

Novus-koroona mängureeglid (вступают в силу с 01.03.2008.) (jõustused alates 01/03/2008).

VÕISTLUSE LIIGID JA OLEMUS

1. Võistluste liigid

1.1. Novusmängu võistlusliigid on:

1.1.1. üksikmäng, mehed ja naised;

1.1.2. paarismäng; mees-, nais- ja segapaaridele.

2.2. Võistluste laad

2.1. Võistlused novuses on:

2.1.1. individuaalvõistlus, mille tulemusi arvestatakse eraldi igale osalejale;

2.1.2. paarismäng, mille tulemused arvestatakse paari kohta;

2.1.3. võistkondlikud, milles individuaalmängude tulemused liidetakse võistkonnale.

2.1.4. individuaalsed ja võistkondlikud, kui tulemused arvestatakse nii individuaalarvestuses kui ka võistkonnale.

2.2. Võistluse olemus ja programm sätestatakse võistluse juhendis.

Võistluse osalejad

3. Osalejate õigused ja kohustused

3.1. Osalejad peavad tundma ja järgima mängureegleid, võistluse juhendit ja mängude ajakava.

3.2. Osaleja peab ilmuma võistlusalaua juurde 2 minuti jooksul peale kohtuniku kutset (teadaannet). Kui osaleja selle aja jooksul ei ilmu mängulaua juurde, arvestatakse talle mäng kaotatuks. Osalejad, kes on sellel viisil saanud 2 kaotust, langevad edasisest konkurentsist välja (katkestavad võistluse). Kui osaleja on mänginud 50% või vähem kõik mängu, siis teenitud punktid tühistatakse, kui rohkem – arvestatakse talle mängimata kohtumistes kaotus, kui võistluse juhendis pole ette nähtud muud korda. Sellistel juhtudel, mängijatele, kellele on arvestatud kaotus, võidetud ja kaotatud sette ei arvestata.

3.3. Pooltel on õigus pöörduda kohtunike poole palvega või selgituse saamiseks küsimustes, mis tekkisid mängu ajal.

3.4. Osalejad ei tohi algatada vaidlust kohtunikuga. Kui osaleja ei ole rahul kohtuniku otsusega, võib ta pöörduda vanem- või peakohtuniku poole.

Vanemkohtuniku otsust saab vaidlustada **kohe, teatades peakohtunikule**, välja arvatud juhul, kui võistluse juhendis on ette nähtud teistsugune protesti esitamise ja lahendamise kord. Võitja määramise vaidlustamist mingis setis saab võtta arvesse üksnes juhul, kui isik on protesti esitanud mängukohtunikule või vanemkohtunikule kohe kui tekib vaidlus.

3.5. Enne mängu, kohtunik tutvustab osalejaid üksteisele. Kohtunikud ja mängijate tervitavad üksteist käesurumisega. Pärast mängu osalejad jätvad hüvasti, surudes käsi ja tänades kohtunikku, kui see on olemas. Enne või pärast mängu tervitamisest keeldumist karistatakse diskvalifitseerimisega ja osaleja eemaldatakse ka käimassoleva võistluse järgmistelt mängudelt.

3.6. Võistlusseti (eesti keeles "geimi") mängimise ajal ei ole mängijal õigust eemalduda võistlusalauast, välja arvatud juhul kui, kui see on seotud vajadusega tõsta üle poordi kukkunud seibi või löögiketast või kahjustada saanud võistlusinventari vahetamiseks.

3.7. Võistlusseti mängimise ajal on osalejatel keelatud rääkida kõrvaliste isikutega, öelda repliike või kommenteerida vastase mängu.

3.8. Settide mängimise vaheajal tohivad osalejad vestelda treenerit või esindajaga. Osaleja tohib sel ajal eemalduda oma laua juurest kuni 3 minutit, küsides kohtunikult luba; aga kui kohtunikku pole, teavitades vastasmängijat.

4. Mängijate rõivastus

4.1. Võistlejad peavad olema korralikult, puhtalt riides ja jalanõudes (mitte tänavajalatsid), mis vastavad võistluspäiga nõuetele.

4.2. Võistkondlikel võistlustel on meeskond eelistatavalt sarnases riietuses või võistkonnale vastavate logode või embleemidega.

5. Võistkondade esindajad ja kaptenid

5.1. Iga võistkond, kes osaleb võistlustel, peab omama esindajat või kaptenit, kes vastutab võistkonna eest, ja ainult tema üksi on vahendajaks

5.2. Esindaja või kapten on vastutav osalejate distsipliini eest ja tagab nende ilmumise võistlusele.

5.3. Esindaja osaleb loosimisel, kui seda sooritatakse esindajatega koos, samuti saab teavet võistlustel.

5.4. Protestid, kui need esitatakse, esitab esindaja kirjalikult võistluse peakohtunikule.

KOHTUNIKE KOGU

6. Kohtunike kogu koosseis

6.1. Võistluse kohtunike kogu esitab ja kinnitab alaliit või või korraldav organisatsioon.

6.2. Kohtunike kogu koosseisu kuuluvad peakohtunik, peakohtuniku esitaja, sekretär, vanemkohtunikud ja lauakohtunikud.

6.3. Sõltuvalt võistluse töömahust võib kogu koosseis olla erinev vastavalt võitluse suurusele.

6.4. Iga erineva võistlejate grupi jaoks on määratud omaette vanemkohtunik.

7. Peakohtunik

7.1. Peakohtunik vastutab selle eest, et võistlused toimuvad vastavalt eeskirjadele ja juhendile. Tema kohustuste hulka kuulub:

