

Правила игры в новус

Под редакцией Винберга Ф.Э. и Чайко Н.Н.
(19.08.2021, с исправлениями от 12.10.2021 и 31.12.2021)

[В квадратных скобках стоят номера соответствующих пунктов международных правил 2008 года.]

СОДЕРЖАНИЕ

ТЕРМИНОЛОГИЯ

1. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕРМИНЫ

СОРЕВНОВАНИЯ

2. ВИДЫ И ХАРАКТЕР СОРЕВНОВАНИЙ

УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

3. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ
4. ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОМАНД

СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

5. СОСТАВ
6. КОМИССАР
7. ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ
8. СТАРШИЕ СУДЬИ
9. ДРУГИЕ СУДЬИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

10. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ И НАЧАЛО СЕТА
11. ИГРА, ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ
 - Подготовка к удару*
 - Течение игры и сета*

НАКАЗАНИЕ

12. ИСКЛЮЧЕНИЕ ИЗ СОРЕВНОВАНИЙ
13. ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ
14. ПОРАЖЕНИЕ В СЕТЕ
 - Неправильный удар*
 - Нарушения на столе, не связанные с неправильным ударом*
 - Протокольные нарушения и неспортивное поведение*
 - Нарушения вне стола*
15. ШТРАФНАЯ ПЕШКА
 - Последствия удара*
 - Нарушения без удара*
16. ПОТЕРЯ ПРАВА НА УДАР
17. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

ПРАВИЛА, ДЕЙСТВУЮЩИЕ В ОТДЕЛЬНЫХ ВИДАХ СОРЕВНОВАНИЙ

18. ПРАВИЛА, РАСПРОСТРАНЯЮЩИЕСЯ ТОЛЬКО НА ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ИГРЫ
19. ПРАВИЛА, РАСПРОСТРАНЯЮЩИЕСЯ ТОЛЬКО НА ПАРНЫЕ ИГРЫ
 - Общие*
 - Нарушения, за которые предусмотрено предупреждение*

РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

20. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ И РЕЗУЛЬТАТЫ СОРЕВНОВАНИЙ

ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ

21. ХАРАКТЕРИСТИКИ ИНВЕНТАРЯ СОРЕВНОВАНИЙ

ПРИЛОЖЕНИЯ

- Приложение 1. Изменения в правилах для игроков с инвалидностью.*

ТЕРМИНОЛОГИЯ

1. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕРМИНЫ

1.1. **«Участник»** – игрок, который участвует в соревновании.

1.1.1. **«Первый участник»** – участник, записанный в протоколе игры первым.

1.1.2. **«Второй участник»** – участник, записанный в протоколе игры вторым.

1.1.3. **«Категория участника»** – группа участников, характеризующаяся по какому-либо признаку. Например: половому (мужчины и женщины), возрастному, по виду инвалидности или любому другому.

1.1.4. **«Участник-судья»** – участник, выполняющий функции судьи на данном столе в текущий момент времени.

1.1.5. **«Судья в поле»** – участник, выполняющий функции судьи в играх других участников в свободное от игры время в несложных игровых ситуациях.

1.2. Выделяются следующие части соревнования.

1.2.1. **«Сет»** – минимальная игровая часть соревнований, в которой участнику или паре присваивается победа (в протоколе записывается единица) или поражение (в протоколе записывается ноль).

1.2.2. **«Партия»** – часть соревнований, проходящая между двумя конкретными участниками или парами и состоящая из нескольких сетов и перерывов между ними. Количество сетов определяется положением о соревновании. [12.1, 20.2]

1.2.3. **«Игра»** – набор сетов, объединенных одной партией.

1.2.4. **«Переигровка»** – сет, начинающийся сначала.

1.3. Оборудование и материалы, используемые при игре (подробные характеристики приведены в разделе 21).

1.3.1. **«Пешка»** – деревянная шайба с цилиндрическим отверстием посередине, которую забивают в лузы.

1.3.2. **«Бита»** – деревянная шайба с цилиндрическим отверстием посередине, с помощью которой забивают пешки в лузы.

1.3.3. **«Кий»** – инструмент для игры в новус, представляющий собой деревянную палку, расширяющуюся от одного конца к другому, предназначенную для нанесения ударов по бите.

1.3.4. **«Порошок»** – материал, одобренный FINSO, которым обрабатывают стол для улучшения скольжения.

1.3.5. **«Игровой борт»** – борт стола, у которого стоит участник.

1.3.6. **«Луза»** – круглое отверстие в поверхности игрового поля с вертикальными стенками. На игровом поле имеется четыре лузы, расположенные по углам.

1.4. **Зоны** вокруг стола или внутри игрового поля.

1.4.1. **«Своя зона»** – это пространство за пределами стола, прямоугольной формы, размером 2х3 метра, ограниченное линиями, проходящими через игровой борт, в двух метрах от стола параллельно игровому борту, и двумя линиями по бокам по одному метру в каждую сторону от краев стола.

1.4.2. **«Линия борта»** или **«бортовая линия»** – линия, идущая вдоль борта на расстоянии 130мм от него.

1.4.3. **«Зона борта»** – зона, ограниченная бортом, линией борта и боковыми бортами.

1.4.4. **«Боковая зона»** – зона борта, находящаяся у левого или правого борта относительно участника.

1.4.5. «**Зона лузы**» – квадратная зона вокруг лузы, ограниченная двумя бортами и двумя бортовыми линиями.

1.4.6. «**Зона удара**» – зона игрового борта за исключением зон луз.

1.4.7. «**Темная зона**» – зона игрового борта и поле на внутренней стороне круга посередине новусного стола. [11.1]

1.4.8. «**Центральная зона**» – это прямоугольная часть игрового поля, обрамленная двумя линиями бортовых боковых зон и двумя невидимыми линиями, параллельными игровым бортам и проходящими по касательной к центральному кругу. Размер зоны тем самым – 250x740мм.

1.4.9. Пешка или бита «**находится в зоне**», если ее отверстие полностью лежит в этой зоне, и в него не видно линию – границу этой зоны. Зона может быть темной, центральной, боковой или зоной удара.

1.5. Статус пешки.

1.5.1. «**Темная пешка**» – пешка участника, которая находится в темной зоне. [11.2]

1.5.2. «**Светлая пешка**» – пешка участника, которая находится на столе и не является темной пешкой. [11.3]

1.5.3. «**Штрафная пешка**» – пешка, которую выставляют на игровое поле участнику после нарушение правил, перечисленных в разделе «Штрафная пешка».

