




Правила игры в новус

RU 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

www.novuss-sport.org

Введение

Правила игры новус были разработаны и утверждены президиумом Латвийской федерации Novuss 28 декабря 2016 года и вступили в силу 1 января 2017 года. Этот документ был подготовлен в рамках проекта „Новус - спорт для всех“, совместно финансируемого программой Европейского Союза „Erasmus +“.

Проект был создан с целью содействия созданию международной сети и более тесного сотрудничества между заинтересованными сторонами и организациями для содействия развитию спорта новуса в Европейском Союзе и во всем мире.

Координатор проекта:

- Novuss Sport ohne Barrieren e.V., Германия
www.novuss-sport.de

Партнеры проекта:

- Latvijas Novusa federācija, Латвия
www.novuss-Inf.lv
- Peningi Koroanamänguklubi, Эстония
www.peningi.planet.ee
- Stowarzyszenie Novuss Polska, Польша
www.novuss.pl

Подробности проекта доступны на сайте проекта:

www.novuss-sport.org

The logo for 'wabe' consists of the word 'wabe' in a lowercase, sans-serif font. The letters 'w', 'a', and 'b' are in a light orange color, while the letters 'e' and 'e' are in a light grey color.

Партнер по печати в рамках проекта:

wabe e.V. является некоммерческой организацией, базирующейся в Эрлангене (Германия), основанной в 1987 году. Основной целью организации является интеграция людей с психическими расстройствами на рынке труда.

Сайт: <https://www.wabe-erlangen.com>

Огромное спасибо за подготовку документа на русском языке **Надежде Чайко!**

• ВИДЫ И ХАРАКТЕР СОРЕВНОВАНИЙ

- Соревнования по новусу подразделяются:
 - индивидуальные (одиночные) - для мужчин и для женщин. Результаты соревнований засчитываются каждому игроку отдельно.
 - парные - для мужчин, для женщин и для смешанных пар. Результаты соревнований засчитываются паре.
 - командные – для мужчин, для женщин и для смешанных составов. Результаты индивидуальных игр складываются в сумму очков команды. Положение может регламентировать подсчет другим образом (например, сумма очков команды может складываться из результатов индивидуальных и парных игр.
- Вид соревнований и порядок проведения соревнований прописывается в положении.

УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

• ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ

- Участники должны знать и точно соблюдать правила игры, положение о соревнованиях и календарь игр.
- Участник должен явиться к столу соревнований в течение 2 минут после вызова судьи. Если участник в это время не явился к столу, ему в игре засчитывается поражение. Участник, которому таким образом было засчитано два поражения, из дальнейших соревнований выбывают. Если участник сыграл 50 % и менее игр, то набранные им очки аннулируются; если больше – ему в несыгранных играх засчитываются поражения. В этих случаях участнику за такие победы выигранные и проигранные сеты не считают. В положении о соревнованиях может быть предусмотрен другой порядок.
- Участники имеют право обращаться к судьям с просьбами или за разъяснениями по вопросам, возникшим в процессе игры.
- Участникам запрещается спорить с судьями. Если участник не удовлетворен решением судьи, он может обращаться к старшему или главному судье,

незамедлительно сообщив главного судью о причине спора, если в положении о соревнованиях не указан другой порядок подачи и рассмотрения протеста. Данный протест подается в письменном виде вместе с компенсацией (денежным залогом), размер которой записан в положении. Если признается правота подавшего протест, то данная компенсация возвращается протестующему. Возражения при определении победителя в каком-либо сете принимают во внимание, при условии, что участник вносит протест судье немедленно при возникновении спора.

- Перед игрой участники подготавливают игровой стол для игры с помощью порошка (натирают, расчищают).
- Перед игрой участники приветствуют, друг друга пожимая руки. После игры благодарят за игру таким же образом. Отказ от рукопожатия до или после игры считается *неспортивным поведением*.
- Во время сета участники соревнований не имеют права отходить от стола соревнований, если только это не связано с необходимостью поднять с пола выскочившую за край стола пешку или шайбу, или с необходимостью заменить поврежденный инвентарь.
- Во время сета участникам соревнований запрещено разговаривать с посторонними лицами, высказывать своему противнику реплики или комментарии об игре.
- Во время перерыва между сетами участники могут разговаривать с тренером или представителем. Между сетами, у участника есть возможность, с разрешения противника, отойти от стола на время до 3 минут.
- Во время соревнования у участников мобильные телефоны должны быть поставлены на беззвучный режим. Во время игры (во время сета) не разрешается разговаривать по-телефону.

• ОДЕЖДА УЧАСТНИКОВ

- Участники соревнований должны быть в аккуратной, чистой одежде и обуви (**не уличной**), отвечающей требованиям помещений. За несоответствие обуви судья может отстранить игрока от участия в соревнованиях
- Участникам одной команды командных соревнований желательно быть в одинаковой одежде, или с соответствующими эмблемами своей команды.

• ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОМАНД И КАПИТАНЫ

- Каждой команде, которая принимает участие в соревнованиях, необходим представитель или капитан, который отвечает за команду, и только он является посредником между судейской коллегией и командой.
- Представитель отвечает за дисциплину участников и обеспечивает их явку на соревнования.
- Представитель участвует в жеребьевке, если она проходит вместе с представителями, а также получает информацию о соревнованиях.
- Протесты, если они появляются, представитель подает в письменном виде старшему судье соревнований.

СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

• СОСТАВ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ

- Судейскую коллегию соревнований назначает и утверждает местная секция новуса, федерация новуса, или местный организатор мероприятия.
- В состав судейской коллегии входит комиссар, главный судья, старшие судьи, секретарь.
- В зависимости от объема соревнований, состав судейской коллегии может быть другим, соответствующим объему соревнований.
- Для судейства игр каждой отдельной зоны назначают старшего судью.

• КОМИССАР

- Комиссара назначает организация – учредитель.
- Обязанности комиссара:
 - оценить качество места проведения (помещение, освещение, инвентарь и т.д.);
 - дать рекомендации организаторам соревнований для устранения выявленных недостатков;
 - оценить ход соревнования;
 - предоставить отчет о соревновании организации – учредителю.

• ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ

- Главный судья отвечает за то, чтобы соревнования проходили в соответствии с правилами и утвержденным положением.
- В его обязанности входит:
 - утверждать календарь игр, проводить жеребьевку участников;
 - руководить работой судей и принимать окончательные решения по поданным протестам, а также по всем другим вопросам, которые появились по ходу соревнований;
 - утвердить протоколы соревнований;
 - утвердить окончательные результаты соревнований и вместе с отчетом подать в организацию – учредителю.
- Главный судья имеет право:
 - во время соревнований освободить от судейства судей, которые не справляются со своими обязанностями или нарушают правила, порядок соревнований и дисциплину;
 - исключать из соревнований участников, которые нарушают правила соревнований, грубо ведут себя или совершают другие нарушения;
 - отменить или перенести соревнования, если их проведение невозможно из-за неподготовленности места соревнований (помещение, инвентарь, освещение и т.д.);
 - отменить соревнование, если появилась необходимость произвести изменения в программе или календаре игр;
 - отменить ошибочное решение старшего судьи (в соответствии с пунктом 2.4.).
- Распоряжения главного судьи обязательны для всех членов судейской коллегии, участников соревнований и их представителей.

• СТАРШИЕ СУДЬИ

- Старшие судьи:
 - руководят личными, парными или командными соревнованиями в региональных зонах или группах;
 - проверяют составы участвующих команд;

- перед началом соревнований проверяют соответствие инвентаря требованиям - высота стола, геометрические параметры, соответствие стандартам инвентаря, соответствия формы одежды участников, шайбы и кия (также и во время соревнований);
- фиксируют нарушения правил, совершенные участниками, и назначают штрафные санкции, в соответствии с нарушениями, записывая их в протокол;
- определяет во время игры является ли *пешка светлой* или *темной*, используя свет при необходимости (с помощью фонарика).

Двигать пешку запрещено!

- разбирает и сложные и спорные ситуации за игровым столом;
- по окончании зональных или групповых соревнований протоколы соревнований и таблицы доставляют главному судье.

• СУДЬИ

- В соревнованиях функции судьи исполняют сами участники, при необходимости, приглашая старшего судью. Во время сета функцию судьи выполняет игрок, который не имеет права удара в данный момент. Участник, который в протоколе записан первым, заполняет протокол после каждого сета, сообщает результат и указывает, кто из игроков имеет право на первый удар в очередном сете. После игры протокол, подписанный обоими участниками, незамедлительно должен быть передан старшему судье соревнований.

ПРАВИЛА ИГРЫ

• НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

- а каждом столе должна быть кисточка для удаления лишнего порошка. Перед каждым сетом (или при переигровке), **участники обязательно убирают лишний порошок с игрового стола**. Во время сета убирать порошок не разрешено. Если во время сета появился лишний порошок (при доставании штрафной пешки или шайбы из лузы), убрать порошок может только старший судья.

- Участники сами устанавливают на столе свои пешки и приветствуют друг друга рукопожатием. Затем они становятся у противоположных сторон стола и участник, имеющий право первого удара, установив шайбу в зоне борта своей стороны стола, производит удар кием (тонким концом) по ней в направлении своих пешек.
- Пешки одного цвета размещают в ряд так, чтобы между ними не было зазора, и они были плотно прижаты к борту стола по четыре с каждой стороны средней линии стола.

• СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕРМИНЫ

- „Участник” – игрок, который участвует в соревновании.
- „Темное поле“ - зона вдоль борта на половине игрока, которую ограничивает линия зоны этого борта, а также поле на внутренней стороне круга посередине новусного стола.
- „Темная пешка” - пешка участника, которая находится на темном поле и в ее отверстии не видна ограничивающая линия *темного поля*.
- „Светлая пешка” - пешка участника, которая находится на столе и не являются *темной пешкой*.
- „Штрафная пешка” - игровая пешка, которую выставляют участнику после потери удара за нарушение правила.
- „Долговая пешка” – штрафная пешка, которую невозможно поставить участнику за нарушение правила, потому что у него на столе находятся все 8 пешек.
- „Удар” - процесс, который длится 30 секунд и начинается в момент:
 - когда противник, потерявший право на удар, взял свою шайбу со стола;
 - когда участник взял свою шайбу в руки или шайба находится на его стороне стола и ничего не мешает выполнению удара.
- „Удар правильный”:
 - если шайба сначала касается своей *светлой пешки*;
 - если нет своей *светлой пешки* и шайба касается противоположного борта, до этого, не коснувшись ни одной другой пешки;
 - если шайба вначале касается бокового борта и затем своей пешки, которая находится в центральном круге;