7.1.1. kinnitab mängude ajakava, viib läbi osalejate loosimise;

7.1.2. juhendab kohtunike tööd ja lahendab lõplikult kõik protestid ja küsimused, mis tekivad võistluse ajal;

7.1.3. kontrollib võistkondade koosseisu;

7.1.4. kinnitab mängude protokollid;

7.1.5. kinnitab võistluste lõplikud tulemused ja esitab koos aruandega korraldavale organisatsioonile;

7.2. Peakohtunikul on õigus:

7.2.1. võistluste ajal vabastada kohtunikud, kes ei saa hakkama oma kohustuste täitmisega ja / või rikub eeskirju, võistluste juhendit ja distsipliini;

7.2.2. eemaldada võistlustelt osalejaid, kes ei täida võistluse juhendit, käituvad ebaviisakalt või sooritavad muid rikkumisi;

7.2.3. edasi lükata või tühistada võistlust, kui nende läbiviimine on võimatu seoses võistluspäiga mittekorrasolekuga;

7.2.4. tühistada võistlust, kui on tekkinud vajadus teha muudatusi programmis või mängude ajakavas;

7.2.5. tühistada vanemkohtuniku ekslikku otsust.

7.3. Peakohtuniku korraldused on kohustuslikud kõikidele kohtunike kogu liikmetele, võistlejatele ja esindajatele.

8. Vanemkohtunik

8.1. Vanemkohtunik:

8.1.1. viib läbi üksikmängu või võistkondliku võistluse alagruppides või teatud osale võistlejatele;

8.1.2. enne võistlust kontrollib mänguinventari: laua kõrgus, võistlejate riided, löögikettad (ka turniiri ajal);

8.1.3. kinnitab kohtunikud üksikute mängude kohtumõistmiseks, kui need on olemas;

8.1.4. tühistab eksliku mängukohtuniku otsuse. Seda tuleb teha enne järgmist setti;

8.1.5. fikseerib mängijate poolt sooritatud reeglite rikkumised, määrab karistusi vastavalt rikkumisele, **kirjutab need protokollis**;

8.1.6. annab üle peakohtunikule alagruppide või erivõistluste protokollid ja tabelid .

9. Kohtunikud

9.1. Mängukohtunik, kui ta on ette nähtud:

9.1.1. viib läbi iga mängu kooskõlas käesolevate reeglitega, iseseisvalt otsustades kõik küsimused, mis mängu käigus ette tulevad

9.1.2. enne mängu kontrollib, kas inventar vastab võistluse reeglitele

9.1.3. enne mängu kontrollib, kas mängijate riietus ja jalanõud vastavad võistluse reeglitele

9.1.4. juhindudes võistluse tabelist ja loosimistulemustest selgitab enne mängu välja mängu alustaja;

9.1.5. informeerib võistlejaid mängust, selgelt ja valjult teatades mängu seisu muutuse;

9.1.6. jälgib tähelepanelikult mängu, hinnates nuppude asendit ja liikumissuundi, kuna tihti on vaid nii võimalik kindlaks teha, millise nupu vastu toimus esmane puude

9.1.7. ei luba võistlejatel reegleid rikkuda. Iga reeglite rikkumise eest määrab kohtunik mängijale hoiatuse, mis kantakse mänguprotokollis pöördele. Pärast kolmandat hoiatust määrab rikkujale kaotuse kõigis mängimata settides.

9.1.8. paigutab peale trahviseibid, asetab lauale poordi ületanud seibid, taastab ebaõigesti liigutatud seibide asukoha, meenutab võistlejatele löögiõiguse vahetumist

9.1.9. põhjendab motiveeritult oma otsuseid

9.1.10. vajadusel katkestab mängu ja otsustab, millistel tingimustel ja mis olukorras on võimalik mängu jätkata

9.1.11. arvestab mängu tulemusi ja märgib need protokollis, teatades iga seti ja mängu lõppemisest ning samuti nimetab võitja. Peale mängu lõppu kirjutab alla mänguprotokollile ning annab selle vanemkohtunikule.

9.2. Kui võistlusel lauakohtunikku ei ole ette nähtud, täidavad kohtuniku rolli mängijad, kutsudes vajadusel vanemkohtuniku. Mängija, kes mänguprotokollis on märgitud esimesena, täidab protokollis iga seti järel, teatab tulemuse ja näitab, kellel on järjekordses setis avalöök. Peale mängu

Mängureeglid

10. Algasend

10.1. Enne mängu algust peavad mängijad pühkima ära (mitte käega) laual oleva liigse boorhappe; keelatud on riisuda, puhuda või puistata seibide alla. Kumbki mängijatest võib mängu käigus vajadusel ka mängu ajal puhastada mängulaua oma poolt ning vastasel või kohtunikul paluda puhastada mängulaua vastaskülge.

10.2. Mängijad paigutavad ise oma nupud lauale. Peale nuppude lauale paigutamist lähevad mängijad laua vastaspoolele ning mängija, kellel on avalöögi õigus, asetades löögiketta poordi endapoolsesse mängualasse, teeb löögi kiiga tema pihta, oma seibide suunas.

10.3. Seibid asetatakse tihedalt üksteise kõrvale vastu poordi, 4 seibi kummalgi pool keskjooht.

11. Terminid

11.1. Tume ala (Duble-ala) - ala mängijapoolse poordi pool, mida ääristab selle tsooni joon, aga samuti mänguala seespool keskringi.

11.2. Tume seib (dubleeseib) - mänguseib, mis asub selle mängija dublee-alas ning mille avast ei paista dublee-ala piirav joon.

