1-тақтасының жеке кездесуінің ұтыс нәтижесі;
4. әйелдердің 1-тақтасының жеке кездесуінің ұтыс нәтижесі;
5. ерлердің 2-тақтасының жеке кездесуінің ұтыс нәтижесі т.с.с.;
6. қосымша «Шапшаң ойын»;
7. жеребе.

2. Реттелмелі швейцар жүйесі

а) Жеке сынақта:

1. ұпайлар саны;
2. жеке кездесу (егер ұпайы тең ойыншылардың арасында өзара кездеспегендері болған жағдайда жеке кездесу қарастырмайды);
3. Прогресс коэффициенті;
4. Бухгольц коэффициенті;
5. Кескі Бухгольц коэффициенті.

б) Командалық сынақта (жеребе әр такта бойынша бөлек өткізілгенде):

1. ұпайлар саны;
2. командалық прогресс коэффициенті;
3. Бухгольц коэффициенті;
4. Кескі Бухгольц коэффициенті.

3. Олимпиадалық жүйе

1. реттелмелі кесте бойынша өткізіледі, ойыншылардың санын 128, 64, 32, 16, 8 санына сәйкестендіреді.
2. ұтылған ойыншы жарыс жолынан шығып қалады, егер бір ғана ойын ойналатын болса;
3. егер бір ғана ойын ойналып, тең ойнаған жағдайда жеңімпаз «шапшаң ойын» арқылы анықталады.
4. егер тур 2 ойыннан тұратын болса және сол екі ойынның қорытындысында ұпай саны кем болған ойыншы жарыс жолынан шығып қалады;
5. егер тур 2 ойыннан тұратын болса және екі ойыншының арасындағы ойын тең аяқталса олар жеңімпазды анықтау үшін қосымша шапшаң ойын ойнайды;
6. егер шапшаң ойында ойын тең аяқталса жеңімпаз болып қостаушы болып ойнаған ойыншы танылады.

Р.С.Жарыс жеңімпаздары мен жүлдегерлерін анықтау барысында үміткерлерді әр көрсеткішпен талдан откіземіз және отіп кеткен көрсеткішке қайта жүгінуге болмайтынын ескертеміз. Үміткер спортшылардың саны көп болған жағдайда үміткерлер әр көрсеткіште сұрыпталып отырады, яғни ұпайы мен коэффициенті бірдей немесе жоғары

спортшылар жеңімпазды анықтау үшін келесі көрсеткіштің сұрынталуына түсіп отырады.

Бухгольц, кескі Бухгольц, Бергер және Прогресс коэффициенттерін есептеу

1. Бухгольц коэффициенті – швейцар жүйесімен өткізілген жарыстарда бірдей ұпай жинаған ойыншылардың орнын анықтау әдісі.

Есептеу тәсілі

Бухгольц коэффициенті ойыншымен кездескен барлық қарсыластарының жинаған ұпайларының қосындысын құрайды. Мәні, ең күшті қарсыластармен (қорытындысында ең көп ұпай жинаған) кездескен ойыншына жарыстың нәтижесінде жоғарырақ орын беріледі.

2. Кескі Бухгольц коэффициенті – швейцар жүйесімен өткізілген жарыстарда бірдей ұпай жинаған ойыншылардың орнын анықтау әдісі.

Есептеу тәсілі

Екі не одан жоғары бірдей ұпай жинаған ойыншылардың Бухгольц коэффициенті бірдей болса, онда әр ойыншының коэффициенттерінен ең аз ұпай жинаған қарсыластың ұпайы шегеріледі.

Егер осы айырмадан кейін де Бухгольц коэффициенті (ең аз ұпай жинаған қарсыласты есептемегенде) бірдей болса, онда жоғарыда аталған шегеру тәсілі қолданыла береді. Бұл тәсілді кескі Бухгольц коэффициенті деп атайды.

3. Бергер коэффициенті – айналма жүйемен өткізілген жарыстарда бірдей ұпай жинаған ойыншылардың орнын анықтау әдісі.

Есептеу тәсілі

Бергер коэффициентін ойыншына ұтқан қарсыластарының жинаған ұпайларының қосындысы мен онымен тең түскен қарсыластарының жинаған ұпайлары жиынтығының жартысы құрайды. Бергер коэффициенті ең күшті қарсыласты (ең көп ұпай жинаған) ұтқан немесе олармен тең түскен ойыншыларда жоғары болады.

4. Прогресс коэффициенті – швейцар жүйесімен өткізілген жарыстарда бірдей ұпай жинаған ойыншылардың орнын анықтау әдісі.

Прогресс коэффициентін есептегенде ойыншылардың орны ең жоғарғы көрсеткіш бойынша анықталады.