1.5.4. «**Долговая пешка**» – штрафная пешка, которую невозможно поставить участнику за нарушение правила, потому что на столе находятся все его восемь пешек.

1.6. Удар и его разновидности.

1.6.1. «**Удар**» – соприкосновение кия и биты.

1.6.2. «**Серия ударов**» – последовательность ударов, выполняемая одним участником без потери права на удар, заканчивающаяся либо при потере этого права, либо при отсутствии своих пешек на поле.

1.6.3. «**Рикошетный удар**» – удар, при котором бита вначале касается борта.

1.6.4. «**Правильный удар**» – удар,

при котором бита вначале касается: [11.4, 13.1, 13.2, 13.3, 13.4]

1.6.4.1. своей светлой пешки;

1.6.4.2. бокового или противоположного борта, а потом своей светлой пешки;

1.6.4.3. противоположного борта при отсутствии своих светлых пешек;

1.6.4.4. бокового борта, и затем своей темной пешки, которая находится в центральном круге;

при этом удар обязательно должен быть произведен:

1.6.4.5. торцевой стороной тонкого конца кия. [12.8]

1.6.4.6. в течение 30 секунд с момента, когда противник, потерявший право на удар, взял свою битку со стола или когда бита после очередного удачного удара участника находится не дальше центральной зоны стола, и ничего при этом не мешает выполнению удара (в том числе закончены действия судьи). Если в течение этих 30 секунд, но до совершения удара потребовалось проверить является ли пешка темной, то после окончания проверки отсчет времени начинается сначала.

1.6.5 «**Неправильный удар**» – удар, не являющийся правильным.

1.7. Неспортивное поведение.

1.7.1 «**Неспортивное поведение**» – действия участника, направленные против конкретного игрока, такие как: отказ от приветствия до и после игры,

бросание пешки, кия или биты, нецензурные выражения, подача реплик, оскорбляющих других участников и подобные нарушения, а также неподчинение судье, работающего на этой встрече. [14.1, 14.2, 14.4]

1.7.2. «**Нарушение общественного порядка**» – действия направленные против множества участников соревнований, судей или зрителей, такие как: употребление алкоголя, курение в местах проведения соревнований, откровенная грубость, а также неподчинение требованиям главного судьи. [14.1, 14.2]

1.7.3. «**Дисквалификация**» – исключение участника из соревнования.

1.8. Считается, что пешка или бита «**вылетела за борт**», если она:

1.8.1. покинула пределы стола;

1.8.2. осталась лежать на борту; [12.14]

1.8.3. покинула пределы игрового поля и, коснувшись стороннего объекта (кия, игрока или чего-либо еще), вернулась на игровое поле. [12.11]

СОРЕВНОВАНИЯ

2. ВИДЫ И ХАРАКТЕР СОРЕВНОВАНИЙ

2.1. Соревнования по новусу подразделяются на «индивидуальные», «парные» и «командные». [1.1]

2.1.1. В **индивидуальных** соревнованиях:

- ◇ игры проходят между отдельными участниками;
- ◇ игры между участниками разных категорий, определенных положением, могут проводиться отдельно;
- ◇ результаты игр засчитываются каждому участнику отдельно;
- ◇ результаты соревнований подводятся отдельно среди участников каждой категории, определенной положением.

В каждой игре:

- ◇ встречаются два участника; [20.1]
- ◇ участники стоят друг напротив друга у противоположных сторон стола; [20.1]
- ◇ после каждого сета участники меняются сторонами стола; [20.2]

2.1.2. В **парных** соревнованиях:

- ◇ игры проходят между парами, каждая из которых состоит из двух участников:
 - двух мужчин (мужская пара),
 - двух женщин (женская пара),
 - мужчины и женщины (смешанная пара);
- ◇ игры между парами участников разных категорий, определенных положением, могут проводиться отдельно;
- ◇ результаты игр засчитываются паре;
- ◇ результаты соревнований подводятся отдельно среди пар каждой категории, определенной положением.

В каждой игре:

- ◇ встречаются две пары; [21.1]
- ◇ участники занимают все четыре стороны стола;

- ◇ участники одной пары стоят друг напротив друга у противоположных сторон стола; [21.1]
- ◇ после каждого сета или переигровки участники меняются сторонами стола по часовой стрелке; [21.1]

2.1.3. Командные соревнования.

- ◇ Проходят между командами.
- ◇ Встреча между двумя командами состоит из комбинации индивидуальных и парных игр между участниками этих команд.
- ◇ Результаты встреч засчитываются команде. [2.1.в]
- ◇ Основной состав команд состоит из одинакового количества участников, как минимум из трех. В состав команды могут входить запасные игроки.
- ◇ Количество участников в команде и ее состав, правила замены игроков, схема проведения отдельных партий и всего соревнования определяются положением. [2.2]
- ◇ Перед началом соревнования представитель каждой команды обязан подать в судейскую коллегию документ со списком участников. Судейская коллегия обязана обеспечить неразглашение состава и расположение игроков в протоколе команды.

УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

3. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ

- 3.1. Участники должны знать и точно соблюдать правила игры и положение о соревновании. [3.1]
- 3.2. Участник должен явиться к столу соревнований в течение 2 минут после вызова судьи. [3.2]
- 3.3. Участники имеют право обращаться к судьям с просьбами или за разъяснениями по вопросам, возникшим в процессе игры. [3.3]
- 3.4. Участникам запрещается спорить с судьями. Если участник не удовлетворен решением судьи, он может обращаться к старшему или главному судье, незамедлительно сообщив о причине спора, если в положении о соревновании 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 участника, подавшего протест, то эта компенсация ему возвращается. Возражения при определении победителя в каком-либо сете принимают во внимание при условии, что участник вносит протест судье немедленно при возникновении спора. [3.4]
- 3.5. Перед игрой участники приветствуют друг друга, а после игры благодарят за игру. [3.5]
- 3.6. Во время партии участники имеют право покидать свою зону только, если необходимо:
- произвести запись в протоколе;
 - заменить поврежденный инвентарь; [3.6, 12.21]
 - во время сета поднять с пола выскочившую за борт пешку или битую; [3.6]
 - между сетами взять перерыв; [3.8]
 - обратиться к судье или представителю команды.

Покидать свою зону можно, обязательно предупредив противника или старшего судью. [3.8]

3.7. Во время сета участникам соревнований запрещено разговаривать с посторонними лицами, высказывать своему противнику реплики или комментарии об игре. [3.7]

3.8. Между сетами участники могут разговаривать с тренером или представителем команды, а также у участника есть возможность, уведомив противника, взять перерыв на 5 минут. Перерыв можно брать один раз в 40 минут на протяжении одной партии. [3.8]

3.9. Во время перерыва между сетами участник имеет права проверить стол на скольжение, потратив на это не более 30 секунд, и при необходимости натереть стол порошком.

