

МИНИСТЕРСТВО СЕЛЬСКОГО ХОЗЯЙСТВА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ, НАУЧНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ ПОЛИТИКИ
И РЫБОХОЗЯЙСТВЕННОГО КОМПЛЕКСА

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО Донской ГАУ)

АЗОВО-ЧЕРНОМОРСКИЙ ИНЖЕНЕРНЫЙ ИНСТИТУТ – ФИЛИАЛ
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ» В Г. ЗЕРНОГРАДЕ
(Азово-Черноморский инженерный институт ФГБОУ ВО Донской ГАУ)

А.В. Яровой

**Казачьи домашние игры донских казаков (шермиции):
использование компонентов традиционной культуры
донских казаков в образовательном
и воспитательном процессе
в казачьих учебных заведениях**

Методическое пособие

Об издании – [1,2](#)
[Содержание](#)

Зерноград – 2022

УДК 930.85
ББК 68.35
Я76

*Издается по решению методического совета
Азово-Черноморского инженерного института – филиала
федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования «Донской государственный аграрный университет»
в г. Зернограде*

Рецензенты:

канд. истор. наук, доцент Донского государственного технического
университета **Черницын С.В.**,
канд. истор. наук, доцент Азово-Черноморского инженерного института
Кабанов А.Н.

Яровой А.В. Казачьи домашние игры донских казаков (шермиции): использование компонентов традиционной культуры донских казаков в образовательном и воспитательном процессе в казачьих учебных заведениях [Электронный ресурс]: методическое пособие / А.В. Яровой. – Электрон. дан. – Зерноград: Азово-Черноморский инженерный институт ФГБОУ ВО Донской ГАУ, 2022. – 54 с. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM) 12 см. – Систем. требования: IBM PC, Pentium/AMD Athlon 1000 МГц; ОЗУ 128 Мб; Adobe Acrobat Reader 8 или выше; CD-ROM; Windows 2000/XP/Visa/Server 2003/Seven/Eight; видеокарта 32 Мб. – Загл. с экрана.

В методическом пособии изложены рекомендации к организации и проведению казачьих домашних игр в казачьих учебных заведениях и казачьих обществах. Предназначено для проведения курсов повышения квалификации «Теория и методика преподавания казачьих традиционных игр-шермиций» в Азово-Черноморском инженерном институте.

© А.В. Яровой, 2022

© Азово-Черноморский инженерный
институт ФГБОУ ВО Донской ГАУ, 2022

СОДЕРЖАНИЕ

<u>Введение</u>	4
<u>1. Для чего нужны шермиции?</u>	7
<u>2. Основные понятия и термины</u>	9
<u>3. Казачьи исконные забавы и этнодвигательность</u>	10
<u>4. Домашние игры как этап подготовки к Войсковым состязаниям</u>	14
<u>5. Виды соревнований</u>	16
<u>Литература</u>	20
<u>Приложения</u>	23

ВВЕДЕНИЕ

На протяжении всей истории человечества традиционные игры и состязания занимали одно из ведущих мест в культуре и быту народов всех стран мира. Наряду с физическими упражнениями и естественными условиями природы они являлись основными средствами физического развития народа. В зависимости от природных и социально-экономических условий развития, каждый народ исторически вырабатывает определенные виды упражнений, народных игр и традиционных состязаний, которые впоследствии составляют средства народной системы физического воспитания. Первоначально они являлись частью обычаев и обрядов, которые естественную тягу к первенству, природное, конкурентное начало, упорядочивали системой правил, оформляли в особые знаковые системы, наделяли смыслом и выступали механизмами формирования на этой почве этнической идентичности, закрепляя ее в поколениях.

Состязательно-конкурентное начало разворачивалось в пространстве реальных и символических конфликтов, оформление которых выражалась в празднично-ритуальных явлениях, связанных с обрядами жизненного цикла, календарными и бытовыми ритуалами. Часто состязание выступало ключевым событием обряда, высшей точкой напряжения всех усилий сообщества, направленных на демонстрацию року или судьбе собственной жизнеспособности. Отсюда основная задача физических упражнений и игр заключалась в обеспечении конкретных физических, волевых и моральных способностей, отвечающих наиболее адекватной форме приспособления к изменяющимся социальным и природным условиям. В зависимости от конкретно-исторических условий, такая адаптивная форма поведения (стереотип поведения) могла обладать военной направленностью, какой она выступает у многих горских, кочевых и полукочевых народов, которые существовали в условиях ограниченности ресурсной базы и испытывали постоянное демографическое давление. Такой ярко выраженной воинской направленностью обладала и народная система физического развития, сложившаяся в среде донских казаков. Ранние традиции наездничества – поиски и рыцарские «походы за зипунами», постоянные военные столкновения с соседними, не менее воинственными народами и государствами, активно раздвигающими свои границы на территории расселения казаков, способствовали зарождению и развитию особой воинской культуры, в которой высокие статусные позиции занимали оружие и умение с ним обращаться, героический эпос, культ героев, воинской славы и первенства, а впоследствии, когда казаки стали частью государственного устройства и заняли позицию воинского, служивого сословия, сюда добавилась и воинская служба.

Традиционные виды физической активности (исконные забавы) сформировали культурную среду, в которой стало возможным зарождение и развитие спорта как всеобъемлющего социокультурного явления капиталисти-

ческого индустриального общества¹. Развивающийся процесс глобализации заставил многие народы обратиться к основам собственной идентичности, а изменение государственной политики в отношении казаков активизировало эти процессы и в казачьей среде. Российским обществом оказался востребованный бренд «казаки», появилось большое количество различных стилей и направлений, так называемых боевых искусств, которые в своем названии используют слово «казачий», выдавая тем самым культурный суррогат за казачьи традиции. Причиной этого явилось незнание данных истории и этнографии, желание отталкиваться не от реально существующих и еще сохранившихся культурных форм, а от хорошо известных восточных единоборств. Опираясь на этнографический и исторический материал, «Ассоциация (Союз) Шермиций» (Федерация казачьих воинских искусств Шермиции) предложила возродить традиционные домашние игры донских казаков под общим названием «шермиции», которые исторически проходили в рамках календарной или поминальной обрядности в каждой казачьей станице.

Шермиции как разновидность этноспорта² представляют собой комплекс ритуально обусловленных традиционных видов физической активности, получивших распространение на всей территории проживания донских казаков и зафиксированных историческими источниками в XVII в. Сегодня шермиции имеют этнокультурную направленность и способствуют сохранению самобытности этнической культуры, этнодвигательности и традиционного мировоззрения донских, уральских, кубанских и терских казаков.

Шермиции включают в себя как спортизированные³, так и неспортизированные формы традиционных видов физической активности: шармицы с шашкой и пикой, состязания в рубке, борьбу «на ломка», кулачный бой, наездничество, стрельбу из лука, а также различные исконные забавы и состязания (танец с оружием, перетяжки на палках, коллективные кулачки и фехтовальную игру «бой на шашках» и др.).

Обучение шермициям предполагает использование общих принципов физического воспитания, с опорой на традиционные способы передачи и закрепления состязательного навыка, с включением в учебно-тренировочные занятия традиционных видов физической активности (исконных забав), а также их проведение в форме, приближенной к традиционным играм.

В качестве методологической основы шермиций как этноспорта казаков взята теория этноспорта А.В. Кыласова⁴. Историко-этнографической основой стали работы А. Ригельмана, В. Сухорукова, Е. Кательникова, И. Краснова, В. Броневского, Н. Краснова и др., исследования С. Алексан-

¹ Кыласов А.В. Этноспорт. Конец эпохи вырождения. М., 2013. С. 13.

² Этноспорт – совокупность традиционных видов физической активности (исконных забав без образования спортивных организаций) и спортивных федераций так называемых национальных видов спорта (См. Кыласов А.В. Этноспорт. Конец эпохи вырождения. М., 2013. С. 131).

³ Спортизация – внедрение институтов спорта в развитие исконных забав (См. Кыласов А.В. Этноспорт. Конец эпохи вырождения. М., 2013. С. 131).

⁴ Кыласов А.В. – культуролог, президент Федерации исконных забав и этноспорта России, член Научного совета РАН по изучению и охране природного и культурного наследия.

дрова, Б. Проценко, Н. Бондаря, О. Матвеева, С. Черницына, М. Рыбловой, Т. Рудиченко, А. Ярового и др., посвященные обрядово-ритуальной, военно-траурной и состязательно-игровой традиции донских, кубанских казаков⁵. Непосредственный контакт с носителями традиции позволил всесторонне изучить феномен воинских состязаний казаков в условиях его функционирования на бытовом уровне и восстановить их на основе реальной культурной преемственности.

⁵ См. список работ в библиографии.

1. Для чего нужны шермиции?

Слово «шермиции» известно на Дону предположительно с XVII в. Происхождение его можно связать с военным лексиконом этого времени, когда таким словом обозначалась стычка, небольшой бой. В культуре донцов это слово стало обозначать примерный бой, который казаки устраивали по различным поводам, достаточно им было собраться вместе или по случаю большого праздника, или на высоком яру перед разливом Дона, или возле церкви на престольный праздник. Но шермиции могли быть и перед отправкой полка на службу, и перед любым набегом на неприятеля, и при разделе сенокосов и пастбищ, на границах юртовых земель. Собравшиеся степные воины делились на два отряда и устраивали примерное сражение, отрабатывая в нем тактические приемы и хитрости, которыми была так богата казачья память. В этом сражении принимали участие и старики, руководившие молодыми казаками. Сражение происходило на глазах войскового атамана, старшин, которые награждали сметливых и ловких казаков. Здесь же казаки состязались в наездничестве и устраивали генеральные скачки, а рядом казачата в пешем строю устраивали перепалки, дрались на шашках, пиках и кинжалах, брали неприятеля в плен. Вечером именитые борцы боролись, ухватив друг друга за штаны или кушаки, а бывало, что станичники сходились на кулачные бои.

В настоящее время шермиции вобрали в себя всю обрядовую казачью культуру, военные игры и состязания, которые считаются традиционными для донских казаков. Шермиции проходят на строго определенном месте, сегодня войсковые шермиции проходят в окрестностях Старочеркаска на Монастырском урочище и в крепости Святой Анны. Они собирают всех казаков, поддерживая в них историческую память, сохраняя этнодвигательность, которая содержится в способах конной выездки, владении традиционным оружием и коллективном взаимодействии. Обрядовая культура способствует вовлечению казаков и казачат в традиционное мировоззрение, в котором присутствует и казачье братство, и народная демократия, и основная система ценностей, связанная с военным бытом, справой, конем, оружием.

Современные шермиции восстановлены казаками «Ассоциации (Союза) шермиций» при участии ВКО «Всевеликое Войско Донское» в 2008 году, когда впервые это слово стало обозначать показательные выступления. В 2009 г. Шермиции стали отдельным самостоятельным мероприятием, в котором принимали участие уральские, кубанские, терские, оренбургские казаки, а также кадеты казачьих корпусов и учащиеся казачьих школ. Первые победители чаще были воспитанниками своих отцов и представляли родовые фамилии.

В 2011 г. Министерством спорта Ростовской области шермиции, которые проходили в окрестностях Старочеркаска, были признаны национальным видом спорта на территории Ростовской области. С этого времени приезжающие на шермиции казаки стали привозить детей и сажать их на коня,

так был восстановлен обряд посажения, а когда местом проведения стало Монастырское урочище, шермиции стали продолжением старинного обрядового действия поминовения предков, казаков, погибших в сражениях. Шермиции проходили два раза весной и осенью и приурочивались к праздникам Георгия Победоносца и Покрова Пресвятой Богородицы. Сегодня шермиции известны далеко за пределами Ростовской области, появились подражания, симуляции, и даже коммерческие проекты. Но они не имеют отношения к традициям донцов.

Участниками шермиций обычно являются дети всех школьных возрастов, юноши и взрослые казаки при активном участии стариков. Таким образом определились следующие возрастные группы: казачата (младший школьный возраст), кужата (средний школьный возраст), выростки (старший школьный возраст), малолетки (казаки призывного возраста), взрослые казаки – с 21 до 40 лет, и старики – старше 40 лет.

Шермиции могут быть Войсковыми, которые проходят весной и осенью. Весенние (Георгиевские шермиции) – в первой половине мая, продолжают традиции древних сборов казаков, которые сопровождались войсковым кругом, решением старшиной различного рода вопросов, связанных с внутренней и внешней политикой Войска, подготовкой к набегам и походам. Осенние шермиции приурочены к Покрову Пресвятой Богородицы и связаны с обрядом поминовения погибших казаков, а также с Азовским взятием и осадным сидением донцов в 1637–1642 гг. Исторически поминовение, сопровождаемое наездничеством и скачкой, проходило в субботу Сырной недели и связывается историками с сожжением Монастырского городка азовскими людьми в 1643 году.

