DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

ИЗВЕСТИЯ ВУЗОВ КЫРГЫЗСТАНА, №4, 2023

Абдыкадыр кызы Н.

«ТОГУЗ КОРГООЛ» ОЮНУНДАГЫ «АТ ӨТПӨС» ДЕБЮТУНУН КЛАССИФИКАЦИЯСЫН ТАЛДОО

Абдыкадыр кызы Н.

АНАЛИЗ КЛАССИФИКАЦИИ ДЕБЮТА «АТ ӨТПӨС» (название лунки) В ИГРЕ «ТОГУЗ КОРГООЛ»

Abdykadyr kyzy N.

ANALYSIS OF THE CLASSIFICATION OF THE DEBUT OF «AT OTPOS» (the name of the hole) IN THE GAME «TOGUZ KORGOL»

УДК: 796.01(043.3)

Макалада тогуз коргоол оюнунда «оюн башталыштары» анын ичинде «ат өтпөс» дебютунун классификациясы тууралуу болот. «Ат өтпөс» башталышынын бир нече тармактарга бөлүнүшү изилдөөгө алынган. Тогуз коргоол оюнунда дебют абдан чоң рол ойнойт. Ошондуктан ойноло турган партия ийгиликтүү болушу үчүн дебютту туура тандоо керек. Азыркы убакытка чейин бул кызыктуу оюндун тактикалык жана техникалык даярдыктарына теориялык жана практикалык жактан жүргүзүлүп келе жатат. Дебюттарды классификациялоодо эң мыкты делген партиялар талдоого алынган. Талданган дебюттардын негизинде машыгуу процесстерин жүргүзүү жогорку квалификациядагы спортчуларды даярдоого шарт түзөт. Оюн башталышы (дебют) дайыма түшүнүктүү болушу керек жана ал жалпы оюн мерчеми менен байланыштуу болот. Жакшы позиция деп: оюндун башында эки-үч жыйынтыктуу жүрүштөн кийин, калган коргоолдор такта бетинде бирдей жайгашылып жана жок дегенде, андан аркы оюнду толук кандуу улантууга мүмкүнчүлүк болсо. Макалада «ат өтпөс» дебютунун оң жана терс жактары талдоого алынган.

Негизги сөздөр: *тогуз коргоол, оюн башталышы, спортчулар, дебют, эндшпиль, мительшпиль, этюд.*

В статье рассматривается классификация дебютов «Ат өтпөс» (название лунки) в играх тогуз коргол. Дебют играет огромную роль в игре тогуз коргоол. Поэтому, чтобы игра прошла успешно, необходимо правильно выбрать дебют. В классификации дебютов анализировались лучшие партии. Проведение тренировочных процессов на основе анализируемых дебютов обеспечивает условия для подготовки спортсменов высокой квалификации. Начало игры (дебют) всегда должно быть ясным, и оно будет связано с общим планом игры. Хорошая позиция, что: после двух-трех результативных ходов в начале игры оставшиеся защиты будут равномерно расположены на поверхности доски и, по крайней мере, при условии, что у вас будет возможность продолжить игру в полной мере. В статье анализируются плюсы и минусы дебюта «ат өтпөс».

Ключевые слова: *тогуз коргоол, начало игры, спортсмены, дебют, эндшпиль, мительшпиль, этюд.*

The article discusses the classification of the «At otpos» debuts in the Toguz Korgol games. The debut plays a huge role in the game Toguz Korgol. Therefore, in order for the game to be successful, it is necessary to choose the right opening. The best games were analyzed in the classification of openings. Conducting training processes based on the analyzed openings provides conditions for the preparation of highly qualified athletes. The beginning of the game (opening) should always be clear and it will relate to the overall game plan. A good position is that: after two or three effective moves at the beginning of the game, the remaining defenses will be evenly distributed on the surface of the board and, at least, provided that you have the opportunity to continue the game to the fullest. The article analyzes the pros and cons of the opening «At otpos».