- „**Наказуемый удар**” – удар, после которого право на удар переходит к противнику и выставляется *штрафная пешка*.
- „**Границы своей зоны**” — это один метр в каждую сторону от края стола и два метра позади игрока.
- „**Неспортивное поведение**” – отказ от приветствия до и после игры, бросание пешки, кия, или шайбы, нецензурные выражения, подача реплик, оскорбляющих участников и подобные нарушения.
- „**Дисквалификация**” – исключение участника из соревнования.
- „**Порошок**” - материал, одобренный ЛНФ, которым обрабатывают стол для улучшения скольжения.

• ИГРА

- Игра состоит из нескольких сетов, количество которых оговаривается в положении о соревнованиях.
- **Перед игрой оба участника готовят стол, натирая его порошком.**
- Каждому участнику перед началом игры разрешено в течение 2-х минут ознакомиться с особенностями стола (делать это разрешено с любой стороны стола).
- Перед игрой нельзя прокатывать шайбу ударяя по игровым бортам.
- Если до начала сета (или перед переигровкой) стол так сильно качается или сотрясается, что пешки сдвигаются с места, то положение пешек восстанавливается. Если перед началом сета (или переигровкой сета) шайба падает на только что установленные пешки, то положение пешек восстанавливается игра возобновляется.
- Во время игры (сета) нельзя участнику касаться стола рукой или пальцами поверхности стола.
- Сет начинается с момента, когда игроки заняли места каждый на своей половине стола и один из участников сделал первый удар.
- В протоколе игры есть пометка кто из игроков имеет право на первый удар. Игрок, написанный в протоколе как первый записывает результат и объявляет кто из участников имеет право на удар. Когда участник делает **первый** удар не в свою очередь, ему записывается поражение в сете (16.1.7.).

Этот пункт действует как для индивидуальных игр, так и для парных.

- Перед ударом участник устанавливает шайбу в зоне борта своей стороны стола на любом месте так, чтобы в отверстии шайбы не было видно боковых линий или линию ограничивающую зону борта своей стороны стола.
- Устанавливая шайбу, запрещено ею касаться какой-либо пешки. Начиная движение, шайба не имеет права касаться какой-либо пешки, находящихся в зоне борта своей стороны. Шайбу нельзя устанавливать на бок.
- Когда шайба установлена на столе, но удар еще не сделан, участник имеет право рукой менять положение шайбы или же установить ее на другое место, соблюдая при этом ограничение по времени - 30 секунд.
- При прицеливании тонкий конец кия не может пересекать линию темной зоны противника.
- Выполняя удар, участник не должен пальцы рук касаться поверхности стола.
- Удар можно производить только тонким концом кия. Запрещено производить удар толстым концом кия или его боковой частью.
- Удар считается выполненным, если кий задел шайбу. При выполнении удара по пешкам, шайба на обратном ходу не должна пересекать линию темного поля на своей половине стола, т.е. когда в отверстии шайбы больше не видна линия темного поля, за исключением случаев, когда у участника есть какая-нибудь *темная пешка*.
- После удачного удара, когда в лузу (-ы) упала (-ли) одна или несколько своих пешек и игрок не совершил ни одного нарушения, участник имеет право продолжить серию ударов.
- Если в результате удара одна пешка упала на другую, их помещают рядом не затрагивая остальных. Верхняя пешка помещается с той стороны, на которую имеется перевес, если это невозможно, то пешку помещают на ближайшее свободное место. Если пешка упала на шайбу, эту пешку кладут на стол на место шайбы. Если пешка или шайба в прыжке (полете) задевает какой-либо предмет вне стола, а затем снова падает на стол, то эти пешка или шайба считаются за бортом. Если в результате сдвинулись остальные пешки, их положение восстанавливают. Если восстановление положения невозможно – сет переигрывается.
- Если в результате удара шайба остается в таком положении, что ее трудно

взять, не пошевелив пешки, участники просят судью или одного из участников взять шайбу. Если при этом пешки пошевелились, то изъяв шайбу, положение пешек восстанавливается.