3.10. Во время соревнования мобильные телефоны участников должны быть поставлены на беззвучный режим. Во время игры не разрешается разговаривать по телефону. Между сетами допускается разговор по телефону во время официально взятого перерыва. В течение всего соревнования разговоры по телефону должны происходить за пределами игровой зоны зала.

3.11. Первый участник обязан перед началом сета объявлять, кто из участников имеет право на первый удар в предстоящем сете, а после каждого сета заполнять протокол и сообщать текущий результат. После игры первый участник должен незамедлительно передать протокол игры, подписанный обоими участниками, старшему судье соревнований.

3.12. Участник имеет право наклоняться над столом, опираясь руками о борт, когда ему принадлежит право на удар или когда он выполняет функции судьи. [12.19]

3.13. Во время игры участники не имеют права класть на борт биты, пешки или другие предметы. [12.20]

3.14. Перемещать биты по поверхности стола можно только рукой. Использовать для этого кий (не считая удара) или что-либо другое запрещено. Если бита осталась на половине противника или партнера по паре за пределами центральной зоны, соперник или партнер по паре должен ее подвинуть в направлении центрального круга или в сторону соперника так, чтобы она оказалась в центральной зоне. В парной игре подать биты может как партнер, так и любой участник пары соперников. Запрещается подавать биты в зону бокового борта или в место скопления пешек. [12.20]

3.15. Участник не имеет права мерить расстояние никаким способом (в том числе с помощью порошка). [12.22]

3.16. Общение во время игры допускается только на официальных языках турнира. Официальными языками международных турниров по версии FINSO являются: английский, немецкий и русский.

3.17. Участники индивидуальных и парных соревнований имеют права обратиться в судейскую коллегию с целью проверить введенные результаты своих игр. В командных соревнованиях узнать результаты игр участников команды имеет права только представитель команды. Решение о подсчете очков и выведение текущего положения игрока, пары или команды в турнирной таблице до окончания всех игр принимается судейской коллегией и должно быть прописано в положении соревнования.

3.18. Одежда участников.

3.18.1. Участники соревнований должны быть в аккуратной, чистой одежде и обуви (не уличной), отвечающей требованиям помещения. В зоне прямой видимости соперника при ударе, т.е. примерно от уровня стола на 30см вверх, одежда должна быть однотонной. Неоновые цвета не допустимы. За несоответствие этому требованию главный судья может отстранить игрока от участия в соревнованиях. [4.1]

3.18.2. В командных соревнованиях участникам одной команды желательно быть в одинаковой одежде или одежде с эмблемами своей команды. [4.2]

3.19. Участникам соревнований запрещается во время игры пользоваться любыми приборами, вставляемыми в уши, в том числе всеми типами наушников и микрофонных гарнитур. Исключением могут быть слуховые аппараты, если необходимость их использования подтверждена документально.

4. ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОМАНД

4.1. Каждой команде, которая принимает участие в соревнованиях, необходим представитель, который отвечает за команду, и только он является посредником между судейской коллегией и участниками команды. [5.1]

4.2. Представитель отвечает за дисциплину участников команды и обеспечивает их явку на соревнования. [5.2]

4.3. Представитель участвует в жеребьевке, если она проходит вместе с представителями, а также получает информацию о соревнованиях. [5.3]

4.4. Протесты, если они появляются, представитель подает в письменном виде старшему судье соревнований. [5.4]

СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

5. СОСТАВ И ОБЩИЕ ОБЯЗАННОСТИ

5.1. В состав судейской коллегии обязательно входит главный судья. Также в её состав могут входить в зависимости от масштаба соревнований: комиссар, старшие судьи и секретарь. [6.2, 6.3]

5.2. Судейскую коллегию соревнований назначает и утверждает местная секция новуса, местная федерация новуса или местный организатор мероприятия. [6.1]

5.3. Судейская коллегия в течение хода соревнований обязана предоставлять для проверки введенные результаты игр отдельным игрокам (в случае индивидуальных и парных соревнований) или представителям команд (в случае командных соревнований).

5.4. В командных соревнованиях судейская коллегия обязана обеспечить неразглашение состава и расположение игроков в протоколе команды.

6. КОМИССАР

6.1. Комиссара назначает организация-учредитель.

6.2. Обязанности комиссара:

6.2.1. оценить качество места проведения (помещение, освещение, инвентарь и т.д.);

6.2.2. дать рекомендации организаторам соревнований для устранения выявленных недостатков;

6.2.3. оценить ход соревнования;

6.2.4. предоставить отчет о соревновании организации-учредителю.

7. ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ

7.1. Главный судья отвечает за то, чтобы соревнования проходили в соответствии с правилами и утвержденным положением. [7.1]

7.2. В его обязанности входит: [7.1]

7.2.1. утверждать расписание игр, проводить жеребьевку участников;

7.2.2. руководить работой судей и принимать окончательные решения по поданным протестам, а также по всем другим вопросам, которые появились по ходу соревнований;

- 7.2.3. утвердить протоколы соревнований;
- 7.2.4. утвердить окончательные результаты соревнований и вместе с отчетом подать в организацию-учредитель.
- 7.3. Главный судья имеет право: [7.2]
- 7.3.1. во время соревнований освобождать от работы судей, которые не справляются со своими обязанностями или нарушают правила, порядок соревнований или дисциплину;
- 7.3.2. исключать из соревнований участников за неспортивное поведение или нарушение общественного порядка;
- 7.3.3. отменить или перенести соревнования, если их проведение невозможно из-за неподготовленности места соревнований (помещение, инвентарь, освещение и т.д.);
- 7.3.4. отменить соревнование или изменить схему их проведения, если появилась необходимость произвести изменения в программе соревнования или расписании игр;
- 7.3.5. отменить ошибочное решение старшего судьи (в соответствии с пунктом 3.4).
- 7.4. Распоряжения главного судьи обязательны для выполнения всеми членами судейской коллегии, участниками соревнований и их представителями. [7.3]

8. СТАРШИЕ СУДЬИ

- 8.1. Старшие судьи: [8.1]
- 8.1.1. проверяют составы участвующих команд;
- 8.1.2. перед началом и во время соревнований проверяют инвентарь и форму участников на соответствие стандартам и требованиям правил и положения соревнований;
- 8.1.3. фиксируют нарушения правил, совершенные участниками, и назначают соответствующие штрафные санкции, записывая их в протокол;
- 8.1.4. определяет во время игры, является ли пешка светлой или темной, используя, при необходимости, дополнительную подсветку (например, фонарик). Двигать пешку он не имеет права!
- 8.1.5. разбирает сложные и спорные ситуации за игровым столом;

9. ДРУГИЕ СУДЬИ

- 9.1. Во время сета функции судьи выполняет игрок, который не имеет права на удар в данный момент. При необходимости приглашается старший судья. [9.2 ч.1]
- 9.2. При необходимости к столу назначается судья в поле.