Помимо Войсковых шермиций, проходят окружные и юртовые шермиции. Победители их должны представлять юрты на Войсковых шермициях.

Правила участия казаков в шермициях определяют знание ими словесности. Словесность включает в себя комплекс знаний, умений и навыков, которыми должен обладать участник шермиций. Обучение им осуществляют инструкторы, учителя или родители в семье, школе или кадетском корпусе.

Словесность включает в себя вопросы, которые условно можно разделить на несколько блоков:

1) исторический, включающий в себя знания об истории Донского Войска, родной станицы или хутора, родовых корней;

2) религиозный, содержащий знания о престольных праздниках своего места жительства, об основных молитвах, религиозной картине мира донских казаков;

3) фольклорно-этнографический блок включает знания и умения в области традиционной культуры донцов, их быта, фольклора, песенной и танцевальной культуры, литературных произведений донских поэтов;

4) практический, включающий знания тактико-технических характеристик традиционного для донцов оружия (шашки и пики), умение им владеть на уровне требований Устава казачьей службы второй половины XIX в.

Состязания по фехтованию пикой и шашкой осуществляются согласно правилам вольного боя для боя на шашках и пиках второй половины XIX в.

Фехтовальная игра «Царь» проводится согласно народным правилам, записанным в станицах Елизаветинская и Цимлянская.

Метание дротика в круг и ногой на дальность наследуют народные игры Мечетинского юрта.

Борьба «на ломка» и кулачный бой осуществляются согласно правилам, разработанным «Ассоциацией (Союзом) шермиций» на основе народной борьбы и кулачного боя.

Стрельба из лука осуществляется согласно нижнедонской традиции, известной по запискам рубежа XVIII–XIX веков.

Стрельба по плавающей мишени осуществляется согласно документам XVIII века.

Конные состязания в наездничестве наследуют правила казачьей выездки, а также устава 1849 года и поздних наставлений конца XIX – начала XX века.

Обрядовые действия: обряд поминовения предков согласно записям XVIII–XIX вв. Обряд посажения на коня, церемониал панихиды на Монастырском урочище – согласно записке А. Мартынова 1824 года, обряд выборов гулебного атамана и есаулов согласно записке Е. Кательникова 1818 года, чин освящения воинских оружий зафиксирован и описан донскими фольклористами на шермициях, проводимых «Ассоциацией (Союзом) шермиций» на Монастырском урочище, и занесен в каталог нематериального культурного наследия Российской Федерации.

2. Основные понятия и термины

Исторически **Шермиции** – это «примерные бои», устраиваемые на праздниках донскими казаками. Наравне со скачками, наездничеством, борьбой и кулачным боем они составляли основу военно-траурного обряда на Дону и были привязаны к определенной территории и календарному времени. Описание шермиции как примерного сражения относится к XVIII столетию. Участники обрядового мероприятия собирались в определенном месте и со знаменами отправлялись на место, чья история была связана с победами, поражениями или захоронением останков погибших казаков. На этом месте, после молебна или панихиды, они делились на две «армии» и проводили примерное сражение, в котором необходимо было, используя традиционные способы степной войны, одержать над противником победу, например обманом увлечь его в засаду или зайти в тыл. Шермиции сопровождалось наездничеством, стрельбой из луков и ружей и другими состязаниями и ристаниями.

Наиболее красочное описание шермиций оставил Е.Н. Кательников в 1818 г.: «Торжественные станичные компании были на Троицын день и на Масленицу. Соседние станицы при своих атаманах и стариках, со знаменами, съезжались верхи на рубеж с общественной сиушкою. Там делали шермиции

и кулачные бои... А на Масленицу в станице бывает даже доньне; в четверток делается сбор, на котором от атамана приказ, чтобы на гульбе не происходило бесчинств, и тут же станица разделяется, насколько случится компаний. Каждая компания избирает из себя ватажного атамана, двух судей и квартирмистра. По просьбе их выдаются во всякую компанию знамена и хоругви. Гульба продолжается до вечера сыропустного воскресенья, пешие и по повесткам, на лошадях – в воинском оружии. При встрече команд салютуют знаменами, и все команды, разделяясь надвое, делают примеры военных партий со сражениями и ударом на дротики. Во время пребывания команды у кого-либо в гостях, знамена находятся во дворе или пред двором, ставкою при часовом, по очереди наряжаемом от квартирмистра, которого должность есть извещать тот дом, куда ехать намерена компания. В воскресенье на вечер, среди площади составляется со скамеек круг, в середине накрытый стол с напитками и закуской. Со всех сторон компании съезжаются и сходятся, народ бежит толпами, атаман при наске со стариками выходит под жалованным значком, который и знамена ставится вокруг круга. Ватажные атаманы садятся возле станичного атамана, затем чиновники и старики. Пьют за Высочайшее здоровье, затем Войскового Атамана и всего Великого Войска Донского и честной станицы, с выстрелами». Затем все встают, молятся на восток, и прощаются».

Из работ П.Н. Краснова известно, что на рубеже между станицами «устраивали упражнения в джигитовке, стрельбе из ружья и лука, примерные бои, что называлось тогда шермициями, и дрались на кулачках». Указанный автор также раскрывает еще одно значение слова «шермиции», применительно к казачьей службе – «ученье оборотам казачьей службы» и называет их «хитрые шермиции». В третьем томе «Казачьего словаря-справочника» Г.В. Губарева, вышедшего в Сан-Ансельмо в 1970 году, «шермиции» называются «шармицы» и обозначают малые полковые маневры.

Домашние игры – в исторических документах XVIII–XIX вв. представляют собой состязания на праздники, которые происходили в станицах и хуторах Войска Донского. Они включали скачку, наездничество, конную и пешую стрельбу из ружья, пистолета и лука.

3. Казачьи исконные забавы и этнодвигательность

Приспособление людей к природным условиям и окружающему этносоциальному окружению выработали особый тип культуры и особый тип физической активности, который французский культуролог Пьер Парлеба назвал «этнодвигательность». Различные типы двигательной активности этносов, по замечанию А.В. Кыласова, следует рассматривать в этнологическом и географическом измерении, и это касается не только моторики самих движений, но и телесного поведения (жесты, поза, манеры ходьбы, бега, плавания и т.п.). Этнодвигательность практически является оформлением прин-

ципа состязательности, как устремления этноса и отдельных его представителей к самоутверждению, к первенству, как залого успешной борьбы с природой, другими этносами, судьбой. Этнодвигательность выражает собой оптимальную двигательную адаптацию к природному ландшафту, которая сопровождается возникновением этнической культуры, экосистемы хозяйствования, пространства памяти, механизмов социализации, отвечающих за формирование этнической идентичности. Наиболее оптимальный для данного культурного ландшафта тип личности наделяется чертами идеального образца поведения, он закрепляется в текстах эпоса, легендах и сказаниях и служит ориентиром для подражания подрастающим поколениям.

Приобретение этнодвигательности индивидом выступает одним из процессов оформления этнофора (носителя этнического самосознания), в этом случае освоение определенных форм физической активности сопровождается освоением знаковых систем культуры. Через знак человек овладевает собственным поведением и этот процесс в то же время является процессом осознания самого себя и окружающего общества⁶. Знаковые функции поведения проявляются в событиях, обладающих высоким семиотическим статусом для этноса. Поэтому этнодвигательность должна выполнять этнодифференцирующие и этноинтегрирующие функции в рамках соотношения «мы-они». Здесь поза и жест, составляющие фундамент этнодвигательности, несут этническую окраску как в событиях ритуального характера, так и бытовых условиях. Это может сказаться в наделении тех или иных способов физической активности этнонимом (это сделано «по-казачьи», казачья статья, казачья походка, казачий удар, казачья посадка на коне, казачий взгляд, казачье поведение, казаковать, казачья удаля, отвага и проч.), приписывание исторического прошлого тому или иному способу движения (баклановский удар шашкой, платовский прием в использовании аркана, пластунский удар кинжалом, широк пикой и проч.), определение движения по этнической территории (уральский прыжок, донская развязка), использование диалектных слов и выражений при описании двигательной активности (чимчиковать (быстро идти), шкобырдать (кувыркаться), шкандрыкать (быстро косить), амором (очень быстро), бабайничать (грести), коновитость (про походку и статью), валко (враскачку), намырнуться (замахнуться), наострять (обучать), стёбать (бежать вприпрыжку), потыкан – удар в шею и проч. Высокий семиотический статус этим элементам придает и их ритуальное использование в воинской, календарной и семейной обрядности. Поскольку обучение и закрепление состязательных форм физической активности происходило в народные праздники и было связано с ритуальными действиями, то благодаря этому эти формы входили в этническую картину мира и приобретали этнические черты.

Окружающие природные условия – пойма большой реки, морское побережье, степь – выработали у местного населения и определенные типы хозяйствования. Казаки изначально занимались скотоводством, рыболовством,

⁶ Хотинец В.Ю. Этническое самосознание. СПб., 2000. С. 34.

земледелием (с конца XVII в.), а также виноградарством, садоводством, огородничеством, бахчеводством, охотничьим и пчеловодческим промыслами. Климатические условия подвергались периодическим изменениям, часто степная территория становилась пристанищем народов, вытесненных голодом или военными поражениями из условий традиционного кочевания, что порождало рост демографического давления в Подонье, при этом следует заметить, что данный образ жизни в тюркоязычном мире назывался «казакованием».

Указанные процессы, усиленные впоследствии вхождением Земли Донских казаков в состав Российской империи и превращением их в сословие (1835 г.), привели к оформлению воинской культуры и закреплению особого воинского стереотипа поведения, с определенной этнодвигательностью и системой мировоззрения. Образ умелого воина, удачливого добытчика, верного товарища, отважного «отваги» (джигита, батира), первого во всех воинских начинаниях, щедрого с односумами сопровождал казака на протяжении всей жизни. Выработка и закрепление его проходила в разных формах физической активности, традиционных играх и состязаниях, связанных с ритуальной практикой народа. Выработался кодекс определенного воинского поведения в походах, на службе, который как заветы стариков озвучивался на обрядах проводов.

Воинские состязания составляли ядро мужских праздников, они формировали определенное мировоззрение и этнодвигательность, связанную с ведением боевых действий в степи, на море, в горах. Здесь первое место играло обращение с оружием, которое к XIX в. занимало высокий знаковый статус в культуре казаков (шашка символизировала крепость рода, она выполняла репродуктивные и охранительные функции в обрядах семейного цикла, военно-граурных обрядах). Владение оружием оттачивалось, прежде всего, на станичных домашних играх, шермициях, которые существовали на начало XX века практически в каждой казачьей станице и о развитии которых заботилось войсковое правительство. Станичные игры, приуроченные к различным календарным праздникам, памятным датам, содержали в себе состязания во владении оружием, конем, кулачным боем и борьбой. Помимо этого комплекса мероприятий, существовал и целый ряд различных забав, которые носили вид ритуальных пережитков, забав и развлечений.

Этнодвигательность дала решающий импульс происхождению и дальнейшей эволюции исконных забав и традиционных игр, которые являются неотъемлемой частью традиционных праздников. Воинские состязания, связанные с демонстрацией мастерства во владении конем, холодным и огнестрельным оружием, борьбой и кулачным боем, являлись неотъемлемой частью народных праздников и обрядов. В них народ самоутверждался в споре с судьбой, демонстрировал мертвым и живым свою жизнеспособность. При этом решались и чисто практические задачи – на праздниках подбирались брачные пары, проходили возрастные инициации, вырабатывались лучшие

образцы поведения, выявлялись лучшие джигиты – отваги, на которых равнялись младшие поколения и которыми гордились общины.

Традиционные обряды и ритуалы выступают механизмами возникновения, реализации и передачи этнических стереотипов, образцов поведения, мировосприятия. В прошлом в казачьих станицах проходили домашние игры, которые всегда сопровождали общинный праздник или были связаны с поминовением предков. Сегодня традиционные игры казаков, обладающие военно-траурным характером, получили обобщающее название «шермиции», под которыми понимались примерные упражнения с оружием.

Особенности исторического развития донских казаков породили воинские упражнения и состязания, которые, прежде всего, выполняли определенные обрядовые и воспитательные функции. Первая налаживала коммуникацию с сакральным миром (Бог, прародители, историческая память), вторая формировала наиболее востребованный тип личности. После Положения 1835 года, согласно которому права и обязанности казаков были закреплены законодательно, стал востребован государством воин, готовый верно служить престолу и отечеству. В этих условиях происходит трансформация традиционных состязаний, делаются попытки их регламентировать, подчинить военной подготовке умелых воинов. Однако вплоть до Первой мировой войны наблюдается влияние исконных забав и игр.

Современные шермиции донских казаков были восстановлены Федерацией казачьих воинских искусств «Шермиции» в 2008 году, которая позже получила юридическое оформление как НКО «Ассоциация (Союз) шермиций», и на сегодняшний день обряды шермиций, проводимых на Монастырском урочище, вошли в Каталог нематериального культурного наследия Российской Федерации, а в скором времени и традиционные состязания дополнят этот каталог. Обряды и состязания составляют единый комплекс Шермиций и только в этой форме могут выполнять культурную и образовательно-воспитательную функцию на территории проживания донских казаков.