11.3. Hele seib (lahtine nupp) - mänguseib, mis asub mängualas, mitte dublees.

11.4. Õige löök

11.4.1. kui löögiketas puudutab esmalt oma lahtist seibi

11.4.2. kui pole lahtist seibi ja löögiketas puudutab kõigepealt vastaspoordi, enne seda teisi mängunuppe puudutamata

11.4.3. kui löögiketas puudutab küljpoordi ja seejärel oma mängunuppu, mis asub keskringi tsoonis

11.4.4. iga teistsugune löök loetakse karistatavaks

11.4.5. "mänguala"- 1 m mõlemas suunas kõrvale ja 2 m tahasuunas

12. Mäng

12.1. Mäng koosneb eelnevalt juhendiga määratud settide arvust

12.2. Mäng loetakse alustatuks, kui mängijad on mängulaua juures oma kohtadel ja avalöögi õigust omav mängija on sooritanud esimese löögi.

12.3. Enne lööki asetab mängija löögiketta lauale oma mängutsoonis nii, et ei oleks näha tsooni piiravaid jooni.

12.4. Löögiketast paigutades ei tohi puudutada ühtki seibi. Löögil liikudes ajal ei tohi ketas riivata ühtki seibi, mis asub oma mängutsoonis. Löögiketast ei tohi asetada poordile.

12.5. Kui löögiketas on asetatud lauale, kuid löök on veel sooritamata, tohib mängija käega muuta tema asendit või asetada teisele kohale.

12.6. Kiid ei tohi sihtimisel ja löömisel asetada kaugemale omapoolse poordi sisenergast, kusjuures käsi võib toetuda küljepoordile. Kui tekib vaidlus kii asukohast poordi nurgal, siis ei tohi löögi sooritamisel käega varjata laua sisenerka.

12.7. Sihtimisel ja löömisel võib kätt või sõrmi toetada poordile, sealjuures ei tohi käsi või sõrmed toetuda laua pinnale, ainult poordile.

12.8. Löök tuleb sooritada kii peenema otsaga. Keelatud on lüüa kii jämedama otsa või küljega.

12.9. Löök loetakse sooritatuks kui kii on puudutanud löögiketast. Määrustepärase löögi järel ei tohi tagasipõrkunud löögiketta avaus ületada omapoolse poordi tsooni joont, v.a. juhul, kui löögi sooritajal on vähemalt üks suluseib keskringis või omapoolse poordi tsoonis.

12.10. Kui võistleja määrustekohasest löögist läheb mängulaua aukudesse üks või mitu oma seibi, saab ta õiguse järjekordseks löögiks.