ПРАВИЛА ИГРЫ

10. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ И НАЧАЛО СЕТА

- 10.1. 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. [22.1]
- 10.2. Перед игрой оба участника готовят стол, натирая поверхность игрового поля порошком. [10.1]
- 10.3. При каждом столе должна быть кисточка для удаления лишнего порошка. При начальной расстановке пешек до начала сета участники должны кисточкой

убрать лишний порошок с игрового поля. Во время сета убирать порошок запрещено. Если во время сета на игровой поверхности стола появился лишний порошок (например, при доставании биты или штрафной пешки из лузы) или какие-нибудь другие объекты (волос, пыль, насекомое и прочее) убрать их может только старший судья. [10.1]

10.4. Каждому участнику перед началом игры разрешено в течение двух минут ознакомиться с особенностями стола. Делать это разрешено с любой стороны стола, совершая удары кием по бите в любом направлении, при необходимости выставляя пешки в любое место игрового поля. [12.23]

10.5. Участники встают у противоположных сторон стола, сами устанавливают на столе свои пешки, меняются местами и приветствуют друг друга. [10.2]

10.6. Восемь пешек 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 ближайшей бортовой зоны. [10.3]

10.7. Если до начала сета или перед переигровкой пешки по какой-либо причине сдвинулись с места, их положение восстанавливается. [12.24]

10.8. После того как оба участника ознакомились со столом и выставили пешки в начальное положение биты разрешено выставлять на стол только для нанесения первого удара сета.

10.9. Сет начинается в тот момент, когда один из участников совершил первый удар. [10.2 ч.2, 12.2]

11. ИГРА, ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Подготовка к удару

11.1. Перед ударом участник устанавливает биты в зоне удара. [12.3]

11.2. Устанавливая биты, запрещено ею касаться какой-либо пешки. [12.4]

11.3. Биты нельзя устанавливать на бок. [12.4]

11.4. Когда бита установлена на столе, но удар еще не сделан, участник имеет право рукой изменить положение биты. [12.5]

11.5. При прицеливании тонкий конец кия не должен заходить на половину стола противника.

11.6. Участник имеет право положить руку и кий на борт. Прицеливание и удар совершаются через игровой борт. При этом кий не должен выходить за пределы внутренней грани этого борта. Точки стыковки внутренних граней игрового и боковых бортов всегда должны быть видны судьям и сопернику, или закрыты пальцами рук участника так, чтобы было понятно, что кий не выходит за допустимые границы. [12.6]

11.7. Пока судья или участник, который выполняет функции судьи, не закончил свои действия (запись результата, выставление штрафной или вылетевшей пешки и т.д.), участникам запрещено ставить биты на стол. Разрешается взять биты со стола или из лузы со своей стороны стола, а также подать ее противнику. [12.17]

Течение игры и сета

11.8. После удачного удара, когда в любую лузу упала хотя бы одна своя пешка и не совершено ни одного нарушения, участник имеет право продолжить серию ударов. [12.10]

11.9. Во время сета игроки не должны ничем касаться игровой поверхности стола. [12.7]

11.10. После удара в отсутствие своих темных пешек бита не должна оказаться в зоне игрового борта; [12.9]

11.11. Если в результате удара одна пешка упала на другую, их помещают рядом, не сдвигая нижнюю и остальные пешки. Верхняя пешка помещается с той стороны, на которую имеется перевес, если это невозможно, то пешку помещают на ближайшее к этому свободное место. Если пешка упала на биту, эту пешку кладут на стол на место биты. [12.11]

11.12. Если в результате удара бита остается в таком положении, что ее трудно взять, не пошевелив пешки, участник просит судью или одного из участников взять биту. Если при этом пешки пошевелились, их положение восстанавливается. [12.12]

11.13. Если в результате удара пешка остается в нестабильном положении на краю лузы и падает в лузу до выполнения удара или во время удара, при котором ни бита, ни другие пешки ее не касаются, положение этой пешки восстанавливается, и на право удара эта ситуация не влияет. Участник имеет право попросить старшего судью установить нестабильную пешку в более стабильное положение. [12.13]

11.14. Если после возвращения в поле вылетевшей за борт пешки или биты в результате её движения сдвинулись другие пешки, их положение восстанавливают. Если восстановление положения невозможно – сет переигрывается.

11.15. Вылетевшую за борт пешку устанавливают в центр стола, в ее отверстии должно быть видно пересечение диаметральных линий центрального круга. Если центр занят, то пешку устанавливают на диаметральной 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 помещает пешку по своему усмотрению в любую другую ближайшую точку пересечения диаметра с линией круга, которая свободна. Если заняты все пять упомянутых точек, то пешку устанавливают на линии диаметра посередине 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 именно она перелетела, то пешку устанавливают у линии центрального круга на предполагаемой диагонали с той стороны, где пешка перелетела через борт (если занята середина центрального круга).

Если одновременно через борт перелетает больше одной пешки, то вначале выставляют пешку, которую первой задела бита, а потом остальные, как сказано выше. [12.14]

11.16. Большая часть разбитой биты или пешки приравнивается к целой. Если невозможно определить какая часть больше, части считаются равными, и к целой приравнивается:

- часть пешки, находящаяся в более трудном для забивания положении, по мнению соперника;
- часть пешки или биты, вылетевшая за борт;
- часть пешки или биты, упавшая в лузу.

Часть пешки, приравненная к целой, судья заменяет на новую, а вторая часть убирается со стола. [12.15]

При подведении итога такого удара, учитываются все изменения, произведенные обеими частями биты или пешки.

11.17. Если в результате удара пешка встала на ребро, одна пешка легла на другую, пешка упала на биту или на борт, или перепрыгнула через борт, считается, что пешка не находится в движении. [12.16]

11.18. Является ли пешка «темной» определяет старший судья соревнований.

11.19. Если участник видит нарушение противника, он командой "Стоп" останавливает игру и информирует противника о нарушении. При необходимости разъяснения вызывается старший судья.