Есептеу тәсілі

Прогресс коэффициентін ойыншының әр ойында көрсеткен нәтижелері көрсеткіштерінің қосындысы құрайды. Бұл коэффициент жарыстың алғашқы ойындарында ұтылған ойыншыларда төмен болады.

2.12. Жылдық аймақтық рейтингті есептеу жүйесі

Аймақтық рейтинг бір жылда өткен жарыстардың қорытындысы бойынша құрылып, командалық жарыстарда рейтинг бойынша жеребе өткізу үшін пайдаланылады. Аймақ ойыншысының не командасының әр бір алған орны үшін төмендегідей шарттар бойынша ұпайлар беріледі:

1. Қазақстан Республикасының жасөспірімдер чемпионаты

*1 жекелей орын – 3 ұпай

*2 жекелей орын – 2 ұпай

*3 жекелей орын – 1 ұпай

Барлығы $6 \times (3+2+1) = 36$ ұпай

2. Қазақстан Республикасының Кубогы

*1 командалық орын – 12 ұпай

*2 командалық орын – 10 ұпай

*3 командалық орын – 8 ұпай

*4 командалық орын – 6 ұпай

*5 командалық орын – 5 ұпай

*6 командалық орын – 4 ұпай

*7 командалық орын – 3 ұпай

*8 командалық орын – 2 ұпай

Барлығы $12+10+8+6+5+4+3+2=50$ ұпай

3. Қазақстан Республикасының Ардагерлер чемпионаты

*1 жекелей орын – 6 ұпай

*2 жекелей орын – 4 ұпай

*3 жекелей орын – 2 ұпай

Барлығы $2 \times (6+4+2) = 24$ ұпай

4. Қазақстан Республикасының командалық чемпионаты

*1 командалық орын – 12 ұпай

*2 командалық орын – 10 ұпай

*3 командалық орын – 8 ұпай

*4 командалық орын – 6 ұпай

*5 командалық орын – 5 ұпай

*6 командалық орын – 4 ұпай

*7 командалық орын – 3 ұпай

*8 командалық орын – 2 ұпай

Барлығы $12+10+8+6+5+4+3+2=50$ ұпай

5. Қазақстан Республикасының жекелей чемпионаты

*1 жекелей орын – 6 ұпай

*2 жекелей орын – 4 ұпай

*3 жекелей орын – 2 ұпай

Барлығы $2 \times (6+4+2) = 24$ ұпай

6. Қазақстан Республикасының жасөспірімдер чемпионаты

*1 жекелей орын – 3 ұпай

*2 жекелей орын – 2 ұпай

*3 жекелей орын – 1 ұпай

Барлығы $6 \times (3+2+1) = 36$ ұпай

7. Қазақстан Республикасының жастар арасындағы Кубогы

- *1 командалық орын – 12 ұпай
- *2 командалық орын – 10 ұпай
- *3 командалық орын – 8 ұпай
- *4 командалық орын – 6 ұпай
- *5 командалық орын – 5 ұпай
- *6 командалық орын – 4 ұпай
- *7 командалық орын – 3 ұпай
- *8 командалық орын – 2 ұпай

Барлығы $12+10+8+6+5+4+3+2=50$ ұпай

8. Қазақстан Республикасының жастар арасындағы командалық чемпионаты

- *1 командалық орын – 12 ұпай
- *2 командалық орын – 10 ұпай
- *3 командалық орын – 8 ұпай
- *4 командалық орын – 6 ұпай
- *5 командалық орын – 5 ұпай
- *6 командалық орын – 4 ұпай
- *7 командалық орын – 3 ұпай
- *8 командалық орын – 2 ұпай

Барлығы $12+10+8+6+5+4+3+2=50$ ұпай

Жарысқа аймақтың кемінде бір ойыншысы қатысқаны үшін команда есебіне қосымша 1 (бір) ұпай беріледі. Жыл қорытындысы бойынша аймақтардың жинаған ұпайларына сәйкес аймақтық рейтинг кестесі құрылады. Ұпайлары тең командалар қазақ тілінің алфавиті бойынша тізіліп жазылады. Кесте жылдың соңында жыл қорытындысының көрсеткіштерімен алмастырылады.