Key words: *toguz korgol, the beginning of the game, athletes, debut, endgame, sketch.*

Кыргыз элинин улуттук спорт түрү тогуз коргоол оюнунун оюн башталыштары тууралуу адабияттарда каралышы. Тогуз коргоол оюнун ойлонуп ойнолуучу жалпыбызга белгилүү шахмат жана шашки оюндары сыяктуу эле, оюндун башталышы (дебют), оюндун орто чени (миттель-шпиль) жана оюндун аягы (эндшпиль) деп шарттуу түрдө үчкө бөлүүгө болот. Эгерде оюнчу жакшы жыйынтыкка жетишем деген ой менен ойносо оюндун ар бир бөлүгүн бирдей – жакшы ойноо керек. Ошондуктан ар бир жүрүлгөн жүрүш максаттуу болуп, терең изилдөөлөрдөн кийин жасалышы керек. Ар бир оюнчу жүрүш болгондон кийинки абалды алдын ала көрө билип, бир эле эмес андан кийинки жүрүштөрүн эске алып, коргоолдорду коргонууга жана чабуул коюуга алдын ала ыңгайлаштырып жайгаштыруусу зарыл. Биздин мурунку кездеги залкар оюнчуларыбыз (Ө.Касымакунов, Т.Майлыбашев, М.Качкынбаев, С.Кырбашев, Э.Умаров жана башкалар) оюнга алдын ала даярдык менен келишип, атаандаштарын өздөрү жакшы көргөн оюн абалына түшүрүп, ал гана эмес оюн башталгандан тартып эле алдыларына стратегиялык пландарды (мисалы, “бай” жыйнап “туз” алуу) коюп ойношкон Жаңы үйрөнүп жүргөн балдар колу тийген үйдөн жүрүп башташат. Ошондуктан кай бирде оюндун башын абдан уттуруп жиберип, оюнду бүт бойдон уттуруп жиберген учурлар болот.

Тогуз коргоол оюнунда “оюн башталыштары” абдан чон рол ойнойт. Ошондуктан ойноло турган партия ийгиликтүү болушу үчүн дебютту туура тандоо керек. Азыркы убакытка чейин бул кызыктуу оюндун тактикалык жана техникалык даярдыктарына теориялык жана практикалык жактан жетишээрлик деңгээлде талдана элек. Дебюттарды классификациялоодо эң мыкты делген партиялар талдоого алынат. Талданган дебюттардын негизинде машыгуу процесстерин жүргүзүү жогорку квалификациядагы

DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

спортчуларды даярдоого шарт тузот. Тогуз коргоол оюнунда биринчи курош дебюттан башталат. Дебютта туура жүрүш жасоо абдан маанилүү.

Оюнду туура баштоо анын жыйынтыгына чон таасири бар. Тажрыйбанын негизинде көптөгөн оюн башталыштары түзүлүп калды. Ошонун бири ойнолуп келе жаткан «ат өтпөс « оюн башталышы деп аталат.

Азыркы мезгилде бул оюндарда аз кездешүүчү оюн болуп баратат, бирок мурунку мезгилде абдан көп кездешчүү. Аны биз мурунку мезгилдеги ар бир чон мелдештерде мыкты чебер оюнчулардын ушул башталышын колдонгонунан байкасак болот. Ал эми эмнегедир акыркы убактарда бул оюн көп ойнолбой келүүдө.

Оюндун башы «дебют» 5-10 кээ бирде 15-20 жүрүшкө созулат. Оюндун башы менен ортосунда туура коюлган чегара жок. Оюндун башы негизинен бай алмашуу, туз алуу менен бүтөт, оюндун андан аркы максаты туура көрүнүп калат. Оюндун башында кетирген катаны оңдошко өтө көп күч талап кылынат, кай бирде оюнду уттуруп жиберишет, жакшылап көңүл бурушун талап кылат.

Ошондуктан оюнду кайсыл үйдөн баштасаңар жакшы болот деген суроо туулат? Оюн башталышын (дебютту) тандоо оюнчунун кайсыл оюнду жакшы көрөөрүнө байланыштуу болот. Оюнду курч-чабуул, тез алмашуу менен ойноо, же болбосо тынч классикалык позиция оюну.