- Если в результате удара пешка остается в нестабильном положении на краю отверстия лузы в продолжении игры:
 - **Перед выполненным ударом пешка падает в лузу.** Положение пешки восстанавливается и попадание в лузу не учитывается. Право на удар сохраняется.
 - **Во время удара пешка падает в лузу.** Шайба или другая пешка с висящей пешкой не соприкасалась. После выполненного удара положение пешки восстанавливается, попадание в лузу не учитывается. Если в результате этого удара падает хоть одна другая пешка – право на удар продолжается. Если другая пешка не упала в лузу, удар переходит противнику.
 - Участник имеет право попросить старшего судью установить нестабильную пешку в более стабильное положение.
- Если в результате удара шайба или пешка запрыгивают на борт и там остаются, то следует считать, что они за бортом. Перелетевшую через борт свою или пешку противника устанавливают в центральном круге так, чтобы было видно перекрещение линий центра. Если центр занят, то пешку устанавливают на диагональной линии круга с той стороны, с которой пешка перелетела через борт. Пешку помещают так, чтобы внешний край пешки касался внутреннего края круга. Если эта точка занята, судья пешку помещает по своему усмотрению в любую другую ближайшую точку пересечения диаметра с линией круга. Если заняты все пять упомянутых точек, то пешку устанавливают на линии диаметра между пешками, расположенными в центре и у границы круга, но сначала всегда на той стороне, через которую она перелетела через борт. Если пешка перелетела у скрещения бокового и лицевого бортов и нельзя установить через какой борт она перелетела, то пешку устанавливают у линии центрального круга на предполагаемой диагонали на той стороне, на которой пешка передела через борт (если занята середина центрального круга). Если одновременно через борт перелетают две или несколько пешек, то пешку, которую первой задела шайба, выставляют в центр, а

остальные как сказано выше. Если через борт выбивается своя пешка и пешка противника, то в центр выставляется та пешка, которую первой задела шайба, а остальные - как сказано выше.

- Если в результате удара пешка разбивается и ее части остаются на столе, то на месте большей части из них судья ставит новую пешку. Если две части одинаковые, то судья ставит новую пешку вместо той ее части, которая находится в более труднодоступном месте (по усмотрению противника). Если в результате удара разбивается пешка и ее большая часть или половина оказывается за бортом, считается, что пешка перелетела через борт и новую пешку устанавливают в центральном круге. Если большая часть разбитой пешки или ее половина упала в лузу, то считается, что пешка упала в лузу. Если в результате удара разбивается шайба и большая ее часть упала в лузу или перелетела через борт, то участнику выставляется *штрафная пешка*, и он теряет право на удар.
- Если в результате удара пешка встала на ребро, одна пешка легла на другую, пешка упала на шайбу или на борт, или перепрыгнула через борт, считается, что пешка не находится в движении.
- Пока судья или участник, который выполняет функции судьи не закончил своих действий на столе - выставляет штрафную пешку, записывает результат и т.д., участникам запрещено ставить шайбу на стол для выполнения удара. Разрешается взять шайбу со стола или из лузы в своей игровой стороны, а также подать ее противнику.
- Во время игры участники не имеют права ходить вокруг стола, чтобы осмотреть положение пешек с другой стороны. Для выяснения нахождения пешки в "светлой" или "темной" зоне, подзывается старший судья, но не противник. Во время игры покидать "свою зону удара" можно только с позволения противника. Исключение составляет необходимость поднять упавшую за борт пешку и запись в протоколе.
- Участники имеют право наклоняться над столом опираясь рукой (руками) об борт.
- Во время игры участники не имеют права класть на борт шайбу, пешки или другие предметы.
- Запрещено кием тянуть шайбу по поверхности стола, ее нужно брать рукой. Если шайба осталась по другую сторону линии центрального круга,

соперник должен ее подвинуть рукой в направлении центрального круга или в сторону соперника. Запрещается прикладывать шайбу к боковому борту.

- Если участник видит нарушение противника, он командой "Стоп" останавливает игру и информирует противника о нарушении. При необходимости разъяснения вызывается старший судья.
- Участник не может мерить расстояние с помощью вспомогательных средств (в том числе порошок).
- При прицеливании кий не должен закрывать внутренний угол стола.

● ПРЯМЫЕ И РИКОШЕТНЫЕ УДАРЫ

- Участник имеет право бить прямым ударом все свои светлые пешки (шайбе касаясь одной из них), потом шайба может касаться любой другой пешки, независимо, от того, где она находится.
- Участник имеет право бить рикошетным ударом все свои пешки.
- *Темные пешки нельзя* выбивать прямым ударом, их можно выбивать исключительно:
 - шайбой, которая до того коснулась противоположного борта;
 - шайбой, которая до того коснулась своей *светлой пешки*;
 - своей светлой пешкой;
 - с помощью нескольких пешек, если шайба сначала касается своей *светлой пешки*;
 - рикошетным ударом по боковому борту, если пешка в центральном круге.
- Участника не штрафуют если у него нет *светлых пешек*, и шайба после рикошетного удара о противоположный борт не коснется ни одной из своих пешек.
- Если участник выбивает *темную пешку* противника, ее оставляют на том месте, на котором она встала.
- Запрещается в одиночных играх наказуемым ударом забивать светлую пешку соперника на темное поле. Если же это произошло, то эту пешку возвращают в прежнее положение, при этом не трогая другие сдвинутые пешки, а участника штрафуют. Положение пешки соперника не восстанавливают, если она после удара (в том числе и наказуемого)

перемещается (-ются) по темной зоне, или из центральной темной зоны в свою темную зону.

- Забивать пешку (и) противника в „темную“ зону разрешается только:
 - рикошетным ударом о противоположный борт, когда больше нет своих *светлых пешек*;
 - шайбой, которая перед этим задела свою светлую пешку;
 - своей пешкой;
 - при помощи нескольких пешек в результате правильно выполненного удара.

