

ПРАВИЛА ИГРЫ В РЮХИ

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ В РЮХИ

Рюхи - игра с битами (скалбами) и рюхами между двумя командами.

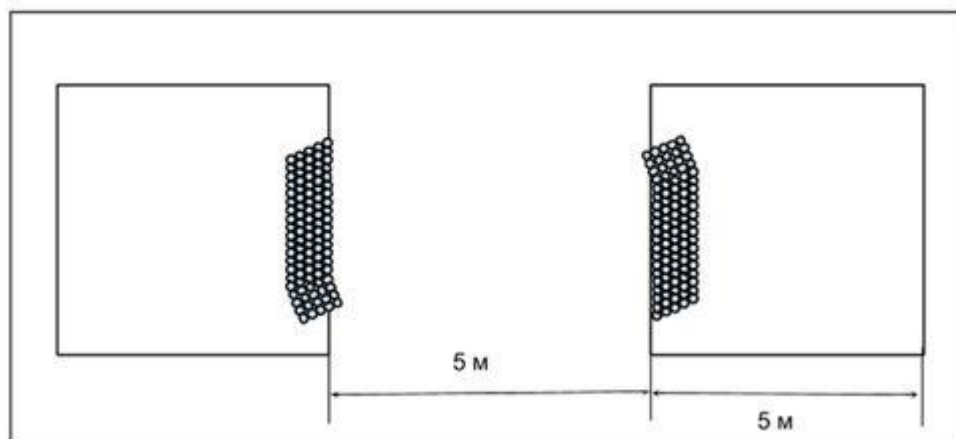
Цель игры – выбить битами все рюхи из города команды соперников за неограниченное количество бросков в «длинных рюхах (традиционных рюхах)» или как можно больше рюх в «коротких рюхах» за установленное правилами количество бросков.

1. ДЛИННЫЕ РЮХИ (ТРАДИЦИОННЫЕ РЮХИ)

«Длинные рюхи» представляют собой аутентичный вариант игры, зафиксированный в живом бытовании в городе Осташково, Тверской области.

Оборудование площадки и инвентарь

1. Для игры используется ровная травяная или земляная площадка. Допускается проведение соревнований на асфальтированной площадке или площадке с резиновым покрытием.
2. Размер площадки для игры 25X10 м. С двух сторон площадки размещаются два города, представляющие собой квадрат размером 5X5 м. Города находятся на расстоянии 5 метров друг от друга. Ближняя к городу соперников сторона города называется «полукон», дальняя «кон». Площадка может иметь ограждения для удержания скалб.



3. В игре используется по 60 рюх в каждом городе. Рюхи представляют собой небольшие березовые круглые столбики высотой 8,5 см и диаметром 7 см в сечении.
4. Рюхи устанавливаются в пять рядов вдоль линии полукона. Последние четыре рюхи в каждом ряду с левой стороны развёрнуты в сторону города противника под небольшим углом.
5. Скалбы представляют собой берёзовые биты высотой 1 м и 7 см в сечении. С одной стороны, скалбы имеют рукоять.

Участники и состав команд

1. Соревнования по рюхам проводятся в следующих возрастных группах: юноши (15-17 лет), зрелые (старше 18 лет).
2. Каждая команда состоит из 6 участников.
3. К участию в игре допускаются только юноши и мужчины в рамках своих возрастных групп.

Система проведения соревнований

1. Соревнования по игре в рюхи проводятся между командами по системе на выбывание.
2. Игра состоит из нескольких подходов. После каждого подхода команды меняются местами.

Определение команды победителей

1. В подходе побеждает команда, игроки которой раньше выбьют из города противника все рюхи за коновую черту.
2. Игра проходит по правилу "до трёх раз" - команда победителей определяется по итогам трёх подходов.

Общий ход игры

1. Каждая команда выбирает из своего состава «матку» – самого опытного игрока.
2. Перед началом игры проводится жеребьёвка - «матки» устанавливают, какой из двух команд придётся «зажигать» – начинать игру. Для этого кто-то из маток берёт скалбу и подбрасывает её вверх, закручивая так, чтобы она несколько раз прокрутилась в воздухе и упала на землю. После этого игроки смотрят, на какой «город» указывает рукоятка – той команде и начинать.
3. «Матки» в командах определяют очередность бросков игроков и руководят игрой своей команды. Очередность бросков не меняется в процессе игры.
4. В первый раз все игроки «зажигающей» команды выполняют по одному броску. В последующем каждый член команды выполняет по два броска. После выполнения бросков всеми членами команды очередь совершать броски переходит к другой команде.
5. Игрокам бросающей команды, разрешается вовремя броска отходить от города в сторону, но не пересекать переднюю линию. Кроме этого, если не мешают собственные рюхи вовремя броска из своего города разрешается заступать левой ногой за полукон - переднюю линию.
6. После каждого броска игрок другой команды убирает скалбу с игрового поля, чтобы она не мешала следующему броску. Игроки команд, подбирающие скалбы друг у друга, закрепляются в начале игры и соответствуют порядковому номеру бросающего.
7. Когда одна из команд в очередной попытке выбила все рюхи соперника из города, то другой команде предоставляется право выполнить такое же количество бросков в соответствии с очередностью бросающих. Если другая команда выбьет все рюхи, то в подходе объявляется ничья.