Представляемый проект восстановления казачьих домашних игр в хуторах и станицах будет способствовать сохранению культурного наследия казаков Дона, развитию краеведческого знания, патриотизма и этноспорта.

Традиционные состязания, приуроченные к календарным праздникам, состоят из нескольких этапов: юртовые состязания, окружные и войсковые. Войсковыми считаются Шермиции – игры степных народов Юга России, на которые прибывают команды-победители окружных состязаний и народы, исторически соседствующие с донскими казаками (калмыки, ногайцы), а также казаки других войсковых образований и обществ. Победители юртовых состязаний в составе гулебной команды прибывают на окружные состязания. Гулебная команда должна формироваться согласно традициям: выборы гулебного атамана, есаулов, квартирмистра.

Подготовка инструкторов, преподавателей и учителей для организации казачьих домашних игр осуществляется НКО «Ассоциация шермиций» на базе учебного заведения.

4. Домашние игры как этап подготовки к Войсковым состязаниям

Целью казачьих домашних игр донских казаков является восстановление и сохранение традиционных состязаний, свойственных образу жизни и мировоззрению казаков Дона.

Традиционные игры являлись частью обрядово-ритуальной культуры, они содержали в себе образцы этнодвигательности, традиционного мировоззрения, воспитывали подрастающее поколение. Состязались в скачке, борьбе, владении оружием. Шермиции, как примерные бои, демонстрировали взаимодействие и выучку казаков в конном и пешем бою. Фехтовальные игры, стрельба из лука, метание дротика в цель, борьба были излюбленными упражнениями всех степных народов. Они выявляли лучших бойцов, на которых равнялось подрастающее поколение. Домашние игры отличаются от спортивного состязания тем, что являются частью обрядового праздничного комплекса и проходят в рамках календарного праздника и на определенной обычае территории. Например, станичный майдан или бойное место, границы между станицами, старинные места сражений и захоронений погибших героев.

Задачи домашних игр:

1. Сохранение и популяризация традиционных игр и состязаний донских казаков.
2. Сохранение народных праздников и воинских обрядов народов Юга России.
3. Создание условий для сохранения этнодвигательности народов, проживающих в степной местности.
4. Воспитание подрастающего поколения на основе многовековых народных традиций.
5. Пропаганда культуры наездничества и коневодства, этноспортивных игр и состязаний, привлечение населения к здоровому образу жизни.
6. Сплочение граждан на основе интереса к познанию национальных и самобытных традиций и обычаев своего и других народов, воспитание чувства национального достоинства, социальной справедливости, патриотизма и ответственности за судьбу страны.
7. Сохранение культурного наследия народов Юга России, развитие единого культурного пространства и укрепление культурных связей между субъектами Российской Федерации.

Требования к участникам и условия допуска к состязаниям

1. Участниками домашних игр-шермиций являются казаки, проживающие в границах определенного хутора, юрта или округа.
2. Допуском к Шермициям для казаков является словесность, включающая устные и практические вопросы на знание культуры, и работа с традиционным оружием (приложение 2. Вопросы к словесности). Допуск участ-

ников осуществляет мандатная комиссия, которая экзаменует участников на знание словесности.

3. На соревнования участники прибывают в своем традиционном костюме, указывающем на принадлежность к той или иной этнической группе казаков.

4. Участники Шермиций прибывают на соревнования **со своим спортивным оружием, штандартом** (вымпелом, флагом, значком) станичного, хуторского или другого общественного объединения.

5. Допуск к состязаниям также осуществляется на основании письменной заявки организации, **заверенной врачом, документов, удостоверяющих личность, и спортивной страховки**, которые представитель команды должен предоставить в мандатную комиссию, вместе с настоящим Положением, которое является приглашением на игры.

6. Степные игры являются мужскими состязаниями.

7. Участник, не выполнивший требования квалификационного отбора, к соревнованиям не допускается.

Формирование команды. Команда состоит из ватажного атамана, квартирмистра и участников соревнований. Права и обязанности представителей команды описаны в приложении 3. Команда, прибывающая на Войсковые состязания, должна состоять из участников следующих возрастов:

Участники Шермиций в пешем строю. (Рубка, фехтование на шашках, фехтование на пиках) – 6 человек. По одному представителю каждого возраста (на юртовые и окружные допускается формирование команд по несколько человек в возрасте).

Возрастные группы:

10–11 лет – казачата

12–13 лет – кужата

14–15 лет – выростки

16–17 лет – выростки

18–20 лет – малолетки

21–40 лет и старше – взрослые казаки

Обрядовая часть казачьих домашних игр

Гулебная команда формируется из гулебщиков разного возраста, которые выбирают, согласно обычаю, гулебного атамана, есаула, квартирмистра, двух судей. Выборному атаману вручается насека.

Порядок выбора атамана следующий. Старый атаман должен сдать насеку старикам, которые для этого выбирают из своего состава того, кто будет во время выборов хранить насеку. После прямого голосования и трехкратного выбора нового атамана, он получает из рук стариков насеку. За ним выбирают есаула и квартирмистра, определяют знаменную группу, несущую

ответственность за бунчук или знамя во время похода. В этом составе команда прибывает на шермиции и участвует в шествии с развернутыми знаменами и бунчуками, которые устанавливаются в центральной части бойного места, вместе с другими знаменами прибывших команд.

Священник проводит молебен или панихиду (в зависимости от календарного события). Совершает чин благословения воинских оружий. При выносе Евангелия на молебне казаки приобнажают шашки.

Если есть необходимость, на шермициях проходит обряд посадки на коня, когда мальчиков от 3 до 10 лет крестный сажает на коня и коня проводят по кругу. В руки мальчику дают пику или вешают шашку. Старики говорят напутственную речь и наблюдают за его поведением и поведением коня во время обряда.

5. Виды соревнований

Конные игры и состязания

1. Шермиции (примерные упражнения с оружием). *Показательные выступления.*

Казаки демонстрируют построение сомкнутого строя, лавы, вентерь, атаку рассыпного строя. А также демонстрируют перепалку.

2. Игра «Лисичка». Три всадника догоняют девушку с платком или казака с лисьим хвостом.

3. Наездничество. Происходит от упражнений, подготавливающих конного воина к бою.

Метание дротика в цель

Участник команды с дротиком в руке начинает прохождение дистанции наметом и метает дротик в мешок (в мишень).

Рубка шашкой мишеней

Участник команды начинает этап с обнаженной шашкой и поражает лозу слева и справа.

Стрельба из лука (скачка на мишень)

Участник начинает скачку на мишень, проскакывая которую, ему необходимо развернуться в седле и осуществить выстрел назад в цель – мешок, висящий на столбе. Затем он должен прискакать к старту.

Победитель определяется по лучшему прохождению этапов.

Учитывается:

- 1) попадание в цель дротиком;
- 2) срубленные на ноль мишени шашкой;
- 3) попадание в цель из лука.

Пешие игры и состязания

Фехтование на пиках

Фехтование на пиках осуществляется оружием, напоминающим дротик, на боевом конце которого приделан смягчающий наконечник.

Поединок: Бой пики против пики.

Начинается по команде: «Бой!». Фехтуя пикой, боец держит оружие в руках, одет в традиционный костюм и шлем. Пытается нанести три удара за поединок. Допускается при уколах наносить удар оружием, удерживаемым одной рукой. Для победы необходимо нанести четкий укол в голову, грудь, руку или ногу противника.

Запрещены уколы! В горло и пах, недопустим отбив рукой пики противника.

При выходе на бойное место бойцы салютуют друг другу, судье и зрителям поднятием пики правой рукой над головой. При получении удара поднимают одну из рук.

Фехтование на шашках

Оружие для боя бывает двух типов: детское и взрослое с тактико-техническими характеристиками, определенными Правилами Шермиций.

Все клинки могут быть как прямые, так и искривленные в зависимости от предпочтения участника.

Допуск оружия к соревнованиям осуществляет Техническая комиссия.

В качестве элементов защиты используется снаряжение для армейского рукопашного боя: шлем, перчатки, бандаж для борьбы или фехтования: маска, нагрудник, перчатки. При использовании фехтовального снаряжения (маска, защита на руки и ногу) бой ведется эспадроном.

Поединок.

Бой начинается по команде: «Бой!»

Бой ведется одной шашкой. Фехтуя шашкой, боец держит оружие в руке, одет в традиционный костюм и шлем, прикрывающий лицо. Пытается нанести три удара. Во время боя боец должен применять допустимые атаки и защиты, комбинированные с прыжками и уклонениями. Одновременных атак нет.

Шашку можно держать в любой руке, разрешено менять руку в течение боя. Допускается при защите клинком, в положении ближней дистанции, кратковременно воздействовать кистью своей руки на вооруженную кисть противника, с целью открытия зоны для атаки.

Если боец получил удар, то он **должен** сделать шаг назад и поднять невооруженную руку, допускается переложить оружие из правой руки в левую.

Боец, видя незащищенность противника, должен остановиться!

При нарушении благородного ведения боя, нарушитель немедленно удаляется с бойного места. Беспорядочное размахивание оружием расценивается судьей как незнание основ ведения боя и участник дисквалифицируется.

Рубка шашкой

Рубка шашкой проходит в три этапа.

1 этап. Рубка лозы по меткам.

Лозу толщиной не менее 1 см и высотой 1,5 м необходимо правильно рубить – это значит, что длина отрубленных частей должна быть не более 1 вершка, срез должен быть чистым, не менее пяти ударов надо нанести по лозе 1,5 метра.

2 этап. Рубка полосы на точность и скорость.

Рубка производится по парам. В полосе 8 мишеней, которые располагаются двумя параллельными линиями, в 2–3 шагах одна от другой, в шахматном порядке, на расстоянии 10 шагов, (мишени: № 1 – горизонтальная мишень, № 2 – лоза вертикальная – удар косой налево; № 3 – кабак на подставке (или пластиковая бутылка), № 4, № 5, № 6, № 7 – лозы, № 8 – мешок с соломой для укола. Засчитываются только удары на ноль, в мешок – попадание в горизонтальную линию. При равенстве попаданий учитывается скорость прохождения полосы. Проигравший выбывает. При выполнении упражнения необходимо бежать по прямой линии, не подбегая к мишеням, а рубить их налево и направо косыми, вертикальными и горизонтальными ударами. Не допускается выходить с дорожки и подбегать к мишеням, примериваться и т.п.

3 этап. Рубка шашкой сложных для удара мишеней.

Это игра предполагает состязание прошедших предыдущие этапы участников. Каждый из них предлагает для состязания одно упражнение, которое должны повторить участники соревнований (к таковым можно отнести рубку яблок, рубку ленты из материи, рубку связки соломы, рубку каравая, рубку кабака (арбуза)). При выполнении упражнений нельзя примериваться клинком к мишеням, а следует тотчас рубить!

Фехтовальная игра «Царь»

Участвуют две команды по пять человек, в каждой команде выбирают «царя».

Всем, кроме «царей», раздаются спортивные казачьи шашки (СКШ). Задача каждой из команд поразить шашкой «царя» противников, при этом защитить своего «царя». Участники защищаются и атакуют только спортивной казачьей шашкой, элементы борьбы не допускаются. Игрок, получивший поражающий удар СКШ, поднимает невооруженную руку вверх и покидает поле.

Наносить удары в голову и пах запрещено.

«Царь» может убегать и уклоняться.

Соперники, нанесшие одновременные удары друг другу, покидают поле.

Команда удаляется с поля и ей засчитывается поражение, если игроки не соблюдают правил, ведут себя грубо и неэтично по отношению к сопернику.

Поле размером 16 на 22 метра. Судей четверо. Двое судей находятся в торцах площадки. Судья, находящийся в торце площадки, наблюдает за дей-

ствиями игроков и при поражении «царя» дает сигнал свистком или флажком. Боковые судьи наблюдают за площадкой и перемещаются вдоль всего поля. Судьи на поле не выходят.

Пешая целевая стрельба из традиционного лука

Дистанция стрельбы – 30 метров.

Соревнования проходят в 2 тура.

В первом туре – стрельба по стандартной мишени. Все участники соревнований совершают три серии по три выстрела в каждой серии. Таким образом, каждый участник совершает в первом туре по 9 выстрелов. Очередность стрельбы определяется по жребию.

Во второй тур проходят те участники, которые набрали не менее 3 очков. Все участники второго тура также совершают три серии по три выстрела в каждой серии.

По окончании стрельбы судейская коллегия суммирует очки, набранные участниками в обоих турах, и объявляет суммарный результат.

Побеждает лучник, набравший наибольшее количество очков.