11.20. Если участник выводит из темной зоны пешку противника, ее оставляют на том месте, на котором она встала. [13.5]

11.21. Если участник неправильным ударом задел не более двух пешек и:

- выбил за борт пешки соперника,
- вывел из темной зоны одну свою пешку,
- коснулся одной своей пешки,
- коснулся пешки соперника,

положение таких пешек восстанавливают. Положение других пешек не меняется. Если при этом пешка соперника забита в лузу ее положение не восстанавливается. [13.8, 17.1.з, 17.1.п]

11.22. если участник прямым ударом подвинул одну свою пешку внутри темной зоны или пешку противника внутри зоны игрового борта, сдвинутая пешка восстанавливается в прежнем положении; [17.1.з]

11.23. Если после прямого удара бита коснулась одновременно своей пешки и пешки противника, считается, что она коснулась пешки противника; [17.1.б]

11.24. Если участник правильным ударом вместе со своей последней пешкой забивает в лузу последнюю пешку противника и не теряет права на удар по другим причинам, то сет начинается сначала. Игроки меняются сторонами стола для выставления пешек, после чего возвращаются на прежнее место. Если право на первый удар принадлежало участнику, то оно переходит его сопернику. В противном случае право на первый удар сохраняется, а участник теряет право на удар в тот момент, когда соперник закончит свою серию ударов. [20.5]

НАКАЗАНИЕ

12. ИСКЛЮЧЕНИЕ ИЗ СОРЕВНОВАНИЙ

12.1. В случаях нарушения общественного порядка участник может быть исключен из соревнований без предупреждения. [14.1]

12.2. Если участнику засчитаны два поражения за неспортивное поведение. [14.2]

12.3. Если участнику засчитаны два поражения за неявку к столу соревнований в течение двух минут. [14.3]

12.4. Если участник, выбывший из соревнований, сыграл 50% и менее игр, то набранные им очки аннулируются. Если больше 50% – ему в несыгранных играх засчитываются поражения, а выигранные и проигранные сеты не считаются, или эти игры не учитываются (в зависимости от выбранной компьютерной программы ведения турнира). В положении о соревнованиях может быть предусмотрен другой порядок. [2.2]

12.5. Случаи нарушения общественного порядка и неспортивное поведение дополнительно рассматриваются судейской и/или дисциплинарной комиссиями после соревнований. Участник может быть дисквалифицирован на некоторый период, определенный временным интервалом, игровым сезоном или количеством пропускаемых турниров.

13. ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ

13.1. Если участник не явился к столу без специального разрешения в течение двух минут с момента вызова судьей, ему засчитывается поражение в игре. [15.1]

13.2. За неспортивное поведение участнику засчитывается поражение в игре, что фиксируется в протоколе. [15.2]

13.3. После третьего предупреждения в течение одной партии за нарушение правил, зафиксированного в протоколе, нарушителю засчитывается поражение в еще несыгранных сетах текущей партии. [15.3]

13.4. Если участник набирает достаточное количество проигранных сетов.

14. ПОРАЖЕНИЕ В СЕТЕ

Участнику засчитывается поражение в сете:

Неправильный удар

14.1. если участник неправильным ударом выбивает из темной зоны две своих пешки; [16.1.a]

14.2. если участник неправильным ударом сдвинул более двух пешек, за исключением прямого удара по пешке соперника в парной игре (п.19.11); [13.8, 16.1.a, 16.1.г, 17.1.p]

14.3. если оба участника первой серией ударов забили в лузы все свои пешки, но один из них при последнем ударе нарушил правило, которое влечет за собой потерю права на удар; [20.4]

Нарушения на столе, не связанные с неправильным ударом

14.4. если участник задел более двух пешек пока право на удар принадлежало сопернику;

14.5. если до окончания движения пешек и биты любой участник чем-либо касается какой-либо пешки, биты или игрового поля. [16.1.м, 17.1.м, 17.1.н]

14.6. если участник рукой, кием или битой сдвинул более одной пешки; [16.1.д]

14.7. если участник во время игры так сильно пошевелил стол, что сдвинулась хотя бы одна пешка; [16.1.б]

14.8. если участник во время сета взял в руки со стола какую-либо пешку, сдвинул последнюю находящуюся на столе пешку или опустил руку в лузу; [16.1.e]

Протокольные нарушения и неспортивное поведение

14.9. если первый участник начал сет не в свою очередь. [16.1.ж]

14.10. если второй участник начал сет не в свою очередь, при условии, что первый участник или судья объявили о том, кто начинает сет.

Но, если первый участник или судья не объявили о том, кто начинает сет, второй участник сет не проигрывает, а игра продолжается следующим образом. Если удар не в свою очередь был замечен до второго удара, сет переигрывается, если позже, то сет продолжается, а право первого удара в следующем сете определяется по протоколу. [16.1.ж]

14.11. если участник умышленно нарушает правила игры, игнорируя распоряжения судьи или соперника, выполняющего в текущий момент роль судьи, в том числе производит удар после команды «стоп»; [16.1.в]

Нарушения вне стола

14.12. если участник без уведомления противника или старшего судьи покидает свою зону и отсутствует больше двух минут, после чего об отсутствии участника сообщается главному судье, который вызывает его к столу; [16.1.л]

14.13. если участник между сетями берет перерыв и отсутствует в своей зоне больше 5 минут, а также каждые последующие 5 минут неявки к столу; [16.1.л]

14.14. если во время сета участник разговаривает по мобильному телефону;

14.15. если участник при правильно выполненном ударе вместе со своей последней пешкой забивает в лузу последнюю пешку противника, но при этом теряет право на удар другим способом. [20.5]

15. ШТРАФНАЯ ПЕШКА

15.1. Участник теряет право на удар, и ему выставляют штрафную пешку в следующих случаях:

Последствия удара

15.1.1. после неправильного удара, не приведшего к проигрышу в сете или игре. [17.1.а, б, в, е, з, и]

15.1.2. если бита упала в лузу; [17.1.г]

15.1.3. если бита перелетела через борт; [17.1.д]

15.1.4. если, выполняя удар, участник дважды касается кием биты до первого касания битой любой пешки; [17.1.к]

15.1.5. если любой участник, не выполняющий функции судьи, чем-либо прикоснулся к какой-либо пешке. Положение пешки восстанавливают; [17.1.л, 17.1.о, 17.1.п]

Нарушения без удара

15.1.6. если участник отказался от права на удар; [17.1.ж]

15.1.7. если игрок сдвигает одну или две пешки пока право на удар имеет соперник. Положение сдвинутых пешек незамедлительно восстанавливается. Нарушившему правила игроку, после прекращения текущей серии ударов, выставляется штрафная пешка и он лишается права на очередной удар. [17.1.п]

15.1.8. если участник в тот момент, когда право на удар имел соперник, коснулся чем-либо стола или уронил что-нибудь на его игровую поверхность.