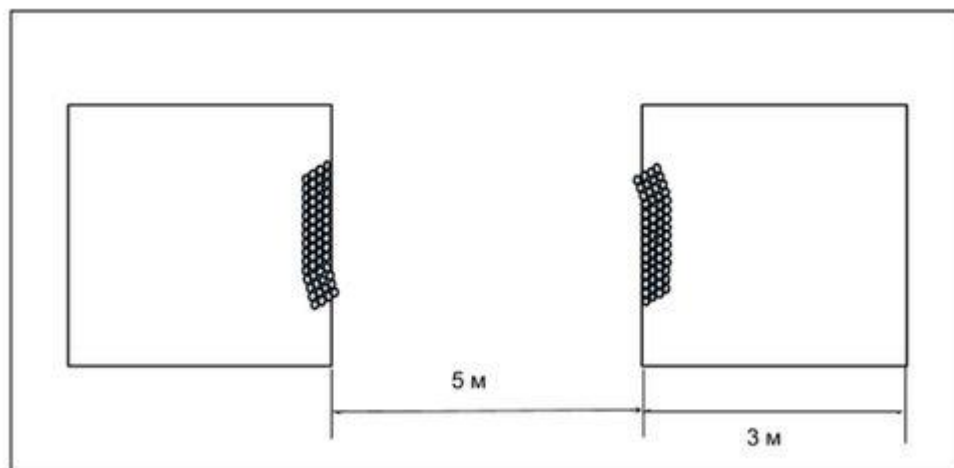
II. КОРОТКИЕ РЮХИ

«Короткие рюхи» представляют собой спортизированный вариант игры в рюхи, зафиксированной в живом бытовании в городе Осташково, Тверской области. Настоящие

правила позволяют проводить соревнования между большим числом команд в короткий промежуток времени.

Оборудование площадки и инвентарь

1. Для игры используется ровная травяная или земляная площадка. Допускается проведение соревнований на асфальтированной площадке или площадке с резиновым покрытием.
2. Размер площадки для игры 15X8 м. С двух сторон площадки размещаются два города, представляющие собой квадрат размером 3X3 м. Города находятся на расстоянии 5 метров друг от друга. Ближняя к городу соперников сторона города называется «полукон», дальняя «кон». Площадка может иметь ограждения для удержания скалб.



3. В игре используется по 45 рюх в каждом городе. Рюхи представляют собой небольшие березовые круглые столбики высотой 8,5 см и диаметром 7 см в сечении.
4. Рюхи устанавливаются в четыре ряда вдоль линии полукона. Последние четыре рюхи в каждом ряду с левой стороны развёрнуты в сторону города противника под небольшим углом.
5. Скалбы представляют собой берёзовые биты высотой 1 м и 7 см в сечении. С одной стороны скалбы имеют рукоять.

Участники и состав команд

1. Соревнования по рюхам проводятся в следующих возрастных группах: подростки (12-14 лет), юноши (15-17 лет), зрелые (старше 18 лет).
2. Каждая команда состоит из трёх участников.
3. К участию в игре допускаются юноши и девушки, возможны смешанные команды.

Система проведения соревнований

1. Соревнования по игре в рюхи проводятся между командами по системе на выбывание.

Определение команды победителей

1. Выигрывает команда, которая выбила большее число рюх из города команды соперников, за определённое правилами количество бросков. Рюхи необходимо выбить за коновую черту.

Общий ход игры

1. Каждая команда выбирает из своего состава «матку» – самого опытного игрока.
2. Перед началом игры проводится жеребьёвка - «матки» устанавливают, какой из двух команд придётся «зажигать» – начинать игру. Для этого кто-то из маток берёт скалбу и подбрасывает её вверх, закручивая так, чтобы она несколько раз прокрутилась в воздухе и упала на землю. После этого игроки смотрят, на какой «город» указывает рукоятка – той команде и начинать.
3. «Матки» в командах определяют очередность бросков игроков и руководят игрой своей команды. Очередность бросков не меняется в процессе игры.
4. За время игры каждый игрок совершает по три попытки в каждой из которых он совершает по два броска. После выполнения каждой попытки всеми членами команды очередь совершать броски переходит к другой команде.
5. Вначале игры игроки имеют право бросать скалбы, находясь внутри своего города за рядами своих рюх. Как только из города команды соперников удаётся выбить хотя бы одну рюху, игрокам бросающей команды, разрешается вовремя броска отходить от города в сторону, но не пересекать переднюю линию. Кроме этого, если не мешают собственные рюхи вовремя броска из своего города разрешается заступать левой ногой за полукон - переднюю линию.
6. После каждого броска игроки другой команды убирает скалбу с игрового поля, чтобы она не мешала следующему броску. Игроки команд, подбирающие скалбы друг у друга, закрепляются в начале игры и соответствуют порядковому номеру бросающего.