

## О НЕКОТОРЫХ ТРАДИЦИОННЫХ ВОЕНИЗИРОВАННЫХ КОННЫХ ИГРАХ ОСЕТИН

Багаев А.Б.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>ФГБУН Северо-Осетинский институт гуманитарных и социальных исследований ВШЦ РАН и РСО-А, г. Владикавказ, Россия (362040, Владикавказ, Проспект Мира 10, e-mail: soigsi.ru

---

Комплексное изучение военной культуры осетинского народа предполагает исследование традиционных военизированных конных игр и состязаний, имевших в прошлом широкое распространение в народном быту. Данное исследование посвящено рассмотрению военного аспекта некоторых наиболее распространенных осетинских конных игр (за рамками исследования остались народные гладкие скачки и джигитовка). В статье даются описание и анализ ряда конных игр, предполагавших состязание между всадниками по пересеченной местности. В работе также рассмотрен вопрос о роли военизированных игр и состязаний в процессе подготовки молодых воинов к условиям военно-походной жизни. Значительное внимание уделено тем народным играм и состязаниям, которые предполагали выработку тесного взаимодействия и взаимопонимания между наездником и верховой лошастью. В исследовании **предпринята попытка выявления военно-прикладного значения каждой конкретной конной игры.**

---

Ключевые слова: военная культура осетин, осетинские игры, конные состязания, военизированные игры

## ON SOME TRADITIONAL PARAMILITARY EQUESTRIAN GAMES OF THE OSSETIANS

Bagaev A.B.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Federal State Budget Institution of Science North Ossetik Institut of Humanities and Social Studies after V.I. Abaev of the Vladikavkaz Sciences Centr of the Russia Sciences Academy and the Government of North Ossetia - Alania (362040, Vladikavkaz, Prospekt Mira 10), e-mail: soigsi.ru

---

Comprehensive study of military culture of the Ossetian people presupposes studying traditional paramilitary equestrian games and competitions, which were widely used in the people's folk life in the past. This study focuses on the military aspect of some most common Ossetian equestrian games (folk flat racing and fancy riding are beyond the scope of this study). The article describes and analyzes a number of equestrian games that presuppose horse racing over a rough terrain. The paper also addressed the issue of the role of paramilitary games and competitions in training young soldiers for the conditions of the military camp life. Considerable attention is paid to those folk games and competitions, which involved development of close cooperation and mutual understanding between the rider and the riding horse. The study seeks to identify the military-applied **relevance of each particular equestrian game.**

---

Keywords: military culture of the Ossetians, Ossetian games, horse races, paramilitary games

В традиционном осетинском быту широкое распространение имели различные конные игры. Они играли важную роль в жизни народа. Разнообразные конные состязания способствовали развитию и совершенствованию навыков верховой езды у молодежи. Они не только вырабатывали у юношей ловкость, отвагу и силу, но и укрепляли их морально-волевые качества.

Осетинские народные игры и состязания не раз становились объектом исследования, наиболее значимыми из которых являются работы С. Гагиева [4], В. Джусоева [5], В. С. Уарзиати [7], К. У. Тайсаева [6] и др.

И все же многие стороны данной проблемы до настоящего времени остаются малоизученными и требуют дальнейших исследований. В частности, это относится и к военно-прикладному аспекту конных игр.

В прошлом у осетин важным видом традиционных игр были скачки. Проблема военно-прикладного значения поминальных скачек осетин нами была уже рассмотрена [2]. Широко распространенным видом состязания у осетин были также скачки по пересеченной местности, предполагавшие преодоление естественных препятствий. Часто они включали в себя борьбу за какой-либо предмет между наездниками или даже их группами. Состязания носили военизированный характер, являлись одним из народных способов подготовки и проверки боевых навыков молодежи. В данной статье мы рассмотрим игры и состязания, предполагавшие скачки по пересеченной местности.