Примечание: Удар считается правильным, если игрока штрафуют лишь за его завершение, например, шайба падает в лузу или перелетает через борт.

- Если участник штрафным ударом выбил одну или несколько пешек соперника через борт или загнал ее (их) в темную зону, или выбил одну свою темную пешку, их положение восстанавливают, а участника штрафуют. Положение остальных пешек не восстанавливают.

• ИСКЛЮЧЕНИЕ ИЗ СОРЕВНОВАНИЙ

- В случаях особо грубых нарушений участник может быть исключен из соревнований без предупреждения (употребление алкоголя, курение в местах проведения соревнований, откровенная грубость или неподчинение требованиям судей и т. п.).
- Если участнику засчитаны два поражения за неспортивное поведение (отказываясь поздороваться перед игрой и попрощаться после игры, бросание пешек или шайбы, нецензурные высказывания, реплики оскорбляющие достоинство человека и тому подобные действия).
- Если участнику засчитаны два поражения за неявку к столу соревнований в течение двух минут.

• ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ

- Если участник не явился к столу без специального разрешения судьи в течение двух минут с момента вызова судьей, ему засчитывается поражение в игре.

- За **неспортивное поведение** участнику зачитывается поражение в игре, что фиксируется в протоколе игры.
- После третьего предупреждения за нарушение правил, зафиксированного в протоколе, нарушителю засчитывается поражение в еще несыгранных сетах.

• ПОРАЖЕНИЕ В СЕТЕ

- Участнику засчитывается поражение в сете:
 - если он наказуемым ударом выбивает из центрального круга или своей бортовой (темной) зоны две или больше своих пешек (это не относится на те случаи, когда игрок оштрафован после правильно выполненного удара, когда в конечной фазе удара шайба падает в лузу);
 - если он во время игры так сильно пошевелил стол, что сдвинулись пешки;
 - если он умышленно нарушает правила игры, не выполняет распоряжения судьи, после команды "стоп" производит удар;
 - если шайба вначале задела любую пешку в зоне борта своей стороны или свою *темную пешку* находящейся в центральной зоне, а затем сдвинула две или больше пешек;
 - если участник рукой, кием или шайбой сдвинул две или больше пешек;
 - если участник во время сета взял в руки со стола какую-либо пешку или сдвинул последнюю на столе находящуюся пешку, или опускает руку в лузу;
 - если участник в каком-нибудь из сетов сделал **удар первым**, а право удара было у соперника, даже тогда, когда это нарушение было констатировано позже (после второго, третьего и т. д. удара). Этот пункт действует и во время одиночной и во время парной игры.
 - если участник во время сета без разрешения противника или старшего судьи уходит от стола и отсутствует более чем 3 мин;
 - если рукой или кием касается двигающейся пешки или шайбы;
 - если в парных играх (после первого удара), участники, не имеющие право удара, бьют вместо партнера или противника, не важно в какой момент это констатировано (после второго, третьего и т.д. удара).

● ШТРАФНАЯ ПЕШКА

- Участник теряет право на удар и ему выставляют штрафную пешку в следующих случаях:
 - после наказуемого удара;
 - если шайба после прямого удара вначале коснулась пешки противника или одновременно свою пешку и пешек противника;
 - если шайба после удара о противоположный борт, при наличии на столе *светлых пешек*, вначале коснулась пешки противника;
 - если шайба упала в лузу;
 - если шайба перелетела через борт;
 - если у участника на столе только *темные пешки*, а шайба при рикошетном ударе не касается противоположного борта или касаясь только бокового борта не коснулась своей пешки, находящейся в центральной темной зоне;
 - если участник отказался от права на удар;
 - если участник прямым ударом двигает одну игровую пешку в зоне борта своей стороны или одну свою игровую пешку, которая находится в центре, или наказуемым ударом коснулся любой своей пешки или пешки противника. Сдвинутая пешка восстанавливается в прежнем положении;
 - если выполняя удар участник дважды касается кием шайбы;
 - если участник кием, рукой или шайбой (подавая, беря или устанавливая ее на стол) прикоснулся к одной какой-либо пешке;
 - если участник тронул или взял шайбу со стола пока пешка (и) или шайба находились в движении;
 - если игрок сдвигает какую-либо пешку или допускает какое-нибудь другое наказуемое нарушение правил, пока право на удар имеет соперник, положение сдвинутой пешки незамедлительно восстанавливается, а нарушившему правила игроку, **после прекращения серии ударов соперником**, выставляется *штрафная пешка* и он лишается права на очередной удар.
 - если участник наказуемым ударом выбивает одну или несколько пешек

противника через борт. Положение выбитых пешек восстанавливается;