Оюн башталыштарынын принциптери. Тогуз коргоол оюнунда курөш биринчи жүрүштөн кийин эле башталат, анткени атаандаштардын күчтөрү бири-бири менен байланышка киришишет. Ак жагынын биринчи жүрүшүнөн кийин эле, биринчи үйдүн жүрүшүнөн тышкары, коргоолдорду утуш менен башталат. Тажырыйбасы жок, жаңы эле үйрөнгөн оюнчулардын алдында суроо пайда болот: Оюнду кандай баштасам? Кайсыл жүрүшкө артыкчылык берсем? «Туз» алуугабы же коргоол утуугабы?, тузга канча коргоол алмашсак туура болот? ж.б.

Оюндун жалпы принциптери менен таанышуу, оюнду пайдалуу улантуу жагын тандоо менен, оюн тажрыйбасы менен тыгыз байланышта болушу керек. Чебер оюнчулардын оюндарын талдаганыбызда, атаандаштар биринчи ирээтте оюндун башында оң жактагы үйлөрдөн жүрүшөөрү белгилүү болду. Мындай жүрүштөрдөн кийин алар активдүү үйлөрү көбүрөөк болуп, бел жана куйрук жактагы үйлөрү менен коргоолдордун атаандашына узагыраак чабуул коюларына жетишишет экен [2].

Бул принцип оюнчулардан буларды талап кылат: оюндун башын эки тарап тең жөөпкерчиликтүү жүргүзүшү керек. Ар бир жүрүш макасаттуу болуп, б.а. түшүнүктүү жана жалпы оюндун мерчемине туура келиши керек. Оюнчулардын максаты коргоолдорду бири бири менен айкалыштырып, атаандашынын күчтөрүн алсыратып, туз алууга же көп коргоол утууга аракет кылуу. Ошону менен бирге, оюнчулар бири-биринин айла-амалдарына каршылык жүргүзүп турушат. Кайсыл жүрүш менен атаандаштын аракеттерине тоскоолдук кыла алам, анын аракеттерин кыйындатат деген жүрүштөрдү тандашат – алар кийин өзүнүн жемишин беришет.

Сейтжанов А. өзүнүн ойлору менен бөлүшүп мындай деп жазат: «Оюндун маңызын түшүнүш үчүн өзүнүн жолунда ар бир оюнду жаңы үйрөнүп баштаган оюнчу көптөгөн каталарды кетиришет. Ошонун кээ бир өтө керектүүлөрүн карап чыгалы: жүрүштөрдү тез жасоо, анын жыйынтыгында одоно каталардын кетирүүсү [4].

Шахмат оюнчуларынын классикалык принциптерин түзгөн улуу даражалуу дүйнөнүн чемпиону Х.Р.Капабланка «Ар бир жүрүштү көзөмөлдөп текшерип туруш керек, канчалык ал анык болсо дагы». Ар бир жүрүштү текшерип аныктап туруш керек. Баардык кыйын оюнчулар бул кеңешти колдонушат [5].

Акшораев А. (2000) өзүнүн китебинде оюндун башталышына чоң көңүл бурат. Оюн башталышы. Оюнчунун алдында дайым суроо туулат: кайсыл оюн башталышы жакшыраак. Оюн башталышын тандоодо ар ким өзүнүн кайсыл аракеттке шыктуу экенине байланыштуу болот. Эгерде чабуул коюп ойноону жакшы көрсө, анда курч-чабуул, алмашуу менен ойноо вариантын (коргоолдорду курмандыкка чалып) туз алуу максатында, тандап алсын, бул учурда тактада тез эле татаал оюн абалы пайда болот, оюндун башталышы бат эле өтөт. Эгерде тынч классикалык позиция оюнун жактырсаңар, анда ошондой оюн башталышынын түзүмүн тандап алсаңар болот, бул учурда оюн шашылбай жай баракат, ар бир жүрүш терең ойлонуу менен, аңдышып коргоолдорду сактап ойнолот [1].