В случае равенства очков у двух или нескольких участников, претендующих на место победителя, призера или на получение поощрительных призов, между ними производится перестрелка.

В этом случае два (три и т.д.) участника, набравшие одинаковое количество очков, производят по три выстрела по мишени. Очередность устанавливается по жребию.

Лучник, набравший большее количество очков, занимает более высокое место. Если промахнулись оба (все), стрельбу начинают заново все претенденты.

В случае равенства очков среди участников, не претендующих на призовые и поощрительные места, перестрелка не проводится.

Все состязания проходят поочередно, в круговую до выявления трех победителей, возможны незначительные изменения, касающиеся правил отбора или вызова на поединок.

ЛИТЕРАТУРА

1. Абсалямов, Г.Ш. Национальные виды спорта в РСФСР / Г.Ш. Абсалямов. – М., 1967.
2. Александров, С.Г. Модель физического воспитания детей и молодежи кубанского казачества (середина XIX – нач. XX в.) / С.Г. Александров // Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. – 1998. – № 4.
3. Бажанов, Е. Кулачный бой / Е. Бажанов // Физическая культура в школе. – 1997. – № 3.
4. Беляев, И.В. Борцы в Древней Руси / И.В. Беляев // Русская беседа. – М., 1856. – Т. 2. – С. 57–71.
5. Блеер, А.Н. Самооборона подручными средствами / А.Н. Блеер, Д.А. Тышлер, А.Д. Мовшович. – М., 2006.
6. Броневский, В. История Донского войска / В. Броневский. – Ч. 2. – СПб., 1834.
7. Горбунов, Б.В. Традиционная народная борьба восточных славян / Б.В. Горбунов, С.В. Григорьев // Удаль – молодецкая, сила – богатырская. – М., 1995. – С. 27–31.
8. Горбунов, Б.В. Традиционные рукопашные состязания в народной культуре восточных славян XIX – начала XX вв. / Б.В. Горбунов. – М., 1997.
9. Греков, А. Обучение рубке и уколам / А. Греков. – СПб., 1912.
10. Китманов, В.А. Внедрение самобытной русской национальной борьбы «за вороток» в современную систему физического воспитания / В.А. Китманов, А.В. Скворцов // Физическая культура. – 2005. – № 3.
11. Коломенский, Ф. Кулачные бои «в одиночку» в середине XIX столетия / Ф. Коломенский // Геркулес. – Петроград, 1916. – № 1. – С. 10; № 2–3. – С. 11.
12. Кыласов, А.В. Теория этноспорта: монография / А. Кыласов. – М.: Советский спорт, 2012.
13. Лебедев, В. К истории кулачных боев на Руси / В. Лебедев // Русская старина. – 1913. – № 7.
14. Лукашев, М.Н. И были схватки боевые / М.Н. Лукашев. – М., 1990.
15. Мандзяк, А.С. Воинские традиции народов Евразии / А.С. Мандзяк. – Мн., 2002.
16. Новоселов, Н.П. Военные игры русского народа и их отношение к эпохе военной демократии / Н.П. Новоселов: диссертация на соискание ученой степени кандидата исторических наук. – М., 1948.
17. Сайт Федерации исконных забав и этноспорта России: <http://www.ethnosport.org/>
18. Сайт Федерации шермиций <http://shermicii.com>.

19. Соколов, А. Искусство фехтования пикою / А. Соколов. – СПб., 1843.
20. Тедорадзе, А.С. Русские рукопашные состязания как явление социальной истории аграрного общества. Тамбовская губерния, вторая половина XIX века – первая половина XX века / А.С. Тедорадзе. – Тамбов, 2002.
21. Черная, Н. Традиционные игры донских казаков / Н. Черная. – Ростов-на-Дону, 2003.
22. Чесноков, Б.М. Русская народная борьба / Б.М. Чесноков // Теория и практика физической культуры. – М., 1955. – № 11. – С. 842–847.
23. Яровой, А.В. «Кулачная наука» донских казаков / А.В. Яровой // Итоги фольклорно-этнографических исследований этнических культур Северного Кавказа за 2006 год. Дикаревские чтения. № 12. – Краснодар: ООО РИЦ «Мир Кубани», 2007.
24. Яровой, А.В. Актуальные проблемы истории и культуры донского казачества: учебное пособие / А.В. Яровой. – зерноград, 2005.
25. Яровой, А.В. Боевые традиции донских казаков: учебно-методическое пособие / А.В. Яровой. – зерноград: АЧГАА, 2004.
26. Яровой, А.В. Воинские состязания в среде сельского населения Задонья / А.В. Яровой // Вопросы казачьей истории и культуры. – Вып. 1. – Майкоп, 2003.
27. Яровой, А.В. Воинствующая стихия культуры (Агональное пространство культуры по материалам Задонья XIX – начала XX вв.) / А.В. Яровой. – Ростов-на-Дону: Изд-во НМЦ «Логос», 2006.
28. Яровой, А.В. Мифология кулачного боя / А.В. Яровой // Рубикон. Сборник работ молодых ученых. – № 8. – Ростов-на-Дону: Изд-во РГУ, 2000.
29. Яровой, А.В. Особенности кулачных боев в среде донских казаков / А.В. Яровой // Научная мысль Кавказа. Приложение СКНЦ ВШ. – 2007. – № 15.
30. Яровой, А.В. Воинская культура донского казачества: традиция и современность / А.В. Яровой // Война и военная служба в воинских культурах Юга России: материалы Первой межвузовской конференции «Токаревские чтения». – Ростов-на-Дону: Логос, 2011.
31. Яровой, А.В. Воинская культура казачества: символическое пространство и ритуал / А.В. Яровой. – Ростов-на-Дону: Логос, 2011.
32. Яровой, А.В. Воинская культура: сущность и содержание (агональные аспекты войны и общества) / А.В. Яровой. – зерноград: АЧГАА, 2011.
33. Яровой, А.В. Использование компонентов казачьей традиционной культуры в воспитании подрастающего поколения (на примере традиционных казачьих игр) / А.В. Яровой // Организация деятельности учащейся молодежи в деле изучения, использования и охраны историко-культурного наследия: сб. науч. трудов Российской (с международным участием) научно-

практической конференции. Ростов-на-Дону, 14–16 апреля 2011. – г. Ростов-на-Дону, 2011.

34. Яровой, А.В. Использование элементов традиционной культуры в современном воспитательном процессе / А.В. Яровой // Итоги фольклорно-этнографических исследований этнических культур Северного Кавказа за 2004 год. Дикаревские чтения. – № 11. – Краснодар: ООО РИЦ «Мир Кубани», 2005.

35. Яровой, А.В. Народные игры донских казаков как институт сохранения этнической культуры / А.В. Яровой // Война и военная служба в воинских культурах Юга России: материалы Второй межвузовской научной конференции «Токаревские чтения». – Зерноград, 2012.

36. Яровой, А.В. Народные игры донских казаков: этнопедагогический аспект / А.В. Яровой // Сборник докладов Международного форума «Россия – спортивная держава» 2012 года в Якутске / науч. ред. С.И. Изаак. – М.: СпортАкадемРеклама, 2012.

37. Яровой, А.В. Особенности кулачных боев в среде донских казаков / А.В. Яровой // Научная мысль Кавказа. – 2007. – № 15.

38. Яровой, А.В. Ритуальная практика и гендерный стереотип в мужской субкультуре сельских общин Задонья (конец XIX – начало XX вв.) / А.В. Яровой // Исторические и социально-экономические проблемы юга России. – Азов, 2004.

39. Яровой, А.В. Традиции состязательной культуры донского казачества, записанные со слов информаторов в станицах Ростовской области / А.В. Яровой // Свод памятников состязательной культуры народов Юга России: сборник материалов. – Ростов-на-Дону: Изд-во ЮФУ, 2012.

40. Яровой, А.В. Шермиции донских казаков: от ритуала к этноспорту / А.В. Яровой // Традиционные игры и национальные виды спорта: опыт межрегионального взаимодействия: материалы межрег. науч.-прак. конф. / А.В. Яровой; науч. ред. Р.И. Платонова, А.В. Кыласов. – Якутск: Компания «Дани Алмас», 2012.

41. Яровой, А.В. Шермиции. История, методика обучения и правила соревнований: учебно-методическое пособие / А.В. Яровой. – Ростов-на-Дону, 2011.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Формы заявки участника Игр.

а) Для командных участников

ЗАЯВКА НА УЧАСТИЕ В ДОМАШНИХ ИГРАХ-ШЕРМИЦИЯХ_____
(наименование организации, команды)

«__» _____ 20__

г. _____

(город, станица, хутор)

№	Фамилия И.О.	Возраст	Весовая категория (для борьбы)	Место учебы, работы	Ф.И.О. инструктора	Виза врача

б) Для индивидуальных участников

ЗАЯВКА НА УЧАСТИЕ В ДОМАШНИХ ИГРАХ-ШЕРМИЦИЯХ

Я,

(Фамилия Имя Отчество)_____
(дата и год рождения, место жительства)

с положением о регламенте домашних игр-шермиций ознакомлен, согласен и обязуюсь выполнять. Мое участие в данных играх является осознанным и добровольным. При получении травм на данных соревнованиях, претензий к организаторам и участникам игр не имею.

Спортивная страховка № _____

К играм допущен _____ гл. судья игр.

СЛОВЕСНОСТЬ

I. Техническая часть

1. Рассказать, из каких элементов состоит шашка.
2. Устройство ножен шашки, из чего и для чего.
3. Какие бывают шашки? Виды и типы оружия.
4. Устройство пики. Назначение элементов.
5. Как производят заточку шашки? (С демонстрацией на тупом клинке без станка).
6. Как определить центр удара шашкой? Зачем это надо знать?
7. Для чего предназначен темляк?
8. Какие виды хвата шашки вы знаете? Где их можно использовать?
9. Для чего служат долы шашки?
10. Определить центр тяжести шашки.
11. Как шашка правильно рубит? Основные критерии правильного удара.
12. Как можно использовать пику в походе?
13. Как правильно содержать шашку? Пику? Кинжал? Лук? Оружие?
14. Характеристики кинжала.
15. Из каких элементов состоит конская справа? Что казак имел в походе?

II. Фехтовальная часть

Одностороннее фехтование (по командам)

1. Становись!
2. К бою готовься!
3. Стучать два раза!
4. Круги (горизонтальный круг слева направо; справа налево; боковой круг влево, боковой круг вправо).
5. Выполнить команду «Шашку вон»!
6. Выполнить команду «Шаг вперед (назад) с шашкой или пикой, двойной шаг вперед, назад, скачок – назад!».
7. Выполнить команду «Выпад!».
8. Выполнить команду «Закройсь!».
9. Выполнить команды: «Прямо – коли!»; «Голову – руби!»; «Правую/левую щеку – руби!»; «Бок (правый, левый) – руби!»; «Правую (левую) ногу – руби!» (по выбору проверяющего).
10. Выполнить команды: «Голову – закрой!»; «Правую/левую щеку – закрой!»; «Правый / левый бок – закрой!»; «Правую/левую ногу – закрой!» (по выбору проверяющего).
11. Выполнить команду «Шашку в ножны!».

12. Выполнить команду «Пикой – коли!».
13. Выполнить команды: «Пикой – справа закройсь!»; «Слева – закройсь!»; «Сверху – закройсь!»; «Ногу – закрой!» (*по выбору проверяющего*).
14. Выполнить команду «Стражись (с пикой)!».
15. Выполнить команду «Приветствие» шашкой и пикой.

III. Историческая часть

1. Откуда произошли донские (кубанские, уральские и т.д.) казаки, когда о них впервые упоминается в истории?
2. Какие казачьи легенды о происхождении казаков вам известны?
3. Что означает слово «казак»? Гулебщик? Гулебная команда?
4. Когда и в результате каких событий казаки стали сословием Российской империи? Какие права и обязанности определены были казакам Положением 1835 года?
5. Кто такой Ермак Тимофеевич? Сары-Азман? Данила Ефремов? И проч.
6. Что такое Азовское осадное сидение?
7. Расскажите о героях-казаках своего войска, своей станицы, хутора, рода.
8. Что такое рассказывание?
9. Что такое казачьи поиски и набег? На кого и почему ходили походами казаки?
10. Что означает батование? Лава? Переправа «на салах»? Вентерь? Завеса?
11. Как казаки ходили в походы? Что такое саган? Как организован казачий лагерь? Что такое пикеты?
12. Какие морские походы и на каких судах совершали казаки?
13. Что собой представляла сторожевая служба казаков?
14. Что вы можете рассказать о происхождении своей фамилии и своего рода?

IV. Обрядовая часть

1. Что означает бунчук, хоругвь, пернач, насека, папаха, нагайка, шашка, башлык, лампас?
2. Казачья (традиционная) одежда: что должны надевать казаки на службе и дома?
3. Что означало посажение на коня?
4. Как должен проходить казачий круг? Выборы атамана?
5. Что такое домашние игры казаков? Примерные шермиции?
6. Какие виды борьбы и кулачного боя бытовали в культуре донских казаков?
7. Каковы правила кулачного боя? Борьбы «на ломка»? Фехтовальной

игры «Царь»?