- если в результате удара разбивается шайба и большая ее часть падает в лузу, перелетает через борт, остается на борту или задевает любой предмет за поверхностью стола;
- если после предупреждения за умышленное затягивание времени удар не выполняется участником в течение 5 сек и далее 30 секунд. Время считается с того момента, когда шайба перед очередным ударом оказывается в центральной зоне или на стороне участника и участнику ничего не мешает выполнить удар;
- если удар произведен боковой частью кия или его толстым концом;
- если участник целясь (пересекает концом кия шайбу) и отводя кий назад для удара, цепляет или тянет;
- если в парной игре участник прямым ударом забьет пешку противников в их зону борта. В этом случае положение пешки не восстанавливается.
- За несколько нарушений при одном ударе можно выставить только одну штрафную пешку (например, шайба не задевает своих пешек и падает в лузу).
- *Штрафную пешку* выставляют точно на среднюю линию бортовой зоны вплотную к борту на противоположной стороне. Если это место занято, пешка выставляется по возможности ближе к средней линии, не сдвигая при этом другие пешки. Если расстояние игровых пешек от средней линии с обеих сторон одинаково, *штрафную пешку* выставляют на ту сторону, где меньше пешек штрафуемого участника; если число пешек с обеих сторон одинаково, то на ту сторону, где меньше общее количество пешек. Если и это количество одинаково, то на ту сторону, с которой был сделан удар. Если следует выставить сразу две или больше *штрафных пешек*, то первую ставят на среднюю линию борта по центру, а остальные как сказано выше.
- Если у участника на столе находятся все восемь пешек, *штрафную пешку* не выставляют, а засчитывают в долг. Если во время игры *долговую пешку* забывают вовремя выставить, то игру продолжают без нее, т.е. долг считается аннулированным.

- *Штрафную пешку* (и) участнику выставляют только после того, как он потеряет право на удар. Если в какой-либо серии ударов участник забил все восемь пешек в лузу и не потерял право на удар, то ему немедленно выставляют *долговые пешки*, и он продолжает серию ударов.
- Если *долговых пешек* несколько, их выставляют все одновременно. Если все *долговые пешки* нельзя выставить сразу, то выставляют их, сколько возможно, а остальные засчитывают как долг. Пешка, оказавшаяся за бортом и выставленная в центральном круге, не является *штрафной пешкой*. В этом случае дополнительно выставляют штрафную пешку только при наличии нарушения, за что налагается *штрафная пешка*.

• ПОТЕРЯ ПРАВА НА УДАР

- Право на удар участник теряет:
 - если в очередном ударе не забивает в лузу ни одной своей пешки;
 - если вместе со своей пешкой забивает в лузу пешку противника;
 - если в результате удара своя пешка или пешка противника перелетает через борт; или она остается на борту, или касается какого-либо предмета за поверхностью стола;
 - если совершил нарушение, за которое выставляют *штрафную пешку*;
 - если выполняя удар, когда нет своих *темных пешек*, шайба обратным ходом пересекла линию бортовой зоны своей стороны, при этом если в отверстии шайбы не видна линия;
 - если после предупреждения об умышленном затягивании времени в течение пяти секунд и в дальнейшем каждые тридцать секунд не производит удар в свою очередь;
 - если участник кладет на стол шайбу для выполнения удара, пока судья или участник, выполняющий функцию судьи, не закончил свои действия (выставил штрафную пешку, записал результат и т.д.).

• ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

- За следующие нарушения правил судья делает участникам предупреждения и вносит их в протокол игры:
 - перед игрой участник проверяет стол дольше, чем 2 минуты;

- перед ударом участник проверяет скольжение биты ударяя ее о борт;
- если **целясь** тонкий конец кия пересекает линию темной зоны противника;
- если участник не подает или не пододвигает шайбу сопернику, которая осталась за центральной зоной или упала в лузу на противоположной от игрока стороне;
- если участник, подавая шайбу, ставит ее к боковому борту;
- если участник кладет на борт стола шайбу, пешки или другие предметы;
- если участник во время игры рукой или пальцами касается игровой поверхности стола;
- если во время игры убирает порошок;
- если участник для выполнения удара мерит расстояние с помощью дополнительных средств (в том числе с помощью порошка);
- если участник во время игры спорит с судьей;
- если участник во время игры без разрешения противника покидает *свою зону удара*. Исключение составляют случаи, когда необходимо поднять упавшие игровые пешки или шайбу, проверить правильность записи в протоколе;
- если участник во время игры разговаривает с посторонними людьми, высказывает реплики противнику, жестикулирует, комментирует ход игры или как-нибудь по другому мешает сконцентрироваться противнику для выполнения удара;
- если во время парной игры участники разговаривают во время удара противника;
- если во время парной игры партнеры разговаривают или участник, не обладающий правом на удар, продолжает давать указание партнеру, когда шайба поставлена на игровое поле для выполнения удара;
- если во время игры (сета) участник разговаривает по мобильному телефону.
- Если участник умышленно затягивает время игры (например, в простой ситуации очень долго думает над различными вариантами удара; установив шайбу на стол для выполнения удара, неоднократно меняет ее положение; долго прицеливается и т.д.) его предупреждают, что ему надлежит немедленно (в течении 5-и секунд) произвести удар. В случае

невыполнения удара он теряет право на него и ему выставляется штрафная пешка. За каждый последующий раз, когда участник будет нарушать 30-ти секундное ограничение, его будут таким образом наказывать до конца игры. Отсчет времени происходит с момента, когда участник взял в руки шайбу или она находится на столе на стороне участника и ничто не мешает подготовиться к выполнению удара. В парной игре ограничение времени относится к обоим партнерам.