Оюн башталышы дайыма түшүнүктүү болушу керек жана ал жалпы оюн мерчеми менен байланыштуу болот. Жакшы позиция деп: оюндун башында эки-үч жыйынтыктуу жүрүштөн кийин, калган коргоолдор такта бетинде бирдей жайгашылып жана жок дегенде, андан аркы оюнду толук кандуу улантууга мүмкүнчүлүк болсо. Эгерде оюнда эч себепсиз ката кетирилген болсо, тактадагы коргоолдор бир жагына үймөлөктөшүп калып, оң, сол тараптардын байланышы үзүлүп калган болсо, коргоолдордун жайгашуусун кайра түзүү мүмкүнчүлүгү болбосо, атаандаштын койгон байлоосунун себебинен, чабуулга дуушар үйлөр турса, же туз берип кою коркунучу туулса, мындай абал, албетте ыңгайсыз, келечексиз. Ошентип, негизги принциптер, оюнчу оюн башында колдонуучу колдонмо катары, булар: ылдам жана ыңгайлуу оюнду өркүндөтүү, коргоолдорду бири бирине айкалыштырууга умтулуу жана

DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

атаандаш тарабын алсыратуу. Бул жерде жаңы ойноп баштаган оюнчулардын суроосуна жооп берүү. Ак жагынын оюнду башташы жок дегенде убактылуу артыкчылыкка алып келеби? Далилденген, ак жагы менен ойноо жеңилирээк, бирок кара жагы туура коргоонуу кылса алар оюнду тең ойноого алып барышы мүмкүн. Оюн башталыштарынын варианттары абдан көп. Мунун баарын эске тутуп алыш оор. Оюн башаталыштарынын варианттарынын баарын жөн эле эске тутуп алыш максатка ылйык эмес, оюнчуга зыян алып келиши мүмкүн, анын чыгармачылыгына өркүндөшүнө тоскоолдук кылат. Эң негизигиси оюн башталыштарынын максатын жана оюн башталыштарынын тармактарынын идеясын түшүнүү керек. Булар ар кандай таралыштардын туура жолун таап чыгып кетүүгө мүмкүнчүлүк берет [7].

М.С. Кийзбаев жана А.Ж Нурсейитов 2009 мелдеш аракеттерине талдоо жүргүзүшүп, оюн башталыштарын талдап кетишкен. Мелдеш учурунда оюнчулардын натыйжалуу даярдыгы текшерилет. Мүмкүн болушунча жогорку спорттук жетишкендикке жетишүүнү билиш үчүн, кандай мелдеш аракеттеринин тигил же бул түрлөрү мүнөздөлөт [3]. Айкалыштыруунун негизги маселеси – тузду утуп алуу, коргоолдордун санын артыкчылыкка жеткизүү, теңдикти калыбына келтирүү, коргоолдордун жайгашуусун жакшыртуу, негизги жерлерди ээлеп алуу, коргоолдордун калыбынынын артыкчылыгына жетишүү. Айкалыштыруу учурунда мындай ыкмалар колдонулат: коргоолдорду курмандыкка чалуу, алмашуу, байлоо, коркунуч туудуруу. Айкалыштыруунун баскычтары – негиздерин табуу – айкалыштыруунун негизги ою – ыкмаларды колдонуу. Бир калыптагы оюндар атсыроого алып барууга багытталган. Ал туз жок учурунда, же болбосо күчтүү тузду колдонуу менен жүргүзүлөт. 1974-жылдан 1992-жылга чейин ойнолгон партияларды (А.Акшораевдин маалыматы) жана 2005-жылы ойнолгон эл аралык мелдеш Казакстан Республикасынын Президенти Н.Назарбаевдин байгесине арналган (М. Кийзбаев, А. Нурсейитовдун маалыматы) партияларды талдоо, эки мезгилде кандай оюндун башталыштары ойнолгону тууралуу маалымат берет. Мурун ойнолгон оюн башталыштарынын көпчүлүгү азыркы учурда колдонулбай калды, мисалы - “Куйрук” башталышы (19:910 2 жолу) и “Ооз” (99:810 7 жолу) мелдеш учурунда бир дагы жолу колдонулган эмес, ооздон көчүү 1970-жылдан баштап эле киргизилген, анткени эреже боюнча ооздон көчүү уруксаат эмес болчу. “Ат өтпөс башталышы” колдонулбаганы 1.29:110 29:110 (27 жолу), 1.29:110 69-511 (4 жолу), “Текилдек” башталышынын ээрчип көчүү 1.39:210 39:210 (12 жолу), 1.49:310 49:310 (13 жолу), мурда “барданке” оюну көп колдонулган 1.79:610 510-511 (27) азыркы учурда ал жакшы изилденип оюнчулар колдонушпай калышты [1,3,8].