Қосымша 1

Жарыс құжаттары

Жазу бланкасы

_____ 20 _____ жыл

Тур № _____ Тақта № _____ қаласы

« _____ » _____ 20 _____ жыл

Бастаушы _____
 Қостаушы _____

№	Бастаушы	Қостаушы
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

Жазған: _____
 Нәтижесі: _____
 Қолдары: _____
 Қабылдаған төреші: _____

Қосымша 2

Тапсырыс үлгісі

№	Аты-жөні	Туған-айы, күні, айы	Жынысы	Спорттық дәрежесі немесе заты	Қыртал бойынша рейтингі	Тақталы	Оқу немесе жұмыс орыны	Жағдайы	Дәрігер

Мекендік басшының жаны
 Мекендік мөрі

Қосымша 3

Жеке карточканың үлгісі

_____	кат
Ойыншының карточкасы	
№ _____	

№	Қарсылас ының аты- жөні	дәреж есі	тү сі	пәти же	Төмен түсуі немес е көтері луі	Өсу қорытынд ысы	коэффиц иент

Түсінік хат

Тоғызқұмалақ – қазақта кең таранан, өте қызықты, ойлы ойын. Қаратау қазбаларының арасынан табылған тас «қазан» осы тоғызқұмалақты еске салады. Бұл ойын Қызғазстанда, Монголияда, қарақалпақстанда, Өзбекстан қазақтарның арасында, алыс шетел қазақстанның арасында қатты дамыған.

Бұл бас шынықтыратын ойынды біздің ұлттық «шахматымыз» десе болғандай. 162 таспен ойналатын осы бір ойлы ойынның жоғалып кетпеуіне кезінде академик-жазушы Мұхтар Оуезов, халық артисі Қалибек Қуанышбаев, техника ғылымының кандидаты М. Ибраев пен шахматшы Е.Браундардың сіңірген еңбектері өте зор.

Тоғызқұмалақтан алғашқы республикалық жарыс 1948 жылы өткізіліп, жарысқа халық ойынының шеберлері Абайдың немересі Ысқақов (Семей), Аңдамас Жөкеев (Қарағанды), Оспан Қаржауов (Семей), Шорман Өтегенов (Жамбыл) сияқты тоғызқұмалақшылар қатысты.

Республиканың тұңғыш чемпионы Ш.Өтегенов болды. 1948-1960 жылдар аралығында Қазақстан аймағында көптеген біріншіліктер өтті. Осы кезеңдерде қатарынан алты жыл бойы Жамбыл облысының өкілі Рахымбай Ахмамбетов бірінші орынды жеңіп алып отырды. Кейін көп жылдар бойы бірінші орынды В. Поляков пен Қасымов алма кезек жеңіп алып отырды.

Халқымыздың кемеңгер ақыны Абай көзінде тоғызқұмалақтың аса шебер ойыншысы болған.

«Тоғызқумалақ» үйірмесінің 2021-2022 оқу жылына арналған жұмыс жоспары

ҚС	Сабақтың тақырыбы	Сағат саны	уақыты
1	Тоғызқумалақ ойынының қалдасы, заңдылықтары, сөздігі.	3	02/06/08.09.
2	Тоғызқумалақ ойынының ережелері, ойынның сипаты, мақсаты.	3	13/15/20.09
3	«Тұадық» жариялау	4	22/27/29/04.10
4	«Атсырау» жағдайы	3	6/11/13/18.10
5	Жазып ойнау тәртібі	4	20/25/27/11.11.
6	Ойын сабағы	3	3/8/10.10
7	Қумалақтарды ерістете білу	4	15/17/22/24.11
8	Тактикалық тәсілдер. Комбинация құру.	4	29/1/6/8.12
9	Жүрістердің санын есептеу жолдары. Жүрістердің дәлдігін есептеу жолдары.	4	13/15/20/22.12
10	Этюдтерді шешу	4	27/28/10/12.01
11	Ойын ортасы. Ойынның соңы	4	17/19/24/26.01
12	Қандықақпан бастамасы.	4	2/17/8/14.02
13	Арт отауынан жүріп қорғану жүйесі.	4	16/21/23/28.02
14	Отауларға шабуыл жасау.	4	2/7/14/16.03
15	Комбинация жасау.	4	23/28/30.4.
16	Бел бастамасы. Беласар бастамасы.	4	6/11/13.118.04
17	Тектұрмас бастамасы. Көкмойын бастамасы.	4	20/25/27/2.05
18	Мамдай және арт бастамасы	4	4/9/11/16.05
19	Қандықақпан бастамасы	4	18/23/25.05



«Бекітемін»
«Түсіндім»

«Балқашино ауылының №2 жалпы
білім беретін мектебі» КММ

Директоры
Келлер Ф.Н.

«Келісілген»
«Согласовано»

«Балқашино ауылының №2 жалпы
білім беретін мектебі» КММ
ТЖ жөніндегі директорының
орынбасары Белялова Д.К.

Список учащихся КГУ «Общобразовательная школа 2 села Балқашино отдела
образования по Сандыктаустому району» посещающих секцию Тоғыз құмалақ

1. Тюкова Диана
2. Будасва Анастасия
3. Нельднер Максим
4. Бурухин Роман
5. Анацкая Анастасия
6. Келлер Кирил
7. Кондрашина Дарья
8. Зырянова Лиола
9. Шокамина Анастасия
10. Алексеева Наташа

Руководитель: Карабатырона Б.К