15.1.9. если участник после предупреждения за умышленное затягивание времени не выполняет удар в течение 5 секунд, а следующий удар (уже после потери соперником права на удар) - в течение отведенных 30 секунд. [17.1.т]

15.1.10. если удар произведен боковой частью кия или его толстым концом; [17.1.у]

15.1.11. если участник, целясь, задевает кием биту;

15.2. За несколько нарушений при одном ударе можно выставить только одну штрафную пешку. [17.2]

15.3. Штрафную пешку выставляют вплотную к противоположному борту и точно посередине. Если это место занято, пешка выставляется как можно ближе к средней линии, не сдвигая при этом другие пешки, но обязательно вплотную к борту. Если расстояние игровых пешек от средней линии с обеих сторон одинаково, штрафную пешку выставляют на ту сторону игрового поля, где меньше пешек штрафуемого участника. Если количество этих 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 их ставят последовательно, по выше описанным правилам. [17.3]

15.4. Если у участника на столе находятся все восемь пешек, штрафную пешку не выставляют, а засчитывают в долг. Долговые пешки участнику выставляют только после того, как завершится текущая серия ударов, при наличии пешек, которые можно выставить. Если в какой-либо серии ударов участник забил все свои пешки 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 это невозможно, то выставляют столько, сколько возможно, а остальные остаются долговыми.

Если во время игры долговую пешку забывают вовремя выставить, то игру продолжают без нее, т.е. долг считается аннулированным. [17.4, 17.5, 17.6]

16. ПОТЕРЯ ПРАВА НА УДАР

Право на удар участник теряет:

16.1. если в очередном ударе не забивает в лузу ни одной своей пешки; [18.1.а]

16.2. если при правильном ударе забивает в лузу пешку противника, и после этого на игровом поле остается хотя бы одна пешка; [18.1.б]

16.3. если в результате удара своя пешка или пешка противника вылетает за борт; [18.1.в]

16.4. если совершил нарушение, за которое выставляют штрафную пешку; [18.1.г]

16.5. если после удара в отсутствии своих темных пешек бита оказалась в зоне игрового борта; [18.1.д]

16.6. если участник устанавливает на стол биту для выполнения удара, пока судья или участник, выполняющий функцию судьи, не закончил свои действия (выставил штрафную пешку, записал результат и т.д.). [18.1.з]

17. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

17.1. За следующие нарушения правил судья или участник, выполняющий функцию судьи, делает участникам предупреждения и заносит их в протокол игры:

17.1.1. перед игрой участник проверяет стол дольше, чем 2 минуты;

17.1.2. перед ударом участник проверяет скольжение биты, выпуская её из рук;

17.1.3. если при прицеливании тонкий конец кия заходит на половину стола противника;

17.1.4. если участник не подает и не пододвигает биту сопернику, которая осталась за пределами центральной зоны на половине противника или упала в лузу на противоположной от игрока стороне; [19.1.б]

17.1.5. если соперник подает биту в зону борта или в место скопления пешек; [19.1.в]

17.1.6. если участник кладет на борт стола биту, пешки или другие предметы; [19.1.г]

17.1.7. если участник, имея право на удар, чем-либо касается игровой поверхности стола;

17.1.8. если участник во время игры убирает со стола порошок; [19.1.ж]

17.1.9. если участник для выполнения удара измеряет расстояние каким-либо способом (в том числе с помощью порошка); [19.1.е]

17.1.10. если участник во время игры спорит с судьей; [19.1.и]

17.1.11. если участник во время игры без разрешения противника покидает свою зону. Исключение составляют случаи, когда необходимо поднять упавшие игровые пешки или биты, заменить сломавшийся инвентарь, а также вызвать судью или представителя команды;

17.1.12. 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; [19.1.к]

17.1.13. если участник во время прицеливания соперника наклонился над столом или занес над столом какой-нибудь предмет;

17.1.14. если участник умышленно затягивает время, но после предупреждения совершает удар в течение 5 секунд; [19.3]

17.1.15. если до окончания движения пешек и биты любой участник чем-либо касается какой-либо части стола, кроме игрового поля;

17.1.16. если участник разговаривает по мобильному телефону между сетами, не беря перерыва;

17.1.17. если участник во время игры пользуется любыми приборами, вставляемыми в уши, в том числе всеми типами наушников и микрофонных гарнитур, за исключением слуховых аппаратов, если необходимость их использования подтверждена документально.

17.2. После третьего предупреждения участнику присуждается проигрыш в текущем и еще не сыгранных сетах. [после 19.3]

17.3. Если без разрешения судьи участники заняли не тот стол, который прописан в протоколе (предупреждение выносится обоим участникам). К столу приглашается старший судья. Участникам дается возможность забить все пешки, находящиеся на поле. После чего они должны перейти на отведенный им стол. Отказ участника освободить стол по требованию судьи считается неспортивным поведением.

ПРАВИЛА, ДЕЙСТВУЮЩИЕ В ОТДЕЛЬНЫХ ВИДАХ СОРЕВНОВАНИЙ

18. ПРАВИЛА, РАСПРОСТРАНЯЮЩИЕСЯ ТОЛЬКО НА ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

18.1. Если первый участник первой серией ударов забивает в лузы все свои пешки, его серия ударов прерывается, право на удар не теряется, а временно переходит ко второму участнику. Если второй участник первой серией ударов тоже забивает в лузы все свои пешки, то его серия ударов тоже прерывается, а право на удар возвращается к первому участнику. Если не нарушено ни одного правила, сет переигрывается. Игроки меняются сторонами стола, но право на первый удар сохраняется за первым игроком. Так игра продолжается, пока кто-то из участников не добьется победы в сете. В следующем по порядку сете право первого удара определяется по протоколу. [20.4]

18.2. Если у обоих участников остались только темные пешки, и каждый из игроков по три раза, не нарушая правил, не попадает по ним, сет начинается сначала. Игроки меняются сторонами стола для выставления пешек, после чего возвращаются на прежнее место. Право на первый удар не переходит к другому участнику. [20.6]

18.3. Участники занимают стороны стола так, чтобы совершаемые ими удары были направлены поперек волокон деревянной поверхности стола.