Ошентип, жалпы башталыштардын 14 түрү азыркы мезгилде колдонулбайт. Ошону менен бирге азыркы мезгилдин оюнчулары мурда колдонулбаган жаңы башталыштарды оюнга киргизип ойноп жүрүшөт, алардын саны 6, мисалы: 1.29:110 89-711 (5 жолу), 1.69:510 69:510 (4 жолу), 1.89:710 89:710 (16 жолу). Мелдеш аракеттери эркектер менен аялдардыкы айырмаланып турат. Аялдар чектелген гана башталыштарды колдонушат, баардыгы 9 түр, ал эми эркектер 18 түрүн колдонушат, эки эсеге көбүрөөк.

Балким аялдар кылдаттык менен ойношот, жооптуу мелдештерде тобокелге салууну каалашпай мурда жакшы изилденген гана башталыштарды колдонушкан. Ак жагынын оюндары менен кара жагынын оюндарын салыштырганда экөөнүн оюну бирдей экени көрүндү, аялдардын гана ак менен ойнолгону бир аз кичирек эркектердикине караганда кээ бир башталыштарда, мисалы 1.29:110, 1.49:310 и 1.89:710.

Ар кайсыл башталыштарды колдонуунун салыштырма талдоо жүргүзгөндө, мурунку оюнчулар менен азыркы мезгилдеги оюнчулар бир эле башталыштарды ар кандай колдонушат. Мисалы: Жетинчи үйдүн 50 дөн ашуун варианты бар. Ар бир үйдөн оюн башталыштарын талдап карасак, ар биринде эң аз дегенде 20-30 вариант чыгат.

Биз жогоруда кеп кылган “Ат өтпөс” башталыштары тогуз коргоол жаныдан ойнолуп баштаганда көптөгөн мелдештерде абдан коп ойнолгон. Акыркы учурларда тогуз коргоол чеберлери арасында “Эки тишти” (7-үй) абдан көп ойнолгондуктан, өсүп келе жаткан жаш тогуз коргоолчулар арасында популярдуу болуп байма-бай ойнолуп калды. 7-үйдү көп ойногондорунун бирден бир себеби, оюн эки тарап үчүн тен ийгиликтүү болгондуктан, көп учурда ойнолот.

Балким аялдар кылдаттык менен ойношот, жооптуу мелдештерде тобокелге салууну каалашпай мурда жакшы изилденген гана башталыштарды колдонушат. Ак жагынын оюндары менен кара жагынын оюндарын салыштырганда экөөнүн оюну бирдей экени көрүндү, аялдардын гана ак менен ойнолгону бир аз кичирек эркектердикине караганда кээ бир башталыштарда, мисалы 1.29:110, 1.49:310 и 1.89:710.

Ар кайсыл башталыштарды колдонуунун салыштырма талдоо жүргүзгөндө, мурунку оюнчулар менен азыркы мезгилдеги оюнчулар бир эле башталыштарды ар кандай колдонушат. Мисалы: “ат өтпөстү” бузуп ойноо .

Ат өтпөс оюндардын тарыхы. Жалпы дебюттарды изилдеп карасак эң көп ойнолгон партиялардын бири бул “эки тишти” (7-үй) болуп эсептелет.