8. Как провожали казака на службу? Как его встречали со службы?

9. Какие военно-траурные обряды были у казаков?

10. Как проходит обряд побратимства у казаков?

11. Какие молитвы должен знать казак?

12. Какой престольный праздник в вашем хуторе, станице, городе? Что вы знаете о событии церковной истории или святом, которому посвящен этот праздник?

13. Какие календарные праздники вам известны у донских казаков? Как праздновали Масленицу, Святки, Пасху и т.п.?

14. Какую походную еду имел казак? Как её приготовить?

15. Исполнить традиционную казачью песню или казачий танец (донской), или прочитать стихотворение донских поэтов (Келин, Туроверов, Поляков и др.).

ПРИЛОЖЕНИЕ 3**Права и обязанности участников Игр
(выдержка из Правил соревнований)****1. Участник обязан:**

- а) строго соблюдать правила, положения, программу соревнований, установленные ритуалы и церемонии, традиции и обычаи;
- б) выполнять требования судей и своего ватажного атамана команды;
- в) быть вежливым и корректным по отношению ко всем участникам, судьям, лицам, проводящим и обслуживающим соревнования, а также по отношению к зрителям, соблюдать казачьи адаты и обычаи;
- г) выступать в опрятном традиционном костюме;
- д) сообщать в судейскую коллегию через своего ватажного атамана о невозможности продолжать соревнования не позднее, чем за 20 минут до боя;
- е) немедленно явиться на поединок по вызову. За опоздание по вызову или при устранении замечаний по экипировке перед боем участнику объявляется до 1 минуты – замечание; до 2 минут – предупреждение, более 2 минут – поражение, а его сопернику победа.

2. Участник имеет право:

- а) обращаться к судьям через ватажного атамана команды, в личных соревнованиях обращаться непосредственно к судейской коллегии;
- б) своевременно получать необходимую информацию о ходе соревнований: составе пар очередного круга, изменениях в программе и т.д.;
- в) подавать условный сигнал поднятием руки при получении травмы или отказе продолжать бой, а также при необходимости приведения в порядок защитных средств.

3. Ватажный атаман команды

1. Ватажным атаманом команды является тренер, руководитель спортивной или казачьей общественной организации, который выставляет участника (или участников) и регистрируется судейским писарем и утверждается главным судьёй соревнований. Ватажный атаман является посредником между судьями и участниками.

2. Ватажный атаман несёт ответственность за дисциплину участников команды и обеспечивает своевременную явку их на соревнования.

3. Ватажный атаман участвует в жеребьёвке, присутствует на совещании судей, если оно проводится совместно с представителями.

4. Ватажный атаман имеет право заявить протест на итог отдельной схватки или боя. Устное заявление о подаче протеста должно быть сделано непосредственно по окончании схватки или боя. После этого обязательно, в срок до окончания следующей схватки или боя, подаётся письменный протест старшему судье судейской бригады, обоснованный ссылкой на статью и пункт правил. В протесте должна использоваться терминология настоящих

правил. Поданные с нарушением порядка, просроченные, немотивированные протесты не принимаются.

5. Ватажному атаману запрещается вмешиваться в распоряжение судей и лиц, проводящих соревнования.

6. Ватажный атаман во время схватки (боя) находится на специально отведённом месте возле бойного места и помогает участникам.

7. Ватажный атаман не может быть одновременно судьёй данных соревнований.

8. Ватажный атаман команды во время схватки (боя), в случае необходимости, приводит экипировку участников в порядок.

4. Костюм участников и атрибуты команды

1. Участники должны быть одеты в *традиционный* казачий костюм согласно войсковой принадлежности.

2. Костюм участника – казачья рубаха, спортивная обувь с мягкой подошвой, шаровары. Для донцов – чекмень, рубаха, шаровары, пряжка, папах или фуражка на голове, на ногах сапоги или обувь с мягкой подошвой; для кубанцев и терцев – черкеска, шаровары, наборной пояс, папах, обувь с мягкой подошвой. Допускается участие казаков в форме, утвержденной Указом Президента РФ № 171 от 14.10.2010 г.

3. Защитное снаряжение участника – снаряжение, применение которого направлено на снижение травматизма во время схватки и боя. К защитному снаряжению в дисциплине шармицы на шашках и шармицы на пиках относится защита установленного образца – перчатки универсальные ударно-захватные, защитный шлем с закрытым подбородком и забралом (допускается шлем для спортивного или исторического фехтования), а также защитный жилет при фехтовании на пиках; защита неустановленного образца – мягкая защита голени и защита паха. В дисциплине «кулачный бой» шлем с металлической решеткой, раковина, перчатки боксерские 10 и 12 унц. (капа, бинты по желанию). Защитное снаряжение – жилет, накладки на голень, раковина должна надеваться под чекмень или черкеску традиционного образца.

4. В дисциплинах «фехтование на шашках», «фехтование на пиках», «кулачный бой» соревнования проводятся в защитном снаряжении, обеспечивающем требования безопасности.

5. Команды на соревнования прибывают со своими флагами и значками. Флаги и значки должны соответствовать станичным, юртовым знаменам войсковой принадлежности.

5. Судьи

1. Судейская команда состоит из судей, аттестованных Федерацией шермиций и имеющих удостоверение судьи установленного образца.

2. В целях осуществления контроля за проведением соревнований назначается старейшина соревнований, обязанный при необходимости рассмотреть поступившие апелляции и принять решение о результатах боя или состязания.

3. Старейшина соревнований и состав судейской коллегии назначается и утверждается организацией, проводящей соревнования.

4. В судейскую коллегию входят: главный судья, товарищ главного судьи, судья бойного места, боковые судьи, судья-хронометрист, судьи при участниках, судья-информатор, лекарь и квартирмистр.

5. Поединок в дисциплине «фехтование на шашках» судит бригада в составе: судья бойного места и трое боковых судей. Судья бойного места руководит ходом боя в соответствии с настоящими правилами, боковые судьи находятся за пределами бойного места, под углом 120 градусов друг к другу, и сигнализируют поднятием флажка. Во время боя запрещается заменять судью бойного места и боковых судей. Решение о результате боя принимает судья бойного места на основании голосования боковых судей, писарь бойного места заносит решение судей в протокол.

6. Фиксацию времени на соревнованиях проводит судья-хронометрист.

7. Костюм членов судейской бригады состоит из традиционной формы одежды войсковой принадлежности судьи. В качестве отличительного знака он имеет «Жетон судьи шермиций», который торжественно вручается ему в начале соревнований. Жетон представляет собой овал диаметром 40 мм с изображением на нем герба шермиций и надписью «Судья шермиций» или башлык красного цвета.

6. Главный судья соревнований

1. Главный судья руководит соревнованиями и отвечает за их проведение в соответствии с настоящими правилами и положением о соревнованиях.

2. Главный судья обязан:

а) проверить готовность к соревнованиям помещения или площадки, оборудования, инвентаря, соответствие их требованиям настоящих правил;

б) вместе с мандатной комиссией организовать и провести взвешивание (вагу) участников накануне соревнований, но не позднее, чем за час до начала соревнований;

в) вместе с главным секретарем и советом стариков провести жеребьевку участников и команд за один час до начала соревнований и определить порядок встреч;

г) принять меры к своевременному исправлению ошибок, допущенных судьями;

д) вынести решения по протестам, поступившим от представителей команд, в день их подачи, решение по спорной схватке или бою (схватка или бой, по которому в установленном порядке поступил протест) должно быть принято до начала следующей схватки или боя, с составлением письменного мотивированного ответа на протест до конца соревнований;

е) провести заседание судей перед началом соревнований (по регламенту);

ж) дать оценку работы каждого судьи и вписать в судейский билет;

з) в течение двух дней сдать отчет и протоколы соревнований в Федерацию Шермиций.

7. Главный судья имеет право:

- а) отменить соревнования в случае несоответствия помещения, оборудования, инвентаря настоящим правилам;
- б) внести изменения в программу в случае крайней необходимости;
- в) делать предупреждения и отстранять ватажных атаманов, судей, обслуживающий персонал – в случае неисполнения возложенных обязанностей;
- г) дисквалифицировать команду участников соревнований и снять её за грубое и/или неэтичное поведение членов команды, руководителя команды, тренера, представителей команды, болельщиков, в том числе в случае грубого, а также систематического нарушения настоящих правил.

8. Главный писарь соревнований

1. Главный писарь обязан:

- а) вести протоколы заседаний судейской коллегии;
- б) вместе с главным судьей проводить жеребьевку;
- в) вместе с главным судьей определить порядок встреч;
- г) оформлять распоряжения и решения главного судьи;
- д) вести судейскую документацию;
- е) участвовать в совещаниях судейской коллегии и представителей команд;
- ж) давать информацию представителям команд и представителям СМИ (регламент соревнований, итоги жеребьевки, порядок пар по кругам), а также другую информацию;
- з) проводить регистрацию участников накануне, но не позднее, чем за 2 часа до начала соревнований на основании заявок и устных подтверждений представителями команд;
- и) вносить в квалификационные книжки участников информацию об участии в соревнованиях, выдавать представителям заверенные справки и выписки из протоколов поединков об участии в соревнованиях, а также иную необходимую для подтверждения квалификации участника документацию.

2. Для ведения установленной программы соревнований может назначаться ведущий, подчиненный главному секретарю соревнований.

9. Судья при участниках (1-й судья ватаги)

1. Судья при участниках отвечает за соответствие действий участников распорядку соревнований, соответствие их правилам соревнований, доводит до них необходимую информацию и ходе соревнований, является посредником между судейской комиссией и участниками, все обращения участников к судейской комиссии осуществляются через представителя команды и судью при участниках.

2. Судья при участниках обязан:

- а) выводить участников на парад открытия и закрытия соревнований;
- б) проверять по спискам явку участников соревнований;

в) проверять перед выходом участника соответствие его костюма и экипировки требованиям правил соревнований;

г) информировать участников через представителей команд о предстоящей схватке;

д) сообщать секретарю сведения о неявке участника или отказе участвовать в соревнованиях.

Количество судей при участниках должно быть по количеству возрастных категорий.

10. Старший судья судейской бригады

1. Старший судья судейской бригады руководит проведением соревнований на своей площадке. Он отвечает за проведение соревнований в соответствии с настоящими правилами и положением о соревнованиях.

2. Старший судья судейской бригады обязан:

а) принять меры к своевременному исправлению ошибок, допущенных судьями;

б) дать оценку работы каждого судьи и предоставить её главному судье соревнований;

в) оформить и сдать протоколы схваток и боёв главному судье соревнований;

г) задержать объявление результата схватки или боя в случае подачи устного протеста представителем одной из команд.

11. Глашатай в судейской бригаде (Судья-информатор)

1. Глашатай участвует в регистрации и взвешивании участников.

2. Вносит в квалификационные книжки участников информацию об участии в соревнованиях, выдаёт представителям заверенные справки и выписки из протоколов схваток об участии в соревнованиях, а также иную необходимую для подтверждения квалификации участника документацию.

3. Обязанности глашатай во время работы на бойном месте:

а) объявлять результаты схваток или боёв;

б) объявлять участников или состав команд;

в) объявлять готовящиеся пары или команды;

г) вести установленную программу соревнований;

д) вести протоколы соревнований и протокол схваток (боёв) и сообщать необходимую информацию старшему судье судейской бригады, главному судье и главному писарю.

12. Врач соревнований (лекарь)

1. Медицинское обслуживание соревнований осуществляется местными органами здравоохранения.

2. Обязанности лекаря:

а) проверка заявок участников в части медицинского обследования;

б) организация и оказание медицинской помощи;

в) контроль соблюдения санитарно-гигиенических условий проведения соревнований;

г) заполнение рапорта и отчёта.

3. Врач имеет право:

а) не допускать участников до соревнований без наличия данных о медицинском обследовании;

б) снять участника с соревнований при получении им травмы.

13. Ответственный за проведение соревнований (квартирмистр шермиций)

1. Квартирмистр руководит своевременной подготовкой и художественным оформлением мест соревнований. Он отвечает за безопасность, размещение участников и зрителей, поддержание порядка во время соревнований, а также обеспечивает все необходимые мероприятия по указаниям главного судьи и представителя организации, проводящей соревнования.

2. Квартирмистры гулебных ватаг отвечают за место размещения своей команды на майдане, ставят в отведенное место флаг и назначают к нему охрану, также следят за хранением, обращением оружия ватаги; ответственны за своевременное кормление команды.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Заповеди стариков для зачитывания на домашних играх

1. Казак, помни, что ты православный христианин, рожак Дона Тихого, Богу молись и люби свою Родину, за нее жизнь в копейку не ставь, пройдешь по морю, аки по суху.