12.11. Kui löögi tulemusena seib jääb teise peale, tuleb kohtunikul asetada need kõrvuti, sealjuures teisi seibe liigutamata. (Peamine seib asetatakse vahetult alumise kõrvale ja sellele poolele, kus tema äär on üle alumise seibi. Kui see pole võimalik, asetatakse pealmine seib alumise kõrvale olevale vabale kohale). Kui seib jääb löögikettale, tuleb kohtunikul asetada see löögiketta asukohale. Kui seib või löögiketas puudutab oma (üleshüppe-)liikumisel lauavälisest eset, ehkki kukub pärast lauale, loetakse ta üle poordi kukunuks.
12.12. Kui löögi tulemusena löögiketas jääb sellisesse asendisse, et seda ei saa kätte ilma seibe puudutamata, siis palub võistleja kohtunikul või mõnel mängijal löögiketas tagasi anda.
12.13. Kui löögi tulemusena augu äärel jäänud seib mängu jätkamisel ilma löögiketta või mõne teise seibi puuteta auku kukub, tuleb kohtunikul seib asetada endisesse asendisse ja kukumist auku ei võeta arvesse.
12.14. Löögi tulemusel poordile seisma jäänud seib või löögiketas loetakse üle poordi raiunuks. Üle poordi raiunud seib tuleb asetada keskringi tsesse ja kui see pole vaba, siis keskringi diameetri joonele (neid on kaks — poordidega paralleeljooned) üleminekupoolele. Seib tuleb asetada nii, et ta serv puudutaks seestpoolt keskringi ringjoont. Kui ka see punkt pole vaba, siis tuleb seib asetada mõnda teise (üleminekupoolele võimalikult lähedasse) punkti, kus diameetri joon ristub keskringi ringjoonega. Kui kõik need viis punkti pole vabad, tuleb seib asetada diameetri joonele teiste seibide vahele (jättes võrdsed vahemikud teiste asetatud seibide suhtes) ja jällegi esmajärjekorras üleminekupoolele. Märkus: Kui pole selge, millise poordi poolt seib on üle läinud, võib selle erandkorras asetada puutujana keskringile vastavale diagonaalsuunale (jättes taas võrdsed vahemikud teiste suluseibide asetuskohade suhtes).
12.15. Kui löögi tulemusena seib puruneb ja tükid jäävad lauale, asetab kohtunik selle kõige suurema osa kohale uue seibi. Kui kõik osad on võrdsed, asetab kohtunik uue seibi oma äranägemise järgi mängija jaoks keerulisemale kohale (vastase arvates). Kui purunenud seibi suurem osa või pool seibist läheb üle poordi, asetatakse uus seib keskringi. Kui löögi tulemusena puruneb löögiketas ja suurem osa sellest läheb üle poordi või mängulaua auku, karistatakse mängijat ühe trahviseibi lauale asetamisega.
12.16. Kui löögi tulemusena seib jääb serviti või seib jääb teise seibi peale, seib jääb löögiketta alla või peale või kui seib jääb poordile või läheb üle poordi, arvestatakse seib mitteliikuvaks.
12.17. Seni, kui kohtunik pole lõpetanud oma tegevust mingi mängusituatsiooni lahendamisel: asetamas trahviseibi, kirjutab tulemust jne, ei tohi ükski mängija asetada löögiketast lauale (löögiks). Lubatud on võtta löögiketast laualt või august, samuti anda löögiketast vastasmängijale.
12.18. Mängu ajal ei tohi mängijad käia ümber laua, et vaadelda seibide asetust kõrvalt.
12.19. Mängijal on õigus kummarduda laua kohale, sealjuures toetudes poordile.
12.20. Mängu ajal ei tohi mängijad asetada poordile löögiketast, seibe jm. esemeid. Samuti on keelatud mängulaual asuva löögiketta ümberpaigutamine kii abil, seda võib teha vaid käega. Kui löögiketas on jäänud tahapoole keskringi tsooni, peab teda nihutama keskringi või vastasmängija suunas. Kui löögiketas asetatakse küljepoordi äärde, karistatakse seda hoiatusega.
12.21. Mängijal ei ole lubatud mängu (geimi) ajal vahetada kiid ja löögiketast. Erandiks on juhud, kui need on kahjustatud.
12.22. Keelatud on abivahenditega vahemaade mõõtmine löögi sooritamiseks.
12.23. Mängijal on lubatud enne mängu algust kahe minuti jooksul tutvuda laua iseärasustega, ükskõik, millisest suunast.
12.24. Kui enne geimi algust mingil põhjusel lauda nii tugevasti tõugatakse, et seibid liiguvad kohalt, siis seibide algseis taastatakse.
13. Otse- ja pörkelöögid
13.1. Võistleja võib lüüa otselöögiga kõiki oma seibe, v.a. need mis asuvad keskringis või omapoolse poordi tsoonis (duble- ehk suluseibid).
13.2. Mängija võib pörkelöögiga lüüa kõiki oma seibe.
13.3. Keskringis või omapoolse poordi tsoonis asuvad suluseibe ei ole lubatud lüüa otselöögiga. Neid võib lüüa ainult:
13.3.1. löögikettaga, mis on oma liikumisteel juba puudutanud vastaspoordi;
13.3.2. löögikettaga, mis liikumisel on juba puudutanud üht oma seibidest, mis asetsevad väljaspool neid tsoone;
13.3.3. oma (mitte-sulu=lahtise) seibiga;
13.3.4. mitme seibi abil, kui löögiketas esmalt on puudutanud määrustepäraselt oma seibi(e);
13.3.5. pörkelöögiga küljepoordist, kui seib on keskringis
13.4. Mängijat ei karistata kui ta pörkelöögiga vastaspoordist ei taba ühtki oma seibi, kui tal pole laual "lahtisi" nuppe.
13.5. Kui mängija lööb dubleest välja vastasmängija kinnise nupu, jääb ta kohale, kuhu ta löögi tagajärjel sattus.
13.6. Üksikmängudes on keelatud trahvitava löögiga lüüa vastasmängija seibi kinni (tumedasse tsooni) dubleeseibiks. Kui see juhtub, asetatakse seib tagasi endisesse asendisse, liigutamata teisi liigutatud nuppe. Mängijat karistatakse (trahviseibi ja löögiõiguse kaotusega).
13.7. Vastasmängija seibi löömine keskringi või vastaspoolsesse poorditsooni on lubatud ainult:
13.7.1. pörkelöögiga vastaspoordist, kui mängijal pole enam "lahtisi" seibe, mida saab lüüa otselöögiga;
13.7.2. löögikettaga, mis liikumisel on eelnevalt määrustepäraselt puudutanud oma seibi;
13.7.3. oma (lahtise) seibiga;
13.7.4. mitme seibi abil, kui löök on olnud määrustepärane.
Märkus: Löök loetakse määrustepäraseks kui mängija saab trahvi löögi järel, näiteks löögiketas kukkus auku või lendas üle poordi.
13.8. kui võistleja lööb ühe või enam vastase seibi karistatava löögiga üle poordi või kinni ("tumedasse tsooni"), siis need seibid paigutatakse endisele kohale ja lööjat karistatakse. Teiste liikunud seibide asendit ei taastata.
13.9. ? Vastasmängija seibide asetust ei taastata kui nad peale trahvitavat lööki asetuvad tema "tumedasse tsooni"? Vastasmängija suluseibi asukohta ei taastata ka juhul, kui see peale otselööki või trahvitavat lööki liikus keskringist poordiäärsesse tsooni suluseibiks või vastupidi.
14. Eemaldamine võistluselt
14.1. Eriti jämedate võistlusmääruste ja käitumisreeglite rikkumiste eest (alkoholi tarvitamine või suitsetamine võistluspaigas, avalik jõhkruks või mitteaallumine kohtuniku nõudmistele vms) ilma hoiatust tegemata
14.2. Kui mängija teenib 2 kaotust ebasportliku käitumise eest (loobib seibe või löögiketast, ebatsensuursed väljendid, inimväarikust solvavad repliid jms)
14.3. Kui mängija hilineb 2 korda üle 2 minuti mängulaua juurde ja saab selle eest kaotuse.
14.4. Kui mängija keeldub vastasmängijat tervitast (kätlemast) mängu eel ja mängu lõppedes

15. Kaotus mängus

15.1. Kui mängija ei ilmu mängulaua taha 2 minuti jooksul alates kohtuniku kutsesest ja ei ole teatanud oma hilinemisest peakohtunikule, siis arvestatakse tal mäng kaotatuks.