Следует отметить, что осетинские названия игр в статье даются в иронском варианте, но они имеют свои эквиваленты и в дигорском варианте осетинского языка [8].

Среди прочих конных состязаний особой сложностью выделялась игра, называвшаяся *бæх æмæ барæг æвзарын* (букв. «испытание лошади и всадника»). Данное состязание зафиксировано одним из собирателей осетинских народных игр В.Д. Джусоевым [5, с. 19–21]. Как и большинство народных игр, рассматриваемое состязание проводилось в естественных природных условиях. Выбиралось место в ущелье, имевшее спуск к горной реке и возможность после ее преодоления для подъема вверх на вершину противоположного склона. Обычно для спуска к реке выбирали крутой склон с тропинкой, ведущей к реке, так, чтобы ее протяженность составляла около 250 м. Река в месте проведения игры должна была иметь 7–10 м ширины, с каменистым грунтом дна. Дальнейшая часть маршрута должна была иметь склон, по которому лошадь могла бы подняться вверх.

Как правило, число участников в состязании не превышало пяти человек. Все лошади должны были быть вновь подкованными. Перед выходом на состязание лошадям плотно подтягивали подпругу.

В условленное время по сигналу распорядителя начиналось состязание. Преодолевая опасные горные повороты, наездники во весь опор неслись к началу спуска к реке. Достигнув его, они должны были резко повернуть коней и устремиться вниз по крутому склону. Завершив спуск, им необходимо было броситься в бурную горную реку и пройти ее без затруднений. Преодолев водную преграду и перебравшись на другой берег, наездники начинали стремительно подниматься вверх по склону к месту, где располагались судьи и зрители.

Каждый осетинский юноша готовился и принимал участие в данном состязании, но побеждали в нем только единицы. Не всякому было под силу успешное преодоление сложной дистанции. Здесь, в отличие от других состязаний, необходимы были не только ловкость и мужество наездника, но нужна была и хорошо подготовленная, жилистая горная лошадь [1]. Трудности приходилось преодолевать как всаднику, так и лошади. При спуске

вниз по крутому склону седло не должно было скользнуть вперед. Оказавшись в реке, конь не должен был поскользнуться на камнях. Кроме того, лошади необходимо было выдержать стремительное течение реки, чтобы оно не унесло ее вместе с наездником. Во время прохождения дистанции нередко лошадь спотыкалась. Зачастую она падала, спускаясь на большой скорости по крутому склону к реке. Даже преодолев все эти сложности, довольно часто из-за большой нагрузки лошадь уже не способна была выскочить из воды на другой берег. В таких случаях всадник быстро спешивался и помогал своему верному другу преодолеть возникшее препятствие. Нередко, в особенности у недостаточно опытных всадников, кони ломали ноги или получали другие сильные травмы, вплоть до того, что погибали. Иногда гибли и наездники, не имевшие достаточной подготовки для участия в данном виде состязания.

Таким образом, победа в данном испытании была свидетельством того, что всадник является искусным наездником, а конь его является хорошей, натренированной горной лошадью. Считалось, что не только победитель, но и все остальные участники, успешно прошедшие дистанцию, выдержали сложное испытание и готовы к условиям военно-походной жизни.