2. Повинуйся старшим, отдавай почет. Что будет приказу от них – слушай да не ртом, а ушами, чтобы не одно слово стариковское не пролетело мимо, от этого бывает делу хороший конец, а делающему честь и похвала. Приказы исполняй от всего сердца, от всего разума, чтобы часом твоя же душа тихомолком не сказала, что ты, имярек, дрянь! Это помни – бывает больнее, что лучше бы тебя кто плетью отдул, чем такое слышать.

3. Люби правду: она светлей солнца. Будь честен. Не грязни своей душой христианской клеветничеством и наущничеством, хотя бы тебе, за такую удаль, золотые горы сулили. Дурным делом не выслужишься, а душу погубишь.

4. Будь проворен, будь меток, что называется в ухо вдерни – от стариков будет почет и уважение. Будь опрятен: имей бережение о своей справе. Она обережет тебя в бою, сохранит тело от раны. Найпаче всего береги, как глаз береги, своего товарища неизменного, свою правую руку – добра коня: не доспи, не доешь, за ним ухаживай. Помни – если добра коня не станет, то как ты не бодр, не могуч – все твое молодечество, вся отвага казацкая понюшки табаку не будет стоять. Казак без добра коня, что калена стрела без лука, что орел общипанный.

5. Между односумами будь таков, чтобы они ни в глаза, ни за глаза про тебя не говорили «ледящий парень». Будь прост – вялого защищают, но и не хорохорься, не козыряй собой другим под нос – наживешь врагов. Веди себя середка наполовине. Берегись искушения: найдутся негодные люди, начнут выкидывать вокруг твоей головы лукавые балясы, угощать прелестными речами и как волынку вспучат, надуют тебя похвальбой; вот ты развесишь уши, разинешь рот, расходишься как павлин и – смотри – попал в омут... Берегись! Живи своим умом, живи добром, помни, что в сражении не шутят, а честь волоском привязана! Паче великого дурна убегай повадки к хмелю. Лютая змея для молодости – всегубящая горелка. Правду сказать, полезно хватить чарку с перезяба, с усталости, когда – как будто вспрыснешься целебною водою – откуда бодрость возьмется, но беда в походе хлебать через чур, делаться пьянее самой сивухи.

6. Бог благословит, попадешь в баталию и не в одну, будет дротуку потеха! Смотри, не окажись трусом! Твой весь род – и отцы и праотцы – завзятые в драке были, а ты разве выродок? Лучше не роди мать сыра земля, чем нашему племени покор! Сначала оно-таки кажется немного страшно – первая чарка колом – а после как приобаркаешься, приострожишься, то и ухом не

ведешь – знай подкальываешь дротиком силу чужестранную, да и только! Будто на кулачках дерешься! Казаку на поле брани смерть красна; а от ней и в бараньем роге не упрячешься; придет по душу, и за печью найдет, и хоть кого и то сломает. Если оборотишься трусом, то нет тебе стариковского мира-благословения, не носи тогда ни своей фамилии-прозвища.

7. В походах и где бы тебя не заносила жизнь держи ухо востро и смотри в оба по нашей казацкой натуре. На чужие пожитки не зарься: хоть гол, да прав, за это не проспай греха душе христианской.

8. Если сердце придет в уныние, то вспомни, что ты Донской казак, православный рыцарь, приосанься, грякни себя шашкой по бедру, плюнь направо и налево, покачни шапку на ухо, затяни песню бравую казацкую, и кручина-злодейка из твоей буйной головы полетит в темный лес.

Так дельвали наши деды и прадеды и было не все, помни и береги заветы сии как зеницу ока, и Бог тебя благословит.

По заметкам полковника М. Пудавова «Так бывает на Дону» // Северная Пчела № 112–113. 1834 года.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

**Примерный план подготовки
участников домашних игр-шермиций**

№ п/п	Тема занятия	Содержательная часть	Литература
1	Вводное. Особенности истории и культуры донского казачества	Об имени «казак», казачьи войска, воспитание казака, роль православия, быт казаков и культура казаков, этнография и фольклор донских казаков	История донского казачества. Т. 1. Ростов-на-Дону, 2020; Броневский В. История Донского войска. СПб., 1834. Ч. 3; Рыблова М.А. Статья воином. Волгоград, 2016
2	Воинские обычаи и обряды казаков	Рождение, посвящение в казаки, проводы на службу, поведение на войне, традиционные праздники	Рыблова М. Календарные праздники донских казаков. Волгоград, 2016. Рудиченко Т.С. Воинские элементы в обрядах жизненного цикла донских казаков // Токаревские чтения. Ростов-на-Дону, 2016
3	Традиционные игры и упражнения пешком и на коне	Народные казачьи игры и на основе их созданные комплексы общефизических упражнений для разного возраста, групп и классов. Военные игры, айданчики, метания, стрельба в поплавок и проч.	Яровой А.В. Этноспорт донских казаков: от традиционных игр казаков к шоу казаков // Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры». № 2 (2). М.: Институт наследия, 2019. Черная Н. Тради-

			<p>ционные игры донских казаков. Ростов-на-Дону, 2003. Абсалямов Г.Ш. Национальные виды спорта в РСФСР. М., 1967.</p> <p>Александров С.Г. Модель физического воспитания детей и молодежи кубанского казачества (середина XIX – нач. XX вв.) // Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. 1998. № 4</p>
4	Конь в казачьей культуре	Донская порода, конь в обрядах и состязаниях казаков	
5	Словесность на домашних играх, приуроченных к престольному празднику или торжественной дате		
6	Борьба на ломка, борьба за ручку, борьба на вольную	Захват, правила, поединки	Яровой А.В. Боевые традиции донских казаков. зерноград, 2004; Горбунов Б.В. Борьба на поясах // РСБИ. 1994. № 1
7	Кулачный бой: стеночный и «сам-на-сам»	Стойка, удары и защиты, поведение в стенке	Яровой А.В. «Кулачная наука» донских казаков. Краснодар, 2007
8	Казачье оружие – шашка (ознакомление)	ТТХ шашки, способы обращения с оружием, оружие в культуре казаков	Устав строевой казачьей службы, изданный по высочайшему повелению Импера-

			тора Российского в 1899 г. Часть I.
9	Казачье оружие – шашка (рубка)	Вымахивание, рубка, удары – косой, горизонтальный, вертикальный, укол	Греков А. Обучение рубке и уколам. СПб., 1912
10	Состязания в рубке полосы мишеней на бегу		Греков А. Обучение рубке и уколам. СПб., 1912
11	Казачье оружие – шашка (фехтование)	Стойка, движения, удары, защиты, одностороннее фехтование, вольный бой	Гладков В. Фехтование на шашках и пиках для занятий в строевых частях. СПб, 1893
12	Казачье оружие – пика (ознакомительная)	Пика-дончиха в культуре донских казаков	Яровой А.В. Пика в культуре донских казаков / Яровой А. // Казачий информационный портал Дикое поле (dikoe-pole.com)
13	Казачье оружие – пика (фехтование)	Стойка, уколы и защиты, вольный бой	Соколов А. Искусство фехтования пикою. СПб., 1843; Калачев Г. Штыковой бой (по иностранным источникам). М., 1927; Хозиков Ю. Фехтование на штыках. М., 1955
14	Окружные домашние игры-шермиции среди победителей юртовых домашних игр по основным разделам шермиций		
15	Казачье оружие: лук, кинжал	Работа с кинжалом и ножом (удары, защиты)	Соколов А. Искусство фехтования пикою. СПб., 1843
16	Войсковые традиционные	май или октябрь	Положения о со-

	игры-шермиции в ст. Статорчеркасской		ревнованиях
--	--------------------------------------	--	-------------

ПРИЛОЖЕНИЕ 6

Вопросы и задания к станичным состязаниям в Словесности 2022 г.

1. История родного населенного пункта (год возникновения, обстоятельства возникновения, кто были первые поселенцы).

2. История Войска Донского (кто такие донские казаки, когда образовалось Войско Донское? Назовите выдающихся представителей донского казачества (Ермак Тимофеевич, Михаил Черкашенин, Михаил Татаринов, Степан Разин, Кондрат Булавин, Данила Ефремов, Емельян Пугачев, Иван Краснощеков, Степан Ефремов, Матвей Платов, Яков Бакланов). Что вы о них знаете?

3. В каких войнах и сражениях принимали участие донские казаки на протяжении своей истории? (Завоевание Сибири 1581 г., взятие и защита крепости Азов в 1637 и в 1642 гг.; взятие Азова Петром I; Семилетняя война; казаки в походах А.В. Суворова; Отечественная война 1812 г.; казаки в Первой мировой войне).

4. Опишите обычаи донских казаков: как проходили проводы казака в поход? Как проходил казачий круг? Как проходил обряд посажения на коня?

5. Назовите 10 слов из донского диалекта со значением (например: айданчик – кость из задней ноги овцы для игры в айданчики, бабайка – весло, баз – отгороженное на дворе место для скота, байдик – тросточка у стариков, чинак – глиняная чашка, чапура – цапля, саган – миска, супник, чиберка – мастерица шить, налыгач – веревка для накидывания на рога пары волов, чикамас – рыба окунь, чилик – воробей и другие).

6. Прочитайте стихотворение одного из донских поэтов: Туроверова, Полякова, Келина и других (на выбор).

7. Исполните (традиционную) народную донскую казачью песню (на выбор).

8. Расскажите о строении шашки, показывая на предмете ее основные части (полоса, хвост, долы, острие, центр тяжести, центр удара, рукоять (спинка, брюшко, гусек-навершие), темляк).

ПРИЛОЖЕНИЕ 7

Приемы одностороннего фехтования

По команде «СТАНОВИСЬ!» казак из положения стойки «вольно» поворачивается влоборота налево, так чтобы носок и каблук правой ноги были впереди каблука левой, а носок левой ноги был в направлении первоначального положения плеч. Голову участник оставляет в таком положении, чтобы левый глаз был против середины груди.



Рисунок 1 – «Становись!»

1. По команде «К БОЮ – готовь!» участник в ТРИ приема вынимает шашку. Первый прием выполняется по команде «К БОЮ!», а остальные – по команде «ГОТОВСЬ!».

Первый прием. Участник берется правой рукой за рукоять шашки в обхват всеми пальцами, придерживая левой рукой ножны под рукоятью.

Второй прием. Участник вынимает клинок из ножен и поднимает его острием кверху, а лезвием влево так, чтобы рукоять была выше головы.

Третий прием. Участник быстро выставляет правую ногу на шаг вперед так, чтобы каблуки были на одной линии, а носки имели направление прямо, и сгибает ноги настолько, чтобы колени приходились над половиной ступни, при этом вес тела передается на левую ногу, сохраняя отвесное положение корпуса.

Клинок направляется вперед, лезвием вправо, следя, чтобы острие было против левого глаза и на высоте воротника, правую руку сгибает в локте, подавая его несколько вправо. Левую руку он держит на середине поясницы,

согнув в локте и сжав в кулак или заложив ладонь за пояс. Боевая стойка должна быть свободна и без напряжений.



Рисунок 2 – «К бою готовсь!»

Круги

Круги производятся горизонтальные и боковые. Горизонтальные слева направо и справа налево. А боковые влево и вправо.

По команде «*горизонтальный круг слева – НАПРАВО*» участник делает шашкою круг перед собою слева направо, после чего ставит шашку в первоначальное положение.

По команде «*горизонтальный круг справа – НАЛЕВО*» участник обращает кисть правой руки пальцами вверх и делает шашкою круг перед собою справа налево, после чего ставит шашку в первоначальное положение.

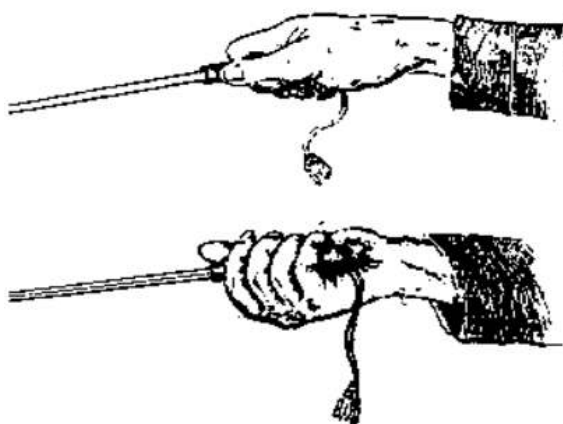


Рисунок 3 – «Положение кисти при «Кругах»»

По команде «*боковой круг – ВЛЕВО*» участник поворачивает шашку лезвием вниз и, опуская острие вниз налево, описывает круг назад у левого плеча.

По мере опускания острия, он поворачивает шашку лезвием кверху, а окончив круг, ставит ее в первоначальное положение.

По команде «*боковой круг – ВПРАВО*» выполняется то же, что в предыдущем действии, но в правую сторону.