15.2. Ebasportliku käitumise korral arvestatakse käimasolev mäng mängijale kaotatuks.

15.3. Peale kolmandat hoiatust arvestatakse pooleliolev ja mängu järgmised geimid määrusterikkujal kaotatuks.

16. Kaotus geimis

16.1. Geim arvestatakse mängijale kaotatuks:

16.1.1. kui ta trahvitava löögiga lööb keskringist või omapoolse poordi tsoonist välja 2 või enam oma seibi. See ei kehti kui ta õigesti sooritatud löögi löppfaasis eksib, näiteks löögiketas kukub auku, lendab üle poordi vms;

16.1.2. kui ta mängu ajal tõukab lauda selliselt, et seibid liiguvad kohtadelt;

16.1.3. kui ta tahtlikult rikub võistlusmäärusi (näit. läheb teisele poole mängulauda seibide asetust vaatama), ei kuula kohtuniku korraldust "stopp" ning sooritab löögi

16.1.4. kui löögiketas esmalt puudutas suvalist seibi oma poorditsoonis või oma seibi keskringis ning selle tagajärjel liikus veel 2 või enam seibi;

16.1.5. kui ta käe, kii või löögikettaga (lööki sooritamata) nihutab paigalt 2 või rohkem seibi;

16.1.6. kui mängija seti mängimise ajal võtab laualt kätte suvalise seibi või liigutab viimast (ainukest) seibi või paneb käe auku ajal kui vastasel on veel löögikord

16.1.7. kui mängija, kes on mänguprotokolli kantud esimesena (alustaja) polnud mingis setis avalöögi õigust, aga sooritab seti alguses avalöögi; Kui selline rikkumine konstanteeritakse peale järgmise löögi tegemist, ei loeta seda rikkumiseks, seti mängimine jätkub ja tulemus arvestatakse. Järgmise seti alustab mängija, kellel on protokollkohaselt selleks õigus.

16.1.8. Paarismängus rakendatakse löögi järjekorras eksijale paarile kaotus, isegi kui seda konstanteeritakse hiljem

16.1.9. kui mängija vahetab mängu (seti mängimise) ajal (kahjustuseta) löögiketta või kii.

16.1.10. kui mängija settidevahelisel ajal eemaldub laua juurest kauem kui 3 minutit

16.1.11. kui mängija käe või kiiga puutub liikuvat seibi

17. Trahviseib

17.1. Mängijat karistatakse ühe trahviseibi laualeasetamisega ja võetakse õigus järjekordseks löögiks järgmistel juhtudel:

17.1.1. peale trahvitavat lööki

17.1.2. kui löögiketas pärast otse lööki puudutab esmalt vastase seibi või üheaegselt oma ja vastase seibi;

17.1.3. kui pärast pörkelööki vastaspoordist puudutab löögiketas esmalt vastase seibi, kusjuures laual on olemas oma seib, mis pole suluseisus;

17.1.4. kui löögiketas kukub löögi tagajärjel mängulaua auku

17.1.5. kui löögiketas läheb löögist üle poordi;

17.1.6. kui kõik oma seibid on dublees (s.t. keskringis või omapoolse poordi tsoonis) ning löögiketas pörkelöögi sooritamisel ei puuduta vastaspoordi;

17.1.7. kui mängija loobub löögikorra kasutamisest;

17.1.8. kui mängija eksliku (trahvitava) löögiga riivas oma sulunuppu. Liikunud nupu asukoht taastatakse

17.1.9. kui peale küljepoordist pörkamist löögiketas ei puutu oma nuppu keskringis ega vastaspoorti

17.1.10. kui on tehtud topeltlööki, st kii puutub löögi ajal teist korda löögiketast

17.1.11. kui mängija löögiketast ümber paigutades liigutab mingit seibi

17.1.12. Kui mängija puudutab löögiketast, ootamata löögi tagajärjel laual liikuvate seibide seismajäämist;

17.1.13. kui mängija käe või kiiga puudutab liikuvat (mängus olevat) löögiketast;

17.1.14. kui mängija kiiga, käega või löögikettaga (seda tagasi andes, kätte võttes või lauale asetades) puudutab ükskõik millist seibi;

17.1.15. kui mängija liigutab (puudutab) ükskõik millist seibi sel ajal, kui vastasmängijal on löögikord (näiteks vastasmängijale löögiketast tagasi nihutades). Sellisel juhul nihutatud seibi asukoht taastatakse, määruste rikkujale asetatakse kohe trahviseib lauale ja peale vastasmängija löögikorra lõppu jääb tal järjekordne löögikord vahele.

17.1.16. kui mängija lööb trahvitava löögiga vastase seibi(d) üle poordi. (Sellisel juhul nende seibi(de) asukoht taastatakse);

17.1.17. kui löögi sooritamisel löögiketas puruneb ja üks tema osadest kukub mängulaua auku või läheb üle poordi.

17.1.18. kui mängukohtunik on teinud **korduva** hoiatuse aeglase mängu pärast ning 30 sekundi jooksul ei ole lööki sooritatud

17.1.19. kui löök on sooritatud kii külje või jämedama otsaga;

17.1.20. kui paarismängus lööb mängija otse löögiga seibi tagumisse sulualasse; sel juhul seibi asukohta ei taastata

17.2. Mitme üheaegselt (ühe ja sama löögiga) tehtud vea eest karistatakse mängijat ainult ühe trahviga (näiteks löögiketas ei puudutanud oma seibi ja kukkus mängulaua auku).