Другая военная игра, тренировавшая и укреплявшая всадника и его лошадь, называлась *ныхдурта саттын* (букв. «преодоление преград») [5, с. 16–18]. Эта игра являлась воспроизведением действий конника во время кавалерийской атаки. Она предполагала преодоление верхом дистанции с полосой препятствий. Участники состязания начинали игру поочередно, согласно жребию. От старта на расстоянии 100–200 м располагалась мишень, в которую надо было попасть из оружия дистанционного боя (первоначально использовали лук и стрелы, позже ружье). В 100 м от мишени располагалось ограждение в виде плетня, около 1–1,5 м в высоту. Еще дальше в 100 м находилась яма шириной 2–3 м, через 50 м от которой в землю были воткнуты прямые ивовые прутья, три справа и три слева. Еще дальше на возвышенности был установлен набитый соломой бурдюк. В самом конце дистанции, в месте разворота был поставлен сделанный из шерсти мяч. Участник состязания первоначально должен был разогнаться на лошади и на полном скаку, выхватив оружие дистанционного боя, поразить мишень, перескочить через ограждение в виде плетня, энергично перепрыгнуть через яму, молниеносно вынуть шашку и порубить все ивовые прутья (так, чтобы они упали прямо). После этого всадник наносил сильный удар шашкой по бурдюку, так, чтобы он слетел наземь, затем наездник нагибался и, подхватив мяч, возвращался к месту, где сидят судьи [5, с. 16–20].

Данная игра была демонстрацией боевых действий осетинского конника во время сражения. Она способствовала совершенствованию навыков эффективной стрельбы на скаку

и действия шашкой в рукопашной схватке. Между всадником и его лошадью развивалось абсолютное взаимопонимание и взаимодействие, наездник тонко чувствовал свою лошадь, которая в свою очередь чутко понимала и выполняла все его команды.

В прошлом у осетин была известна игра *уалбахаей хъзт гæррыйæ* («игра в мяч верхом на лошади»). Участвовали в ней две группы всадников, каждая из которых выбирала себе предводителя. Разместив в определенном месте сделанный из шерсти мяч, они бросали в него дрот. Тот, кто попадал в мяч или втыкал свой дрот ближе к нему, брал его в руки. Всадники приходили в движение и начинали скакать к условленному месту. При этом мяч не просто держали в руках, а перебрасывали его друг другу, стараясь не уронить. Если все же он падал на землю, то игроки должны были его быстро подхватить. Все это время всадники из другой группы стремились забрать у них мяч. Когда им это удавалось, тогда уже они начинали его передавать друг другу. Состязание между двумя группами всадников продолжалось до тех пор, пока участникам одной из них не удавалось забросить его в ямку, располагавшуюся вблизи от судей [5, с. 26].

Рассмотренная конная игра являлась хорошим видом состязания, которая подготавливала всадников и лошадей к военно-походной жизни. Она развивала ловкость и точность действий как у самих наездников, так и у их лошадей. У всадников вырабатывалась способность не теряться в сложной боевой обстановке. Кроме того, эта игра способствовала выработке слаженного взаимодействия группы всадников, что являлось необходимым условием для победы в конной схватке.

Вышеописанные виды военных игр способствовали превращению осетинских юношей в превосходных конных воинов. Современники, свидетели передвижений осетинских конных отрядов, обращали внимание на их уверенное перемещение по пересеченной местности как на марше, так и на поле боя. Так, полковник лейб-гвардии Преображенского полка А. А. Берс в своих воспоминаниях о русско-турецкой войне 1877–1878 гг. отметил лихость и уверенность, с которой осетинский конный отряд двигался к передовой. Он с восхищением пишет, что «осетины скакали на своих неказистых, но шустрых лошадях, привыкших на Кавказе карабкаться по скалам; их ничто не стесняло: ни канавы, ни овраги, ни кусты, ни камни... не было такой горы, на которую не мог бы взобраться со своей лошадкой осетин» [3, с. 40].

Одним из популярных видов конных состязаний была игра *чызгæскъæфынтаей хъзт* (букв. «игра в похищение девушки»). Несмотря на название, девушки в этой игре не принимали участие. Настоящий вид состязания имел широкое распространение еще в первой половине XX в. у южных осетин, в день празднования *Рагъыдзуар*. Святилище *Рагъыдзуар* располагалось на относительно плоской вершине высокого хребта. Во время праздника на