19. ПРАВИЛА, РАСПРОСТРАНЯЮЩИЕСЯ ТОЛЬКО НА ПАРНЫЕ ИГРЫ

Общие

19.1. На парные игры распространяются все правила, кроме приведенных в разделе «18. Правила, распространяющиеся только на индивидуальные игры». [21.3]

19.2. В парных играх соревнуются две пары. Партнеры стоят друг напротив друга. До начала 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 первой серией ударов. В этом случае сет начинается сначала. Игроки остаются на своих местах, право на первый удар переходит игроку, который выполнял удар последним. Удары участники также выполняют по очереди в направлении движения часовой стрелки. [21.1]

19.3. Участники пары, обладающей правом первого удара, в течение игры выполняют функции первого участника. В начале партии сами определяют, кто из них начнет игру, и после объявления своего решения занимают стороны у стола. У противников при этом есть право поменяться местами между собой. При ничейном счете и игре до победы (дополнительный нечетный сет), участники, не имеющие в этом сете право первого удара, имеют право поменяться местами еще раз.

19.4. В парных играх каждый участник имеет право забить не только свои, но и все пешки партнера. [21.2]

19.5. Если участник, который имеет право на первый удар (первый участник), первой серией ударов забьет в лузы все пешки своей пары, тогда право на удар есть только у одного игрока из пары противников (второго участника). Если он первой серией ударов не забьет в лузы все пешки своей пары, то пара второго участника проиграет этот сет. Если участник, имевший право первого удара, не забивает все пешки своей пары, а участник, имеющий право второго удара, забивает все пешки своей пары, то паре второго участника засчитывается победа в сете, а третий и четвертый участники лишаются права на удар в этом сете. [21.7]

19.6. После сделанного удара, в случае необходимости, один из участников игры подает играющему биту. [21.8]

19.7. В парной игре за совершенное нарушение наказывают того участника из пары, у которого было право на удар до момента нарушения, или оно наступит, если в момент нарушения правил право на удар было у противника. [21.5]

19.8. Штрафную пешку можно выставить только в том случае, если на противоположной от штрафуемого участника стороне игрового поля нарушено начальное положение пешек. [21.6]

19.9. Пока участник, который имеет право на удар, не поставил биту 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. Нельзя указывать с какого места производить удар. Выполняющий удар не имеет право говорить. Нельзя давать указания, когда бита поставлена на стол для выполнения удара. Вышеперечисленные действия должны быть выполнены за время, отведенное на удар. В случае нарушения приведенных требований паре заносится в протокол предупреждение.

В положении соревнования может быть регламентирован другой распорядок общения партнеров. [21.9]

19.10. Если участник, не имеющий права на удар, бьет вместо партнера или одного из пары противников, вне зависимости от того, в какой момент это констатировано, паре засчитывается проигрыш в сете. [16.1.3]

19.11. Если участник прямым ударом забьет пешку пары соперников в боковую зону, положение пешки не восстанавливается, а участнику выставляется штрафная пешка. [17.1.ф]

19.12. Если участники разговаривают, когда право на удар принадлежит соперникам, им выносится предупреждение.

19.13. Если партнеры разговаривают или участник, не обладающий правом на удар, продолжает давать указание партнеру, когда бита поставлена на игровое поле для выполнения удара, им выносится предупреждение. [21.9]

РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

20. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ И РЕЗУЛЬТАТЫ СОРЕВНОВАНИЙ

20.1. Сет выигрывает участник или пара, которые первыми забивают в лузы все свои пешки при потере права на удар соперником. [20.3]

20.2. Если один из соперников (участников или пар) выиграл больше половины из предусмотренных сетов, то его признают победителем, и игру прекращают. В партии, состоящей из четного количества сетов, возможен ничейный результат. Исключением могут быть соревнования, в которых предусмотрено сыграть все сеты (по положению) или разница сетов должна быть равной двум. [23.1]

20.3. Порядок определения победителя соревнования регламентирует положение соревнования. [23.2]

ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ

21. ХАРАКТЕРИСТИКИ ИНВЕНТАРЯ СОРЕВНОВАНИЙ

21.1. Новусный стол состоит из игрового поля, бортов и основания.

21.1.1. Игровое поле. Основанием для игрового поля служит лист фанеры, толщиной **не менее 16 мм**. Фанера должна быть хорошо отшлифована и покрыта минимум тремя слоями лака. Игровое поле имеет форму квадрата, его размер **1000x1000мм**.

21.1.2. Борта. Игровое поле ограничено бортами высотой **25мм** и шириной **45мм**. Общая высота борта не должна превышать **60мм**. Борты должны быть изготовлены из твердых пород лиственных деревьев.

21.1.3. Разметка игрового поля. На игровое поле нанесены черные линии толщиной **1мм**, которыми обозначены бортовые зоны (шириной **130мм**) и круг в центре игрового поля (радиусом **125мм**). Каждая бортовая зона делится пополам отрезком, перпендикулярным борту, а в центральном круге проведены два диаметра, параллельных бортам. Игровое поле должно быть однотонным и светлым. На игровом поле и внутренней стороне бортов не должно быть ничего, кроме разметки, упомянутой выше.

21.1.4. Лузы. В четырех углах игрового поля образуются квадратные зоны (**130x130мм**), называемые «зоны луз», в центре которых находятся круглые отверстия диаметром **100мм**, называемые «лузами». Как следствие, минимальное расстояние от луз до бортов – **15мм**. Края луз должны быть ровными и хорошо обработанными, с вертикальными стенками. Под лузами на нижней части фанерного листа, по периметру отверстия прикреплены мешочки из плотной ткани, для приема падающих пешек и бит. Ткань не должна торчать из лузы и закрывать ее боковые стенки, а также не должна никак препятствовать падению пешек на дно мешочка.

21.1.5. Основание стола (подстолье). Игровую часть стола (игровое поле с бортами) устанавливают на основание, так, чтобы от верха бортов до пола

было **765±15мм**. Основание может быть деревянным или металлическим. Конструкция может быть монолитной, разборной или состоять из отдельных четырех опор. Основание должно обеспечить столу устойчивость и быть регулируемым по высоте по углам стола. При помощи регулировки игровое поле должно приводиться в горизонтальное положение.

21.1.6. Пешка – это деревянная шайба с цилиндрическим отверстием посередине, которую забивают в лузы. Боковая поверхность пешки немного выгнута, а верхняя и нижняя поверхности немного вогнуты. Максимальный внешний диаметр пешки – **30мм**, высота – **12мм**. Диаметр отверстия – **8мм**. Пешка должна быть изготовлена из дерева. Пешки покрашены в два цвета, обычно красный и черный.