17.3. Trahviseib asetatakse mängija vastaspoolsesse poorditsooni tihedalt vastu poordi ja täpselt poorditsooni keskjoonele. Kui see koht on hõivatud, tuleb trahviseib asetada keskjoonele võimalikult lähedale, liigutamata seejuures teisi seibe. Kui mängus olevad seibid asuvad keskjoonest mõlemas suunas ühesugusel kaugusel, pannakse trahviseib sellele poolele, kus on vähem trahvitava mängija seibe. Kui aga ka nende seibide arv on mõlemal pool võrdne, siis poolele, kus on väiksem seibide üldarv. Kui ka see on võrdne, asetatakse nupp eelmise sooritatud löögi poolele. Kui on vaja lauale asetada korraga mitut trahviseibi, siis esimene neist tuleb asetada keskjoonele ja ülejäänud vastavalt ülaltoodule.

17.4. Kui mängijal on laual kõik 8 seibi, siis trahviseibi lauale ei asetata ja see arvestatakse esialgselt võlana. Kui mängu käigus unustati trahviseib õigeaegselt lauale asetada, jätkatakse mängu selle seibita, st võlg annulleeritakse.

17.5. Trahviseib asetatakse lauale alles pärast seda, kui mängija kaotab löögiõiguse. Kui aga mängija lööb oma löökideseriaga mängulaua aukudesse kõik 8 seibi ja ei kaota õigust löögile, pannakse võlguolev(ad) trahviseib(id) kohe lauale ja mängija võib löökideseriat jätkata

17.6. Kui võlaseibe on mitu, siis pannakse nad korraga lauale. Seejuures ei tohi ületada algseisu seibide arvu ja taolisel juhul jääb ülejäänud võlaks.

17.7. Seib, mis määrustepärase löögi tagajärjel läheb üle poordi ja pannakse keskringi (tsentrisse), ei ole trahviseib. Sel juhul lisatakse trahviseib vaid trahviseibi nõudva määrusterikkumise korral.

18. Löögiõiguse kaotus

18.1. Mängija kaotab õiguse löögiks:

18.1.1. kui ta lööki sooritades ei löönud mängulaua aukudesse ühtegi oma seibi;

18.1.2. kui ta lööb mängulaua auku koos oma seibiga ka vastase seibi;

18.1.3. kui määrustepärase löögi tulemusena läks oma või vastase seib üle poordi (**või jäi poordile**);

18.1.4. kui mängija rikkus määru, mille puhul teda karistatakse trahviseibi lauale asetamisega

18.1.5. kui määrustepärase löögi järel tagasipõrkunud löögiketta avaus ületab omapoolse poorditsooni joone (st, joon pole enam avast nähtav) juhul, kui mängijal pole ühtegi suluseibi

18.1.5. kui mängija väljub oma mängutsoonist, **välja arvatud juhul** kui maast on vaja tõsta kukkunud seibi või löögiketast, mänguprotokollil õige täitmise kontrollimiseks või et veenduda, kas seib on kinni või lahti.

18.1.6. kui mängija peale ajaviitmise kohta hoiatuse tegemist peale löögi sooritamiseks antud 30 sekundi möödumist ei soorita 5 sekundi jooksul lööki

18.1.7. kui mängija **asetab löögiketta löögi sooritamiseks lauale** ajal kui kohtunik pole lõpetanud oma toiminguid laua lähistel (eemal, näiteks protokollil täites või mahakukkunud nuppu üles tõstes)

19. Hoiatus

19.1. Hoiatus tehakse mängijale järgmiste määrusterikkumiste eest (koos mänguprotokollil kandmisega):

19.1.1. kui mängija asetab löögiketta valesti lauale ja sihib löögiks;

19.1.2. kui mängija ei ulata vastasmängijale löögiketast tagasi, mis jäi keskringi tsoonist kaugemale või kukkus laua vastasküljel auku;

19.1.3. kui mängija löögiketast tagasi andes jätab selle küljepoordi äärde

19.1.4. kui mängija asetab mängulaua poordile löögiketta, seibi või muid esemeid;

19.1.5. kui mängija sihtimisel või löögi sooritamisel asetab kii kaugemale omapoolse poordi nurgast;

19.1.6. kui mängija enne löögi sooritamist mõeldab **abivahenditega** poordil vahemaid löögi sooritamiseks;

19.1.7. kui mängija mängu ajal käega puhastab laua pinda boorhapest

19.1.8. kui mängija paigutab laual löögiketast teise kohta kii abil;

19.1.9. kui mängija mängu ajal vaidleb kohtunikuga

19.1.10. kui mängija mängu ajal vestleb kõrvaliste isikutega, ütleb repliigi vastasmängijale, zestikuleerib, kommenteerib mängu käiku või muul viisil segab vastasmängijal kontsentreerumast löögi sooritamiseks

19.1.11. Pärast kolmandat hoiatust arvestatakse pooleliolev ja mängimata setid määrusterikkujal kaotatuks

19.2. Kui mängija näeb, et vastane sooritas määrusterikkumise, mängija peatab mängu korraldusega "stopp" ja teavitab rikkumisest ning vajadusel kutsub vanemkohtuniku

19.3. Kui mängija tahtlikult venitab mängu käiku (näiteks: lihtsas situatsioonis mõtleb väga kaua erinevate löögivariantide üle; asetanud löögiketta lauale, mitmel korral muudab tema asukohta; kaua sihib jne), hoiatatakse mängijat, et 5 sekundi jooksul on vaja sooritada löök. **Vastasel korral kaotatakse löögiõigus.** Kui mängija **korduvalt** ei suuda lööki sooritada 30 sekundi jooksul, kaotab ta löögiõiguse **ja talle asetatakse trahviseib**. Nii karistatakse sama üleastumise eest kuni mängu lõpuni. Kohtunik fikseerib löögi sooritamise alguseks momendi, kui mängija võttis löögiketta kätte või see asetati laua keskaika ning miski ei sega enam löögi sooritamist. Kui 30 sekundi möödudes lööki pole sooritatud, kaotab mängija löögiõiguse ja teda karistatakse ühe trahviseibi lauale asetamisega Paarismängus kehtib ajapiirang mõlema partneri kohta.