Ат өтпөстү алып карасак Казакстан Республикасынын президентинин IX эл аралык турниринде 11

DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

партия ойнолуп, алардын ичинен 7 партия жеңишке жетишкен. Жалпы эсептеп алып карасак 72% ак жагына жеңиш алып келген. 4 партияга кара тарап 7 үй менен жооп берген. Дебюттардын классикалык варианттарын карап көрсөк "ат өтпөстү" бузуп ойноо көп учурда кездешет. "Эки тишти" менен бузуу системасы. "5-6" туз алмашып ойноо (1.29:110 79-611).

"Ат өтпөс" башталыштары тогуз коргоол жаныдан ойнолуп баштаганда коптогон мелдештерде абдан көп ойнолгон. Акыркы учурларда тогуз коргоол чеберлери арасында "Эки тишти" (7-үй) абдан көп ойнолгондуктан, өсүп келе жаткан жаш тогуз коргоолчулар арасында популярдуу болуп байма-бай ойнолуп калды. 7-үйдү көп ойногондорунун бирден бир себеби, оюн эки тарап үчүн тен ийгиликтүү болгондуктан, көп учурда ойнолот, жалпы башталыштардын 14 түрү азыркы мезгилде колдонулбайт. Ошону менен бирге азыркы мезгилдин оюнчулары мурда колдонулбаган жаңы башталыштарды оюнга киргизип ойноп жүрүшөт, алардын саны 6, мисалы: 1.29:110 89-711 (5 жолу), 1.69:510 69:510 (4 жолу), 1.89:710 89:710 (16 жолу). Мелдеш аракеттери эркектер менен аялдардыкы айырмаланып турат. Аялдар чектелген гана башталыштарды колдонушат, баардыгы 9 түр, ал эми эркектер 18 түрүн колдонушат, эки эсеге көбүрөөк [8].

Мелдештерде колдонулган ат өтпөс башталышынын классификациясы

№	Ат өтпөс башталыштары	Жалпы саны	Актардын утушу саны	Актардын утушу саны/%
1.	21-21	7	5	71,4%
2.	21-76	23	15	62,2%
3.	21-87	17	11	64,7%
4.	21-98	68	38	55,8%
	Жалпы	115	69	60%

Диаграмма 1

Эскертүү: Диаграммада көрүнүп тургандай "ат өтпөс" башталышына кара тарап көп учурда 21-98 деп жооп беришет экен (60%).

Тогуз коргоол оюнунда оюн башталыштары абдан чоң мааниге ээ. Мисалы 9 үй болсо тогуз үйдөн тең баштап ойноого болот. Бирок алардын көпчүлүк бөлүгү изилдөөгө алынган эмес талдана элек. Мисалы «эки тишти» нин (7-үй) бир нече варианты талдоого алынып, класификацияланган. Ал мелдештерде ойнолуп жүргөн башка башталыштар талдоого алынган эмес. Биз бүгүн талдоого алган башталыш «Ат өтпөс» башталышы. «Ат өтпөс» башталыштары терең изилденип талдоого алынып каралган эмес. Биздин изилдөөбүзгө ылайык «Ат өтпөс»түн оң жана терс жактарын байкай алдык.

«Ат өтпөс» башталышы атайын адабияттарда толук кандуу изилденген эмес. Ар кайсыл мелдештеги оюндарды жазып талдоого алынган эмес. Биздин изилдөөбузүн негизинде 21-98 оюну 59.1% ойнолуптур ал эми 21-76 оюну 20% ойнолупту. Ал эми көк моюн менен жооп бергендер 14.5% түзөт.

21-21 ээрчип жооп берүү 7 жолу кезиккен алар 6.6% пайызды ээлейт. Ал эми 21-87 оюну 14.7% ойнолгон.

DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

1-таблица

«Ат өтпөскө» «куйрук» менен бузуп көчүү

№	1-жүрүш	2-жүрүш	Оюндардын саны	Актардын жеңиши	%
-	21-98	-	68	34	50
1.	-	67-87	5	3	80
2.	-	67-22х	3	2	90
3.	-	67-33	7	4	40
4.	-	78-33	5	3	80
5.	-	67-55	1	1	100
6.	-	56-44	3	1	34
7.	-	67-91	2		0
8.	-	45-22х	2	1	50
9.	-	92-22х	2	1	50
10.	-	78-44	1	1	100
11.	-	34-22х	8	6	80
12.	-	78-66	3	1	34
13.	-	67-55	11	1	9,09
14.	-	78-22	1	1	100
15.	-	99-88	1		0
16.	-	56-87	1	1	100
17.	-	56-99	1	1	100
18.	-	34-65	1	1	100
19.	-	56-76	2	2	100
20.	-	34-87	1	1	100
21.	-	56-22х	2	2	100

«Ат өтпөстү» дебютун «куйрук» менен бузуп ойноо. Ат өтпөстүн партияларын изилдөөгө алганыбызда эң көп оюн 9-үй менен ойнолгон жалпы 68 партия ойнолуп, алардын ичинен 34 оюнчу ак тарабынан жеңишке жетишкен. Жалпы жолунан эсептегенде жеңиш ак тарабында көбүрөөк. Бирок адистердин оюу боюнча бул дебют Ат өтпөстүн башка оюндарына салыштырмалуу кара тарабына ийгиликтүрөөк деп эсептешет. Ал эми 2-жүрүштөрүнө көз салсак 67-55 11 жолу ойнолгон алардын ичинен 1 жолу гана ак тарабы жеңишке жетишкен, 34-22х бул жүрүш 8 жолу ойнолуп алардын ичинен 6 жолу ак тарабы утушка ээ болгон. 67-33 7-жолу ойнолуп 4-жолу ак тарбы уткан. 67-87 жана 78-33 оюндары 5 жолудан ойнолуп 3 жолу ак тарабы жеңишке жеткен. 78-66 жүрүшү 3 жолу кезиккен. 67-22х жүрүшү 3 жолу кезиккен, жана калаган жүрүштөр бир-эки жолу кезиккен. Дээрлик көпчүлүгү бул дебюттар аркылуу жеңишке жетишкен. Жалпы жолунан ак тарап 50% жеңишке жетишкен.

Жалпысынан 100 дөн ашууун тогуз коргоолчулардын оюндары талдоого алынды алардын ичинде эл аралык дэңгелдеги спорт чебери, спорт чеберине талапкер, I, II-даражадагы жана жөнөкөй оюнчулардын оюндары талдоого алынды.

Адабияттар:

1. Акшораев А. «Молодость древней игры – Тогуз кумалак». - Тараз, 2000.
2. Кийзбаев М.С., Касымов К. Комбинационно-интеллектуальные игры: «Тогуз-коргоол». / В кн.: Кыргызская национальная физическая культура. Общетеоретические и методические аспекты развития в современных условиях. / Учеб.-мет. пос. / В ст. ст. В.Л. Ким. - Б., 2008. - С. 198-260.
3. Кийзбаев М.С., Нурсейитов А.Ж. Предсоревновательная подготовка в тогуз коргооле. / Вестник Физической культуры и спорта. – Бишкек, 2009.
4. Сейтжанов А. 9 лет в Тогыз кумалак. - Астана, 2006. - С. 38.
5. Капабланка Хосе Рауль. Основы шахматной игры. – Петроград, 1924. – С. 162.
6. Тогуз коргоол от спартакиады к спартакиаде. / Под редакцией М.С. Кийзбаева, Н. Имакеева, К. Касымова. - Бишкек, 2000.
7. Чылымов А., Раимбеков С.А., Касымов К. Орто мектептерде жана кесиптик окуу жайларында тогуз коргоол оюнун үйрөтүү боюнча программасын түзүүнүн негиздери. / Жогорку кесиптик билим берүүнүн Мамлекеттик билим берүү Стандарты. - Бишкек, 1993.
8. Нурсейитов А.Ж. Анализ и классификация дебютов в игре тогуз коргоол для подготовки спортсменов к соревнованиям. В кн.: Материалы Республиканской научно-практической конференции, посвященный 80-летию видного общественного и государственного деятеля Д.Омурзакова (20 апреля 2007 г.) – Б.: 2007. – С.115-125.