этой площадке устраивалось несколько отдельных ритуально-пиршественных столов (число их зависело от фамилий, участвовавших в празднестве), размещались они на расстоянии 8–12 м друг от друга. Для участия в описываемой игре каждая фамилия выделяла трех наиболее искусных наездников, которые располагались в 200 м от ритуально-пиршественных столов. Последовательно, согласно жребию фамильные команды (три всадника) начинали состязание. Всадники вскачь преодолевали зигзагообразную дистанцию, проходившую между рядами из столов, следя за тем, чтобы не задеть никого из участников ритуального застолья. Около каждого стола стояли по несколько человек с обнаженными кинжалами, которые зорко следили за наездниками. Если кто-то из участников состязания имел неосторожность задеть кого-нибудь из сидевших за столом, то стоявшие хватили скакуна провинившегося и отрезали ему хвост.

Фамильная конная группа, успешно преодолевавшая дистанцию между столами, во весь опор неслась к тому месту, где стояли мальчики 10–12 лет. Наиболее ловкий из наездников должен был на скаку подхватить одного из них, посадить его позади себя и нести его к финишу. За ним в погоню пускалась группа всадников-преследователей (*фадисон барджыта*). С целью противодействия им помощник «похитителя» – «всадник-вспомогатель» (*хъузон*) усаживался в седле спиной вперед и, скребя пучком из древесных прутьев землю, поднимал пыль либо распылял заранее приготовленную золу так, чтобы она попала в глаза «всадников-преследователей». Если «похитители» отрывались от «преследователей» и привозили мальчика к месту обрядового пиршества, то они считались победителями. Однако бывало и так, что «преследователи» догоняли «похитителей». В таком случае мальчик перепрыгивал к одному из «всадников-преследователей» и усаживался за ним. Затем они разворачивались и скакали к месту обрядового пиршества. В этом случае победителем признавались «всадники-преследователи» [5, с. 24].

Данное состязание развивало навыки эффективных действий во время набега или преследования вражеского отряда и отбора у него захваченной добычи.

Распространенным видом верхового состязания была также игра *худскъафын* (букв. «срывание, похищение шапки»). Она проводилась во время народных праздников. В нее играли как индивидуально, так и группами. Вариант игры *худскъафын* группами предполагал деление всадников на две команды – «похитители» и «преследователи». Члены первой группы старались сорвать шапку у кого-нибудь из наездников второй. Защищавшие свои шапки всадники должны были проявлять всю свою изворотливость, чтобы не дать сопернику сорвать с их голов шапки. С целью более эффективного противодействия участники защищавшейся группы держались сплоченно, зорко следя за действиями противника, они оберегали друг друга. В это время их соперники кружили

вокруг них, пытаясь стремительно налететь и молниеносно сорвать с кого-нибудь из них шапку. Когда «похитителям» удавалось осуществить задуманное, всадники обеих групп с шумом и гиком носились друг за другом. Сорвавший шапку наездник стремился ускакать от «преследователей» и доставить шапку к условленному месту (обычно туда, где сидели судьи). В групповом варианте игры похищать можно было только одну шапку, сорвав которую, группа «похитителей» превращались в защитников шапки, так как «преследователи» всячески стремились догнать «похитителя» и вернуть шапку обратно.

Индивидуальный вариант игры *худскъæфын* обычно происходил во время свадьбы, после того как невесту увозили из дома ее родителей. В это время ее верхом сопровождала молодежь. Часто всадники, которые были уверены в резвости своих скакунов, срывали шапки у других. Последние же стремились забрать у них свои шапки. В случаях, когда похититель начинал понимать, что ему не уйти от преследователя, он бросал похищенную шапку в арбу, на которой ехали невеста и сопровождавшие ее девушки. Хозяин шапки обязан был чем-нибудь одарить девушек [7, с. 215].