20. Üksikmäng

20.1. Üksikmängudes osaleb kaks sportlast, kes asetsevad mängulaua ääres vastakuti.

20.2. Iga üksikmängu turniiril mängitakse vastavalt võistlusjuhendile geimide arv. Pärast iga geimi lõppu (kui ei kaotata löögiõigust) vahetavad võistlejad

20.3. Geimi võidab mängija, kes esimesena lööb määrustepäraselt mängulaua aukusesse kõik oma seibid (vt, ka p. 4 ja 5).

20.4. Kui avalöögi sooritaja lööb esimese õnnestunud löökideseeriaga mängulaua aukudesse kõik oma 8 seibi, siis peatatakse löökideseeria ja antakse ka

Märkus: Löökideseeria peatamine ei ole võrdne löögiõiguse kaotusega. Mängija ei saa jätkata lihtsalt seetõttu, et tal pole mängulaual ühtegi oma seibi.

20.5. Kui võistleja määrustepäraselt sooritatud löögiga lööb koos oma viimase seibiga mängulaua auku ka vastase viimase seibi, siis geim annulleeritakse ja mängitakse uuesti. Kui nimetatud löök kuulub karistamisele trahviseibiga, loetakse geim löögi sooritajale kaotatuks.

20.6. Kui mõlemal mängijal on jäänud seibid ainult keskringi või taha sulualasse, ja kummalgi ei õnnestu neid järgemööda kolme löögikorra tabada (puudutada), siis see geim annulleeritakse ja mängitakse uuesti. Sel juhul avalöögi õigus ei vahetu ning lauapooli ei vahetata.

21. Paarismäng

21.1. Paarismängus osalevad kaks paari mängijaid ning partnerid asetsevad teineteise vastas. Avalöögi õigus on kõigis geimides ühel ja samal lauapoolel. Löökide sooritamise järjekord liigub kellaosuti liikumise suunas, ning iga geimi järel muudavad mängijad oma asukohta ühe koha võrra kellaosuti liikumise suunas välja arvatud juhul kui kõik mängijad oma mängu esimese löögiseeriaga lõpetavad. Sellisel juhul jäävad mängijad oma kohtadele, kuid löögiõigus on löömise viimasena lõpetanud mängijal. Löökide sooritamise suund on endiselt kellaosuti liikumise suunas. Iga seti algul asetab mängija oma paarilisele seibid lauale. Kummalegi paarile on enne mängu algust aega tutvuda laua iseärasustega 2 minutit, igast suunast.

21.2. Paarismängus võib iga mängija lüüa mängulaua aukudesse mitte ainult oma seibe, vaid ka partneri omi. Geimi võidab paar, kes jõuab sellega lõpule esimesena.

21.3. Paarismängudes kehtivad üksikmänguga samad reeglid, kuid erinevalt on aktspteeritav vastasmängijate seibi(de) otselöögi suunamisel mingisse poordiäärsesse tsooni. Sellise seibi(de) asukohta ei taastata, löögi sooritajat aga karistatakse trahviseibi laualeasetamisega.

21.4. Ainult keskringi suhtes kehtib reegel, mis keelab vastase seibi löömise "tumedasse tsooni" (kinni).

21.5. Paarismängus asetatakse trahviseib ainult löögil oleva (või löögikorra ootel oleva) mängija vastaspoolsesse poorditsooni (s.t. karistatakse mängijat, kel on löögiõigus).

21.6. Trahviseibi võib asetada lauale vaid siis, kui karistatava mängija vastaspoordi seibid on juba algseisust nihutatud (puudutatud)

21.7. Kui avalöögi sooritaja lööb esimese õnnestunud löökideseeriaga mängulaua aukudesse kõik oma ja partneri 16 seibi, siis antakse löögiõigus ainult löögijärjekorras olevale vastaspaari mängijale. Kui ka tema lööb esimese seeriaga ära kõik oma ja partneri 16 seibi, mängitakse geim uuesti. Kui see ei õnnestu, arvestatakse neile selles partiis kaotus. Kõigil ülejäänud juhtudel on kõigil neljal mängijal enne geimi lõppemist löögiõigus

21.8. Peale lööki annab vajaduse korral üks mängijatest löögikettaga tagasi

21.9. Kuni löögiõigust omav mängija pole puudutanud löögikettaga, mis on laual peale lööki või on liigutatud tema suunas, võib tema partner anda talle soovitusi (ülesandeid) järgmise löögi sooritamiseks, ainult ei tohi näidata, millisest kohast sooritada löök. Löögi sooritaja ei tohi rääkida. Peale löögikettaga puudutamist lööja poolt ei tohi ka tema partner enam sõnagi rääkida. Juhiste andmiseks ja löögi sooritamiseks on kokku 30 sekundit.