Как горизонтальные, так и боковые круги описываются непременно движением лишь одной кисти, причем рука должна быть, по возможности, неподвижна.

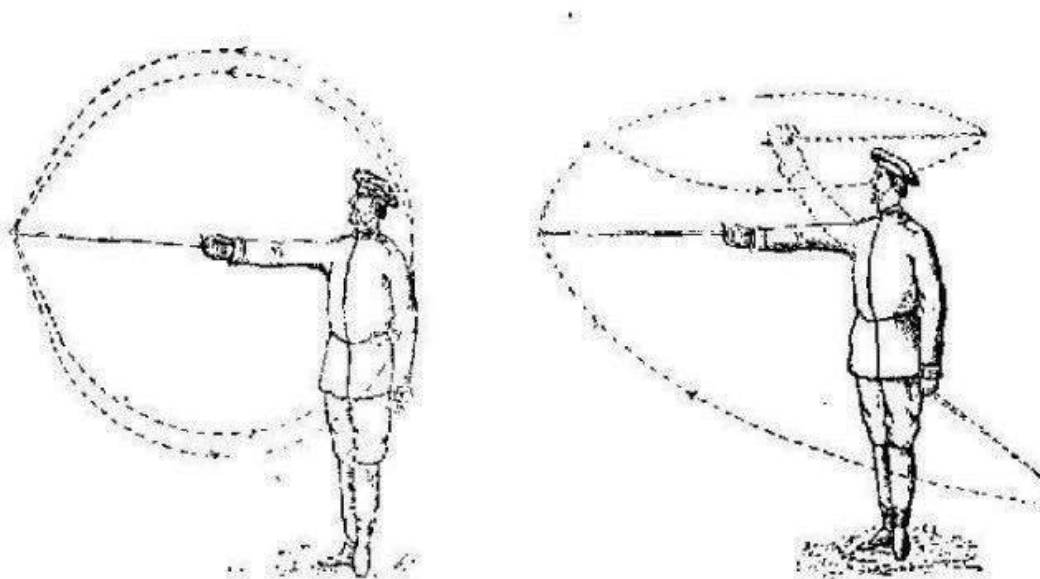


Рисунок 4 – «Круги»: боковые и горизонтальные

Движения

Шаг вперед. Производится выставлением ноги вперед и приставлением к ней левой ноги на прежнее расстояние; правая нога ставится на землю, начиная с пятки, левая – всей ступней; при движении не следует нарушать положения боевой стойки. Шаг назад выполняется в обратном порядке. Расслабление мышц в коленях и полусогнутое положение ног выдерживаются во все время боя. Ступать надо мягко и упруго. Шаг может выполняться и *подшагом* левой ноги к пятке правой и выносом правой вперед.

Шаг назад. Если противники стоят очень близко, то, чтобы стать в меру, делают шаг назад. Для чего: левая нога едва отделяется от пола и относится на полшага назад, а правая нога быстро отрывается со своего места и относится тоже назад, где со стуком ставится на прежнее место левой. Положение корпуса не изменяется.

Двойной шаг вперед. Левую ногу поставить на весь след впереди правой так, чтобы каблук её был слегка впереди и влево от носка правой ноги,

оставляя при этом направление ступни левой ноги то же, что и при положении позади, и после этого выступить правой ногой вперёд на шаг.

Двойной шаг назад. Если противник энергично наступает, то можно отступить, сделать двойной шаг назад. Для чего: передать всю тяжесть корпуса на левую ногу, правой ногой сделать шаг назад и поставить носком к каблуку левой ноги; потом левую ногу отнести на полшага назад.

Выпад на месте. Вынести правую ногу на полный шаг вперед, а левую, не сдвигая с места, выпрямить. Правая рука при этом приводится в движение для нанесения удара, а правая нога в колене сгибается больше: голень ноги должна быть отвесна, а ступни на одной линии с левым каблуком. Корпус тела передается на правую ногу и держится отвесно; плечи на одной высоте. Ступня левой ноги не отделяется от своего места и служит точкой опоры для перехода в оборонительное положение. Выпад делается быстро, смело и легко, правая нога при выносе едва отделяется от пола (рисунок 5).



Рисунок 5 – «Выпад»

По команде «**ВЫПАД**» казак, быстро подавая корпус вперёд и вытягивая правую руку, одновременно выносит правую ногу на шаг вперёд, почти не отделяя её от земли, и выпрямляет левую. Носок правой ноги должен сохранить положение, указанное по команде «**СТАНОВИСЬ!**»; след же левой остаётся плотно на месте. Кисть правой руки должна быть на высоте плеча, а остриё клинка должно быть ниже рукояти на ладонь.

Для того чтобы после выпада казак принял боевую стойку, следует командовать: «**ЗАКРОИСЬ!**». По этой команде казак, сильно оттолкнувшись правой ногой от земли и быстро отбросив туловище назад на согнутую левую ногу, принимает первоначальное положение.

Для того чтобы казак с выпада сделал скачок назад, подаётся команда: «**скачок – НАЗАД**». По этой команде казак, подавшись корпусом вперёд и оттолкнувшись правой ногой, делает скачок назад на два шага и, приземляясь на переднюю ногу, принимает боевую стойку.

Примечание. Начиная выпад, очень важно соизмерить силу толчка, чтобы не заваливаться вперёд или наоборот, не закончить его с согнутой

сзади стоящей ногой. Вместе с тем многократно повторять выпад без оружия не имеет смысла. Гораздо лучше изучать выпад, имитируя удар в голову или укол прямо, фиксируя выпрямление сзади стоящей ноги.

Самостоятельным элементом выпада является приземление на опору, которое обязательно должно состояться на пятку и тем самым «погасить» инерцию продвижения вперед. Чтобы начинающий четко мог представить себе пространственные контуры конечного положения выпада, в отдельных упражнениях целесообразна его кратковременная фиксация (1–2 секунды). Лишь затем приступать к самостоятельному закрытию в боевую стойку.

Удары

Удар в голову. Одновременно с выпадом быстро опisać клинком круг снизу вверх и нанести удар по голове противника, после чего стать в оборонительное положение.

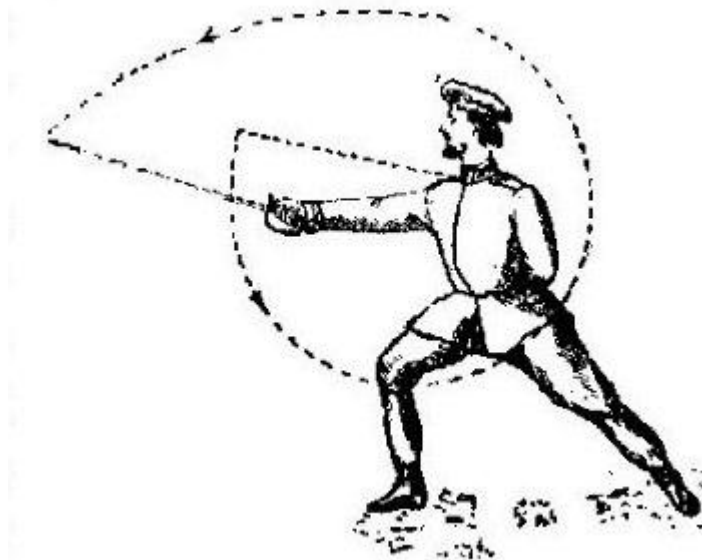


Рисунок 6 – Удар в голову

Удар в правую щеку. Одновременно приподнять правую ногу и быстро отвести конец клинка влево, с выпадом нанести удар в правую щеку противника. После удара стать в оборонительное положение.

Удар в левую щеку. Не изменяя своего положения, перенести свой клинок по левую сторону клинка противника сверху и, когда клинок будет острием в поле, быстро с выпадом нанести удар в левую щеку, причем кисть руки оборачивается ногтями вверх. После удара принять боевую стойку.

Удар в правый бок. Отвести клинок влево и одновременно приподнять правую ногу, быстро с выпадом нанести удар по правому боку противника, после чего закрыться.

Удар в левый бок. С кругом перенести свой клинок по левую сторону клинка противника, обернуть кисть ногтями вверх, и с выпадом быстро нанести удар по левому боку, а затем закрыться.

Удар в правую ногу (бедро). Одновременно отвести конец клинка влево и, приподняв правую ногу, с выпадом быстро нанести удар по ноге выше колена. После удара принять оборонительное положение.

Удар в левую ногу. Нужно перенести клинок по левую сторону клинка противника, обернув кисть руки ногтями вверх, и быстро, с выпадом, нанести удар в левую ногу или в правую с левой стороны. После удара закрыться.

Примечания:

1. При нанесении ударов действовать одной кистью, а не всей рукой, иначе можно открыть себя и подвергнуться удару со стороны противника.

2. На первоначальных уроках, при обучении ударам обучающий становится против ученика, указывает левой рукой место, куда нанести удар, и подает соответствующую команду. Например, по команде «РУБИ ГОЛОВУ!» обучающий показывает левой рукой на свою голову, клинком даёт легкий толчок по клинку ученика и произносит исполнительную команду – «ВЫПАД!», по которой обучающий подставляет голову под удар, а клинок опускает к земле. После нанесения назначенного удара учеником, командует: «ЗАКРОЙСЬ!». Ученик принимает оборонительную стойку.

Защиты

Понятия защит и контратак в фехтовании на шашках связаны с изменением позиций относительно атак противника (уклон), сбиванием клинка противника своим собственным клинком (батман), в меньшей мере – активной подставкой своего клинка под удар противника. Поэтому правильнее использовать понятие «отбив шашкой».

Отбивом называется отражение удара, наносимого противником, сильной частью своего клинка. Ни один из ударов не коснется тела, если успеть встретить его своим клинком; для этого необходимо уметь закрывать каждую часть своего тела, куда бы ни наносился удар; но закрывая одну часть тела, нужно быть готовым отвести удар в другом месте. Другими словами, закрываться настолько, насколько необходимо, и чтобы другие части тела не открывались больше, чем следует, так как противник может воспользоваться оплошностью и нанести удар раньше, чем вы успеете закрыться.

Отбивая удары противника, нужно действовать больше кистью руки, а не всей рукой; правый локоть невыгодно подавать слишком вперед или в стороны, а следует его держать ближе к телу: размах будет меньше и легче закрыться. Отбив следует делать не простой подставкой сильной части своего клинка, а активно отбивая его. Все отбивы выполняются из боевой позиции – уставной стойки.

Закреть голову. Правую руку с клинком поднять вверх над головой так, чтобы кисть выходила несколько за правое плечо и была повернута ногтями от себя; клинок держать впереди корпуса тела, поперек, лезвием вверх.

Закреть левую щеку. Повернуть кисть правой руки ногтями к себе и отвести влево настолько, чтобы локоть касался тела; кисть руки должна быть

против левого плеча на высоте локтя; клинок повернуть лезвием влево, а конец несколько от себя.

Закрывать правый бок. Выпрямив правую руку, опустить её вниз и отвести вправо настолько, чтобы кисть была на линии правого колена, ногтями влево; конец клинка приподнимается вверх лезвием вправо.

Закрывать левый бок. Правая рука выпрямляется и отводится влево так, чтобы кисть руки была ниже пояса, против левого бедра, обращенная ногтями к себе; локоть держать ближе к телу. Клинок приподнимается вверх лезвием влево.

Закрывать левую ногу. Правая рука выпрямляется и отводится влево настолько, чтобы кисть была на линии левого колена и выше пояса, ногтями от себя; конец клинка опускается вниз лезвием влево.

Закрывать правую ногу. Правая рука выпрямляется и отводится вправо так, чтобы кисть руки была на линии правого колена и немного выше пояса, ногтями назад; конец клинка опускается вниз, лезвием вправо.

Примечание.

Можно избежать удара, направленного в правую ногу, оставаясь в оборонительном положении, убрав лишь её за левую ногу и поставив на носок.



Рисунок 7 – Защиты шашкой
(головы, правой щеки, левой щеки, правого бока)

По окончании фехтования подается команда «СМЕРНО!». По этой команде участник, приставив правую ногу к левой и повернувшись во фронт, принимает положение, указанное для стойки при пешем учении, и в то же время берет шашку в плечо, а затем подается команда: «шашки в нож-НЬ!», исполняемая по общим правилам.

Примерная Программа выступающего должна состоять из следующих команд:

1. Становись.
2. К бою – Готовься.
3. Горизонтальный круг слева **НАПРАВО**.
4. Горизонтальный круг справа **НАЛЕВО**.
5. Боковой круг **ВЛЕВО**.
6. Боковой круг **ВПРАВО**.
7. Шаг вперед.
8. Шаг назад.
9. Двойной шаг вперед.
10. Двойной шаг назад.
11. Выпад с уколom.
12. Голову – руби.
13. Левую щеку – руби.
14. Правую щеку – руби.
15. Левый бок – руби.
16. Правую ногу – руби.
17. Левую ногу – руби.
18. Правую ногу – руби.
19. Голову – закрой.
20. Левую щеку – закрой.
21. Правую щеку – закрой.
22. Левый бок – руби.
23. Правый бок – руби.
24. Левую ногу – закрой.
25. Правую ногу – закрой.
26. Смирно.
27. Шашки в нож-НЫ.