Довольно похожей на описанное состязание была игра *тырысакъæфын* (букв. «похищение флага»). Как правило, она также происходила на свадьбах. Флаг, за который происходила борьба, готовили в доме невесты ко дню свадьбы. Он состоял из куска хорошей ткани белого, розового или красноватого цвета, укрепленного на тщательно обработанном древке. На него пришивались разнообразные мужские вещи: сафьяновые чевяки, носовые платки, уцкур, кобуры, тесьма для карманных часов, шнур для пистолета и т.п. После вывода невесты из дома ее подружки выносили за ней флаг и предлагали выкупить его свадебным дружкам. Они его выкупали и должны были в целости и сохранности доставить в дом жениха. Задача эта была не из легких, так как молодежь селения (в том числе и родственники невесты), извещенная об этом событии заранее, усиленно готовилась к захвату свадебного флага. Они собирали лучших лошадей со всей округи и подготавливали их так же, как перед скачками. Дружки учитывали этот факт и поэтому, когда они ехали за невестой, всегда старались, чтобы среди них был сильный и отчаянный парень, хороший наездник на резвом скакуне, которому они и вручали свадебный флаг. После того как поезжане покидали двор дома невесты, молодежь села всячески стремилась отобрать у них флаг. Дружки в свою очередь пытались ускакать и таким образом защитить флаг. В процессе скачки-преследования разгоралась борьба за обладание флагом, вследствие чего он часто переходил из рук в руки. Удалец, сумевший взять и сохранить флаг или вернуть его в дом невесты, получал признание у всей общины. Вещи, которые были нашиты на флаг, распределялись между победителями. Поражение в этой игре особенно остро ощущала партия жениха, так как, по представлениям осетин, потеря свадебного флага являлась делом постыдным.

Резюмируя вышеизложенное, мы хотели бы отметить, что рассмотренные конные игры и состязания являлись народными воинскими состязаниями. Они имели прямое отношение к военному делу и были важной составляющей традиционной военной культуры осетин. По представлениям осетин, хороший наездник должен был не только уверенно сидеть в седле и хорошо управлять лошастью, но быть еще и смелым, ловким, сильным человеком, готовым к любым неожиданностям, как на поле боя, так и в дороге. В период подготовки к состязаниям значительное внимание уделялось подготовке не только всадников, но и их лошадей. Таким образом, осетинские народные конные игрища были средством военной подготовки молодежи, а также демонстрацией ее готовности к условиям военно-походной жизни.

### Список литературы

1. Багаев А. Б. (а) Осетинская порода горной лошади // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – № 5; URL: [www.science-education.ru/119-14430](http://www.science-education.ru/119-14430).
2. Багаев А.Б. (б) Военно-прикладное значение поминальных скачек // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – № 5; URL: [www.science-education.ru/119-15173](http://www.science-education.ru/119-15173).
3. Берс А. А. Воспоминания о походе в Турцию в 1877–1878 гг. СПб.: Типография И.В. Леонтьева. 1913. – 75 с.
4. Гагиев С. Г. Осетинские национальные игры Орджоникидзе: Ир, 1980. – 129 с.
5. Джусоев В. Д. Осетинские народные игры. Цхинвал: Ирыстон, 1988. – 94 с.
6. Тайсаев К. У. Этнография традиционного спорта у народов северного Кавказа. М., 2001.– 206 с.
7. Уарзиати В. С. Праздничный мир осетин. М., 1995. – 233 с.
8. Цаллагова И.Н. Устаревшая лексика в говорах дигорского варианта осетинского языка // Современные проблемы науки и образования. – 2013. – № 6; URL: [www.science-education.ru/113-10888](http://www.science-education.ru/113-10888).

### Рецензенты:

Чибиров Л.А., д.и.н., профессор, ФГБУН «Северо-Осетинский институт гуманитарных и социальных исследований им. В.И. Абаева ВНЦ РАН и Правительства РСО-Алания», г. Владикавказ;

Гутнов Ф.Х., д.и.н., профессор, ФГБУН «Северо-Осетинский институт гуманитарных и социальных исследований им. В.И. Абаева ВНЦ РАН и Правительства РСО-Алания», г. Владикавказ.