22. Avalöögi õiguse määramine

22.1. Üksikmängudes antakse avalöögiõigus järgnevalt:

22.1.1. mängude puhul turniirisüsteemis toimub osavõtjate loosimine turniiritabelisse, kusjuures igast paarist mängude järjekorra (voorude) tabelis eespool olev mängija saab avalöögi õiguse, tema vastane aga võib valida lauapoolse ja seibi;

22.1.2. Mängides 1- või 2-miinuse süsteemis, selgitatakse avalöögi sooritaja loosimisega või paarituurv setis esimesena märgitud, paarissetis teisena märgitud.

22.2. Võistkondlikel võistlustel määratakse avalöögi õigus võistlusjuhendiga, kuid kui seda pole tehtud, on avalöögi õigus esimeses seerias võistkonnal, kes on protokollis kantud **teisena** (nõ külalised).

22.3. Samaselt üksikmänguga määratakse avalöögi õigus ka paarismängus, loosimisel osaleb üks partneritest. Võistlejapaar, kes saab avalöögi õiguse, otsustab ise, kumb alustab mängu. Sellisel juhul, kui avalöögi õigust omav paar on asunud laua taha ning öelnud, kumb neist lööb esimesena, võivad vastased enne mängu algust soovi korral omavahel kohad vahetada. Kui mängitakse paari arv geime (võiduni), tohivad mitteamalustavad mängijad enne

22.4. Täites võistkondadevahelise kohtumise protokollis on vaja ennekoike märkida esimese mängude seeria tulemused. Võistkondade liikmete paigutus laudadele antakse võistkondade poolt kohtunikule ühekorruga mõlema võistkonna esindajate poolt. Enne iga seeria viimast kohtumist on vaja teatada järgmise mänguseeria asetuste muudatustest, kui selline võimalus on juhendis ette nähtud. Teise mänguseeria jaoks on lubatud esindusvõistkonna mängijat asendada reservvõistlejaga. Kolmandas ringis on omakorda lubatud vahetada neid põhikoosseisu mängijatega või teiste reservmängijatega, kusjuures üks varumängija tohib ühes mängus asendada vaid üht mängijat, samuti vahetatud mängija tohib tagasivahetamisel mängida vaid samal kohal

23. Mängu tulemus

23.1. Kui kahe mängija (või paari) vahelises kohtumises on keegi on võitnud üle poole ettenähtud geimide arvust, mängu ei jätkata ja ta on võitnud kui juhendis pole ette nähtud kõigi settide mängimist. Paarisarvu settide korral on võimalik ka viigiline lõpptulemus.

23.2. Võistkondlikud võistlused katkestatakse, kui üks võistkond on omale võidu kindlustanud, kui juhendis pole ette nähtud kõigi mängude mängimist.

24. Võistluslaud

24.1. Võistluslaud on 1x1 m mõõtmetega vähemalt 16 mm paksusest vineerist laud, mida piiravad 45 mm paksused poordid. Poordi kõrgus laua pinnast on 25 mm. Laua nurkades, 15 mm poordist, on avad läbimõõduga 100 mm, mille alla on kinnitatud tihedast riidest kotid. Augu serv peab olema sile, et mitte takistada libisemist.

24.2. Laua pinnale on tõmmatud 1mm paksused mustad jooned. Poordide tsoonid piiratakse paralleelsete joontega, mis on 130 mm poordist. Laua keskel on märgitud ring diameetriga 250 mm jooned, mis on risti poordidega ja jaotavad ringi 4 sektoriks.

24.3. Laua pind peab olema korduvalt lakitud, misjärel lihvitud peene liivapaberiga, sile. Laua libisemise parandamiseks hõõrutakse laua pinda paberi abil boorhappega. Keelatud on kasutada teisi vahendeid libisemise parandamiseks.

24.4. Poordid peavad olema valmistatud puust. Soovitatav on kasutada mitmest puidust kokku liimitud, sealjuures sisemine külg ainult kõvemast puust.

24.5. Laud asetatakse puust või metallist alusele nii, et poordide ülemine serv on 75-78 cm põranda pinnast. Alus peab olema reguleeritav, et kindlustada laua horisontaalsus.

25. Seibid

25.1. Seibid valmistatakse puust (soovitatav kasepuust). Seibide diameeter 30 mm, paksus 12 mm, keskringi läbimõõt 8 mm. Seibide servad on veidi ümardatud, aga alumine ja ülemine pind süvistatud, et vähendada libisevat pinda.

25.2. Seibid on kaht värvi - punased ja mustad, kumbagi värvi 16 tk.

26. Löögiketas

26.1. Löögiketas peab vastama järgmistele nõuetele: võistlustel võib kasutada ainult puidust valmistatud löögikettaid. Kuju on samane seibidega.

Löögikettaga kõrgus (paksus) on 14-15 mm, diameeter 44-45 mm, keskmine ava 10-10,2 mm, silindriline, ilma faasita (laienemiseta) ava otstes, kaal ei tohi ületada 22 grammi. Ta ei tohi olla liimitud, värvitud, lakitud, immutatud mingi vahendiga. Tema peal võib olla omaniku märgistus.

26.2. Kui võistluse juhendis on ette nähtud, et löögikettad on võistluse korraldajate poolt, on isikliku löögikettaga mängimine keelatud.

27. Kii

27.1. Kii pikkus, jämedus, kaal ja materjal pole kindlaks määratud, v.a. kii peenem ots, mis peab olema vähemalt 250 mm ulatuses ümmargusest puidust.

Kii otsa diameeter on 6-10 mm, kii ots ei tohi olla lõigatud ega purunenud, samuti ei tohi ta olla liimitud mitmesuguste täiendustega.