После третьего предупреждения участнику присуждается проигрыш в не сыгранных сетах.

• ОДИНОЧНЫЕ ИГРЫ

- В одиночных соревнованиях участвуют только двое участников, которые стоят друг против друга, каждый со своей стороны стола.
- Число сетов устанавливается положением о соревнованиях. После каждого сета, в котором засчитана победа, участники меняются сторонами стола.
- Сет выигрывает участник, который первым забивает в лузы все свои пешки (учитывая сказанное в пунктах 20.4 и 20.5).
- Если участник имеющий право на первый удар первой удачной серией ударов забивает в лузы все восемь пешек, его серию ударов прерывают и право на удар переходит к противнику. Если и противник удачной первой серией ударов забьет в лузы все свои пешки, сет переигрывается. Меняются стороны стола и право на первый удар. Так игра продолжается, пока кто-то из участников не добьется победы в сете. В следующем по порядку сете право первого удара остается за тем игроком, как предусмотрено в протоколе. Если оба участника первой серией ударов забили в лузы все восемь пешек, но один из них при последнем ударе нарушил правило, которое влечет за собой потерю права на удар, то он проиграл сет.
Примечание: Перерыв в серии ударов не является потерей права на удар.
Игрок не бьет по той, причине, что у него на столе нет ни одной пешки.
Если участник после перерыва серии ударов совершит нарушение (например, подавая шайбу, сдвинет пешку (и), его штрафуют, и только тогда он теряет свое право на удар (п. 17.1.2). После первой потери удара противником этот участник снова получает право на удар.
- Если участник при правильно выполненном ударе вместе со своей последней

пешкой забивает в лузу и последнюю пешку противника, то сет переигрывается и начинается сначала. Право на удар не меняется и стороны стола тоже не меняется. Если участник в данном случае зарабатывает *штрафную пешку*, ему в сете засчитывается поражение.

- Если у обоих участников остались только *темные пешки* (в кругу или в бортовой темной зоне), и каждый из них по три раза не попадает по ним, сет переигрывается. Право первого удара не меняется.

• ПАРНЫЕ ИГРЫ

- В парных играх соревнуются две пары. Партнеры стоят друг против друга. Сначала сета каждый участник устанавливает пешки для своего партнера. Право первого удара все время принадлежит только одной стороне стола, а участники после каждого сета меняются местами по часовой стрелке, за исключением случаев, когда обе пары свою игру закончили с первой серией ударов. В этом случае сет переигрывается. Игроки остаются на своих местах, право на удар принадлежит игроку, который выполнял удар последним. Удары участники также выполняют по очереди в направлении движения часовой стрелки.
- Участники, обладающие правом первого удара сами, определяют кто из них начнет игру. После объявления своего решения они занимают стороны у стола. У противников при этом есть право поменяться местами между собой. При игре до победы (дополнительный непарный сет), участники, не имеющие в этом сете право первого удара, имеют право поменяться местами еще раз.
- В парных играх каждый участник имеет право забить не только свои, но и все пешки партнера.
- На парные игры распространяются все правила одиночных игр, за исключением случая, когда участник наказуемым (прямым) ударом забивает пешку противника в его тыловую зону. В парных играх за такое нарушение только выставляют *штрафную пешку*.
- Правила о запрете забить пешку (-и) противника наказуемым ударом распространяется только на центральную темную зону (круг).
- В парной игре за совершенное нарушение наказывают того участника, у которого есть право на удар, или оно наступит, если в момент нарушения

правил право на удар было у противника.

- *Штрафную пешку* можно выставить только в случае, если на противоположной стороне от штрафуемого, пешки сдвинуты с места.
- Если участник, кто имеет право на первый удар (первый участник), первой серией ударов загнал в лузы все шестнадцать (своих и партнера), тогда право на удар есть только у одного игрока из пары противников (второму участнику). Если он первой серией ударов не забьет в лузы все шестнадцать (свои и партнера) пешек, они проиграли этот сет. Если участник имевший право первого удара не забивает все 16 пешек (свои и партнера) а его противник имеющий право второго удара забивает все 16 пешек (свои и партнера), то второму участнику (и его партнеру) засчитывается победа в сете, а третий и четвертый участники лишаются права на удар в этом сете.
- После сделанного удара, в случае необходимости, один из участников игры подает играющему шайбу.
- Пока участник, который имеет право на удар, не поставил шайбу на стол для выполнения удара, его партнер имеет право давать указания о состоянии пешек, виде удара, направлении удара, указать место, где пешки должны находиться после удара, не указывая с какого места производить удар . Выполняющий удар не имеет право говорить. Нельзя давать указания, когда шайба поставлена на стол для выполнения удара. Для всего этого дано не более тридцати (30) секунд. В положении соревнования может быть регламентирован другой распорядок общения партнеров.

• КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

- Порядок проведения командного соревнования регулируется положением соревнования.
- Командные соревнования могут быть женскими, мужскими, смешанными по составу, что регулируется положением соревнования.
- Состав игроков команды (основной и количество резервных игроков) регламентируется положением соревнования.
- При заполнении протокола командных соревнований сначала нужно записать первый тур. Перед началом соревнования представителем команд подается протокол состава участников первого тура. Судья обязан

обеспечить неразглашение состава и расположение игроков в протоколе команды. Перед вторым туром игроки команды могут быть заменены резервными игроками из зарегистрированного списка. Изменения в составе команды, если таковые предусмотрены, должны быть поданы старшему судье до подачи последнего результата игр данного тура. Перед третьим туром игроки могут быть опять заменены первоначальным основным игроком или другим резервным игроком. При этом резервный игрок может заменить только одного и того же участника из основного состава в данном туре, участник из основного состава может вернуться только на свою же позицию в команде (то есть сменить того же резервного игрока).

- В командных играх действуют все правила индивидуальных игр.

• ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРАВА УДАРА

- Право на первый удар определяется положением соревнований. Участники, не имеющие права на первый удар и которые записаны в протоколе вторыми, имеют право выбрать сторону стола и цвет пешек, которыми будут играть в первом сете. Данное правило действует и в индивидуальных и в парных играх.

• РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

- Если один из участников выиграл больше половины из предусмотренных сетов, то его признают победителем и, игру прекращают, если только в положении о соревнованиях не предусмотрено сыграть все сеты. В игре, состоящей из четного количества сетов возможен также ничейный результат.
- Порядок определения победителя соревнования регламентирует положение соревнования.

ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ

• СТОЛ, ПЕШКИ, ШАЙБА, КИЙ

Смотреть Приложение 1

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Номер	Название	Параметры инвентаря	единица измерения
• Стол для новуса			
1	Стол для новуса	Высота стола от пола до верхней поверхности борта.	мм
2	Стол для новуса	Игровая поверхность, ширина и длина.	мм
3	Стол для новуса	Допустимое отступление по диагонали поля.	мм
4	Стол для новуса	Игровая поверхность, фанерная поверхность стола, многократно покрытая лаком, мелко отшлифованная до идеальной гладкости. Для улучшения скольжения поверхность стола натирается бумагой или картоном с помощью порошка для улучшения скольжения.	мм
5	Стол для новуса	Ширина борта. Борта сделаны из дерева. Желательно борта многослойные, внутренние края которого из твердого лиственного дерева. Борт жестко закрепляется за игровую поверхность стола.	мм
6	Стол для новуса	Высота борта. Измеряется от игровой поверхности стола.	мм
7	Стол для новуса	Угол между соседними бортами.	Градусы
8	Стол для новуса	Диаметр отверстия лузы на игровом поле. В углах стола проделаны отверстия, которые под поверхностью продолжаются тканевыми мешочками - лузами. Края отверстий должны быть идеально гладкими, чтобы не мешало скольжению пешек.	мм
9	Стол для новуса	Расстояние от борта до края отверстия лузы	мм
10	Стол для новуса	Толщина линии. На поверхности стола нанесены черные линии толщиной 1 мм.	мм
11	Стол для новуса	Расстояние между бортовыми линиями и бортом. Бортовая зона определяется параллельными бортовыми линиями, отмечены на столе.	мм
12	Стол для новуса	Центральный круг. Круг диаметром 250 мм находится точно по середине стола, разделен на четыре сектора перпендикулярными к бортам стола линиями. Линии помечены на поверхности стола параллельно бортам.	мм

13	Стол для новуса	Расстояние от центра центрального круга до борта стола.	мм
14	Стол для новуса	Диапазон регулировки опор стола. Опоры стола, на которые ставится игровая столешница должны быть стабильными, столешница должна быть закреплена и не может двигаться отдельно от опор.	мм
15	Стол для новуса	Изменение уровня поверхности стола от уровня горизонта.	мм
• Шайба			
16	Шайба	Внешний диаметр. Шайба должна быть из однородного дерева, она не должна быть склеена, лакирована, окрашена, пропитана каким-либо средством. На верхней стороне могут быть инициалы владельца.	мм
17	Шайба	Толщина шайбы	мм
18	Шайба	Диаметр центрального отверстия шайбы	мм
19	Шайба	Вес	г
• Пешки			
20	Пешки	Диаметр игровой пешки. Игровые пешки изготавливаются из дерева (лучше всего из березы). Края пешек немного закруглены. От внешнего края к внутреннему на нижней и верхней поверхностях пешки имеются плавное небольшое углубление, с целью уменьшения поверхности скольжения. Пешки окрашены - красный и черный.	мм
21	Пешки	Толщина пешки	мм
22	Пешки	Диаметр центрального отверстия игровой пешки	мм
23	Пешки	Вес	г

Номер	Название	Параметры инвентаря	единица измерения
• Кий			
24	кий	Тонкий конец кия должен быть в определенной длине круглый и из дерева	мм
25	кий	Диаметр игрового конца кия	мм
26	кий	Общая длина кия	мм
27	кий	Кий не ограничивается по тяжести, также как и по материалу изготовления. Тонкий конец кия не должен быть неровный и склеенный.	
• Кисточка			
28	кисточка	У каждого игрового стола должна лежать кисточка, с помощью которой можно смести излишки порошка. Кисточка должна быть качественной, чтобы не выпадали волоски.	