Допускается совмещать следующие элементы.

Боковые круги совмещать с шагами.

Защиты совмещать с ударами.

Все удары делаются на выпаде.

Примерная (совмещенная) программа

1. Становись.
2. К бою – Готовься.
3. Горизонтальные круги слева направо и справа налево.
4. Шаг вперед – боковой круг справа.
5. Шаг назад – боковой круг слева.
6. Двойной шаг вперед – боковой круг слева и справа.
7. Двойной шаг назад – боковой круг справа и слева.

8. Шаг вперед – выпад с ударом в голову. Закройсь.
9. Защита головы – удар в голову.
10. Защита левой щеки – удар в правую щеку. Закройсь.
11. Защита правой щеки – удар в левую щеку. Закройсь.
12. Защита левого бока – удар в правый бок. Закройсь.
13. Защита правого бока – удар в левый бок. Закройсь.
14. Защита правой ноги – удар в левую ногу. Закройсь.
15. Защита левой ноги – удар в правую ногу. Закройсь.
16. Смирно.
17. Шашки в нож-НЫ.

ПРИЛОЖЕНИЕ 8

Из Описания объекта нематериального культурного наследия «Шермиции» в каталоге Объектов нематериального культурного наследия Российской Федерации

Категория: народные игры, традиционные единоборства и состязания

Этнос: донские казаки

Язык: донской диалект русского языка

Конфессиональная принадлежность: православие

Места бытования: станица Старочеркасская, Аксайский район, Ростовская область

ШЕРМИЦИИ

Слово «шермиции», согласно «Донскому словарю» А.В. Миртова, означает примерные бои, устраиваемые на праздниках, они были распространены по станицам Области Войска Донского и сопровождали различные праздничные мероприятия. В настоящее время шермиции представляют собой комплекс ритуалов и примерных состязаний казачьей воинской культуры, связанный с обрядом поминовения предков, который с XVII века проходил в окрестностях Старочеркасской станицы. Сегодня Шермиции проходят в виде фестиваля казачьей воинской культуры весной и осенью на Монастырском урочище или на территории памятника фортификации XVIII века «крепости Святой Анны» возле станицы Старочеркасской.

Историю бытования шермиций на Нижнем Дону можно проследить с конца XVI века, когда местом сбора юртовых гулебщиков становится Монастырский Яр. Гулебщики – это отряды охотников от близлежащих юртов, которые съезжались ранней весной перед первым разливом реки Дон. Целью таких сборов являлась подготовка казаков к поискам и походам. Здесь они выбирали атамана и есаулов, состязались в наездничестве, комплектовали отряды для набегов или промысловой охоты. Впервые в 1593 году московской росписью городков отмечается поселение: «городок Монастырской Яр от Черкасского 3 версты, в том съезжаются казаки изо всех городков, часовня тут, попов по 10 и больши и дья[ко]ны. А съехався, живут до Петрова дни, потом разъезжаются по городком». В расспросных речах донских атаманов Богдана Конинского и Тимофея Яковлева звучало: «А как атаманы и казаки и все Войско весною на Монастырском острове живут и все в съезде, и они де все Войском в те поры выберут себе войскового есаула одново, и живет у них один войсковой есаул, а как ходят в поход, и в те поры они есаулов выбирают, сколько Войску надобно» (орфография сохранена).

В 1620 году Монастырский городок уже считался главным местом сбора казаков – войсковым центром, здесь была построена богато украшенная часовня, во имя Покрова Пресвятой Богородицы, здесь же хоронили и по-

гибших товарищей. Первые известия об этом обычае отмечаются в 1637 году, когда погибших участников осады «велели отвозить каюками на Монастырский Яр и у часовни погребати по правилам святых отцов священнослужителем». Перед началом осады Азова в часовне пели напутственные молебны и клялись во взаимной верности, священники святили воинское оружие.

После оставления крепости Азов в 1642 году на Монастырском кладбище были похоронены и останки казаков, погибших при осадном сидении. В 1643 году Монастырский городок был разорен и больше не восстанавливался.

Появление обряда поминовения исследователи связывают с повелением царя Михаила Федоровича, который в грамоте Ростовскому митрополиту Антонию указывал: «донских казаков, которые в 145 (1637) году в Озовское взятые, да в 149 (1641) и в нынешнем во 150 (1642) годах, от Турских и от Крымских людей в Озове, за православную христианскую веру побиты... на Москве и в городех в соборных церквях и в монастырях поминать во всю четырехдесятницу, пять понихиды, и обедни служить, и на просвиромисании и во октеньях поминать, и после четырехдесятницы имена их в сенодики написать, в соборах и в монастырях, в вечное поминание...». В прилагаемой к письму росписи казаков значилось 120 имен.

Сам обряд со временем менялся, на первое место выходила больше торжественная, официальная часть. В раннее время он выглядел так. В субботу Сырной недели выбирался атаман, а отряд казаков с офицерами составлял поезд и отправлялся со знаменами на место, в сопровождении духовенства, чиновников, старшин и всех жителей. Прибыв на место, духовенство служило панихиду по усопшим и в бранях убиенным. По окончании службы стреляли из ружей, отряд наездников угощается на войсковое иждивение. Наездники становились в ряд и скакали на 10 и 15 верст. Потом начинаются состязания в наездничестве, всадники стреляют в цель, скачут на мишень или целик, которую открывает старик, выстрелом поджигая камышовый сноп, другие всадники прыгают верхом через разложенный на земле огонь. Это описание начала XIX века мало отличается от рассказа А. Ригельмана, который в XVIII веке писал, что казаки Черкаска «всякий год на оное кладбище в субботу Сырной недели поминовение по убитым делают, куда почти все, исключая самых старых и малых, выезжают и по отслужению над оными усопшими панихиды едят и пьют, поют и потом бегают и скачут на конях и делают из того для экзеции своей настояще рыстание, в который случай и не без убийства нечаянного от скачек тех бывает». С другой стороны, датой появления панихиды можно назвать и 1643 год, когда Монастырский городок был разрушен азовцами. При этом следует учитывать и то, что по местным легендам поминовение связывалось с гибелью казаков, возвращавшихся из дальнего похода и заночевавших перед въездом в город на Монастырском. Такое сообщение находило свое основание в событиях конца XVI века, по сообщению А. Пивоварова. Также следует учитывать и тот факт, что сакральность Монастырского урочища, как места памяти всех казаков Дона,

имеет и более старое происхождение, поскольку на этом месте археологами были обнаружены захоронения более ранних эпох, и связано это было скорее с природными особенностями места, считавшегося священным и знаковым с позднего средневековья (пойманных на этом месте чужаков казаки казнили, на этом месте хоронили погибших товарищей).

В 1901 году по ходатайству старочеркасского станичного общества, с разрешения Войскового Наказного атамана и по согласованию с Архиепископом Донским и Новочеркасским, панихида была перенесена на 1 октября и с 1902 года – на субботу, предшествующую дню 1 октября. При этом зачитывалась грамота царя от 2 декабря 1642 года и «устраивались парады с оружейными салютами и спортивными состязаниями и всеобщей поминальной трапезой».

По инициативе протоиерея Старочеркасского собора отца Г.А. Левитского, на Монастырском городке в 1867 году был сооружен на средства, собранные по подписке всем войском, памятник «в честь и славу» донских героев, покорителей и защитников Азова, в виде часовни, украшенной внутри иконостасом и историческими надписями, со списком жертвователей. Возле часовни соорудили ограду и установили старинные азовские пушки. Помимо Монастырского урочища, казаки собирались на р. Варгунке возле крепости Святой Анны, на о. Али-Туб, возле остатков старого редута и в других памятных местах.

По замечанию А.А. Мартынова в записке 1824 года, по примеру поминовения и состязаний на Монастырском урочище в других станицах Области Войска Донского также проходили подобные мероприятия. Казаки при выборных походных или гулебных атаманах, при станичных знаменах и бунчуках отправлялись на места старых городков, устраивали там молебны, а потом состязались в скачке, наездничестве и т.п. (ст. Луганская, ст. Раздорская). В станице Верхне-Курмоярской гулебная команда казаков отправлялась на границы юртовых владений, где встречалась с командой соседней станицы и там устраивали состязания (шермиции), подобные состязания сохранились в памяти старожилы станицы Мечетинской, ст. Романовской и др.

Современные шермиции являются восстановленным обрядом, который на Дону, на Монастырском урочище последний раз проходил в 1942 году и в дальнейшем не осуществлялся вплоть до 1991 года.

В настоящее время в шермициях можно выделить следующие ритуальные и состязательные действия:

- 1) сборы и выборы гулебного атамана;
- 2) организация похода к месту проведения шермиций;
- 3) панихида по погибшим прародителям;
- 4) чин освящения воинских оружий;
- 5) обряд посажения на коня;
- 6) примерные бои (шермиции), состоящие из конных и пеших состязаний.

Сборы казаков осуществляются в станице Старочеркасской, возле Воскресенского собора или возле Ратного (Преображенского) храма, где предварительно служится служба, некоторые казаки причащаются. Возле сборного места выставляется флаг, который служит знаком сбора. Традиционно такой флаг выставлялся в станичной избе, на галдарее и служил знаком сбора всех вооруженных казаков и выростков. После сбора казаки выбирают гулебного атамана, при этом атаман прошлого года снимает с себя полномочия, кладет на землю или стол шапку, на которую укладывает атаманскую насеку. Говорит: «Кому, станичники, прикажете насеку передать?» Называют имя самого уважаемого старика, который берет насеку и по выбору нового атамана вручает ее ему со словами доброго пожелания. Все говорят «в добрый час». В помощь атаману назначают есаулов, судью и квартирмистра. Есаулы отвечают за следование казаков к месту сбора и руководят командами, судья – за честные состязания, а квартирмистр – за хозяйственное обеспечение шермиций (мишени, хлеб-соль и проч.). Для современных шермиций насека была изготовлена ростовским художником М.В. Ильиновым, отлита скульптором-медальером Н.Ф. Шевкуновым.

Организация похода к месту проведения шермиций сегодня проходит в виде крестного хода, во главе отрядов идут старики с иконами, атаманом и священником, позади – знаменосцы с хоругвями и знаменами, если есть конные, то они держат знамена и едут впереди колонны. Все казаки вооружены и одеты в традиционную одежду: шаровары, рубахи и бешметы, папахи, из оружия – шашки, кинжалы и пики. В прошлом, в середине XVIII века, поход осуществлялся казаками одиннадцати станиц города Черкаска, которые были разделены на два отряда, ими командовали два полковника. Отряды включали казаков разного возраста от выростков до стариков.

По прибытии на Монастырское донцы устанавливают знамена и хоругви на места могил прародителей, сегодня на этом места располагается часовня, возле знамен ставится караул с обнаженными шашками. Остальные казаки располагаются в форме каре. Перед началом молебна или панихиды (в зависимости от времени проведения шермиций – май или октябрь) атаманом читаются грамота Михаила Федоровича от 1642 года или напутственные заветы стариков. Затем совершается молебен или панихида, по окончании которой производится троекратная «рикошетная» стрельба. Во время молебна многие казаки приобнажают шашки из ножен. По окончании панихиды осуществляется «Чин благословения воинских оружий», он состоит из общего начала, молитвы на освящение оружия с последующим его кроплением водой и отпуска.

На шермициях проходит обряд посажения на коня, который заключается в том, что ребенка от 3 до 10 лет сажают в казачье седло, дают в руки ему оружие (маленькую пику или вешают через плечо шашку) и крестный или кто-нибудь из ближайших родственников (брат, отец или дед) проводит коня по кругу. По окончании обряда старики дают наставления мальчику и зорко следят за поведением всадника и коня, по которому гадают о его судьбе. Об-

ряд этот проходит по необходимости. В имеющихся записях подобный обряд в Старочеркасске в середине XVIII века проходил так: подводился к дому оседланный конь, мальчика снаряжали во все воинское оружие и, помолясь богу, выводили на двор с хлебом-солью, сажали на лошадь, давали дротик в руки и постригали ножницами в кружок по казачьи, а по проезде его несколько, хотя с помощью других, снимали его с лошади, вводили в дом и, выпив за его здоровье по чарке, садились за обед и пировали, делая ему наставления служить верно царю и Отечеству, не покидать Тихого Дона.

Яровой Андрей Викторович
доктор философских наук, доцент

**Казачьи домашние игры донских казаков (шермиции):
использование компонентов традиционной культуры донских
казаков в образовательном и воспитательном процессе
в казачьих учебных заведениях**

Методическое пособие

Авторская редакция