21.1.7. Комплект пешек для одиночной игры состоит из **16** пешек, по **8** пешек каждого цвета. Комплект пешек для парной игры состоит из двух комплектов для одиночной игры. В комплект должны входить пешки одинаковые по весу и материалу, из которого они изготовлены.

В комплект должны входить пешки, изготовленные из одного сорта дерева.

21.1.8. Бита – это деревянная шайба с цилиндрическим отверстием посередине, с помощью которой забивают пешки в лузы. Боковая поверхность биты немного выгнута. Верхняя и нижняя поверхности могут быть ровными, вогнутыми или высверлены, но боковая кромка должна обязательно касаться стола. Отверстие цилиндрическое, без расширения на концах отверстия. Внешний диаметр биты – **44.5±0.5мм**, высота – **14-15мм**. Диаметр отверстия – **10.1±0.1мм**. Вес не должен превышать **22г**. Бита должны быть изготовлены из цельного куска дерева. Не должна быть клееной, крашеной, лакированной или пропитанной каким-либо веществом. На ее горизонтальных поверхностях могут быть изображены опознавательные знаки владельца.

21.1.9. Кий – инструмент для игры в новус, представляющий собой деревянную палку, расширяющуюся от одного конца к другому, предназначенную для нанесения ударов по бите. Часть кия длиной **250мм** от его тонкого конца должна быть изготовлена из дерева, быть круглой в сечении и иметь диаметр **8±2мм**. Тонкий конец кия не должен иметь сколов и зазубрен, на него не должно быть прикреплено никаких элементов из других материалов.

21.1.10. Порошок. С целью улучшения скольжения игровое поле перед игрой посыпают порошком, одобренным FINSO, и растирают его по поверхности при помощи бумаги или картона. Использовать другие вещества для улучшения скольжения запрещено. Для удаления порошка с игрового поля может быть применена любая кисточка с не осыпающимся ворсом.

21.2. Указанный максимальный вес оборудования, сделанного из дерева, приводится для любых условий окружающей среды (температуры, влажности и давления). Измерения могут быть проведены в любой момент соревнования.

Таблица 1. Характеристики инвентаря соревнований.

Игровое поле	
Материал	фанера
Толщина	не менее 16мм
Форма	квадрат
Ширина	1000мм
Борта стола	
Материал	твердые породы лиственных деревьев
Высота над игровым полем	25мм
Общая высота	не более 60мм
Ширина	45мм
Разметка игрового поля	
Толщина линии	1мм
Ширина бортовых зон	130мм
Радиус центрального круга	125мм
Лузы	
Ширина зоны лузы	130мм
Диаметр лузы	100мм
Минимальное расстояние от луз до бортов	15мм
Угол откоса	90°
Основание стола	
Расстояние от верха бортов до пола	765мм ±15
Материал	дерево, металл
Конструкция	монолитная, разборная или состоит из отдельных четырёх опор
Регулировка по высоте	должна быть
Пешка	
Материал	дерево (например, береза, бук)
Внешний диаметр пешки	30мм
Высота	12мм
Диаметр отверстия	8мм
Бита	
Материал	дерево
Внешний диаметр пешки	44.5мм ±0.5
Высота	14.5мм ±0.5
Диаметр отверстия	10мм
Форма отверстия	цилиндр
Вес	Не более 22г
Кий	
Материал (тонкого конца)	Дерево
Длина	не менее 250мм
Сечение	Круг
Диаметр	8мм ±2

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Изменения в правилах для игроков с инвалидностью.

П1.1. На соревнованиях для игроков с инвалидностью.

П1.1.1. (к пунктам 1.6.4.6, 15.1.9) Время на совершение удара для колясочников может быть увеличено до 40 секунд.

П1.1.2. (к пунктам 3.6, 3.8 и 14.13) Перерыв между сетами, при необходимости, может быть увеличен до 10 минут. О времени перерыва необходимо уведомить противника и старшего судью.

П1.1.3. (к пункту 3.11) Если по объективным причинам второму участнику проще, чем первому после каждого сета заполнять протокол и сообщать текущий результат, а после игры передавать протокол игры старшему судье соревнований, то по обоюдному согласию эти функции передаются второму участнику.

П1.1.4. (к пункту 3.14) Участнику, при необходимости, разрешено перемещать биты по поверхности стола кием.

П1.1.5. Если участник по объективным причинам не может подавать биты сопернику, для этой функции к столу назначается судья или помощник судьи (волонтер, сопровождающее лицо или другой человек, назначенный главным судьей). На такого участника не распространяется действие пункта 17.1.4.

П1.1.6. В случае внезапного ухудшения здоровья участника во время игры, ему вначале предоставляется перерыв на 10 минут. Если участник после этого не в состоянии продолжить игру, то в оставшихся сетах текущей партии ему засчитывается поражение. Дальнейшие партии до момента возвращения участника в игру или до окончания турнира участнику не засчитываются. Если программное обеспечение турнира не позволяет этого сделать, ситуация регламентируется пунктом 12.4.

П1.2. На общих соревнованиях без учета состояния здоровья.

П1.2.1. (к пунктам 3.6, 3.8 и 14.13) Перерыв между сетами для участников с инвалидностью может быть увеличен до 10 минут. О времени перерыва необходимо уведомить противника и старшего судью.

П1.2.2. (к пункту 3.11) Если первым является участник с инвалидностью и по объективным причинам второму участнику проще, чем первому после каждого сета заполнять протокол и сообщать текущий результат, а после игры передавать протокол игры старшему судье соревнований, то по обоюдному согласию эти функции передаются второму участнику.

П1.2.3. (к пункту 3.14) Участнику с инвалидностью при необходимости разрешено перемещать биты по поверхности стола кием.

П1.2.4. Если участник с инвалидностью по объективным причинам не может подавать биты сопернику, для этой функции к столу назначается судья или помощник судьи (волонтер, сопровождающее лицо или другой человек, назначенный главным судьей). На такого участника не распространяется действие пункта 17.1.4.

П1.2.5. В случае внезапного ухудшения здоровья участника с инвалидностью во время игры, ему вначале предоставляется перерыв на 10 минут. Если участник после этого не в состоянии продолжить игру, то в оставшихся сетах текущей партии ему засчитывается поражение. Дальнейшие партии до момента возвращения участника в игру или до окончания турнира участнику не засчитываются. Если программное обеспечение турнира не позволяет этого сделать, ситуация регламентируется пунктом 12.4.