

ПРАВИЛА ИГРЫ.

1 Количество игроков.

1.1 Игра возможна вдвоем или вчетвером .

11 Начальное положение.

11.1 Игроки сами устанавливают на столе свои пешки. Затем они становятся у противоположных сторон стола и игрок, имеющий право первого удара, установив шайбу в зоне борта своей стороны стола, производит удар кием по ней в направлении своих пешек.

11.2 Пешки 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.

12 Специальные термины.

12.1. **«Темное поле»** – зона вдоль борта на половине игрока, которую ограничивает линия зоны этого борта, а также поле на внутренней стороне круга посередине (в центральном круге) новусного стола.

12.2. **«Темная пешка»** – пешка, которая находится на темном поле данного игрока и в ее отверстии не видна ограничивающая линия темного поля (не под каким углом).

12.3. **«Светлая пешка»** – пешка игрока, которая находится на столе не на темном поле.

12.4. **«Удар правильный»** -

12.4.1 если шайба сначала касается своей светлой пешки;

12.4.2 если нет своей светлой пешки и шайба касается противоположного борта, до этого не коснувшись ни одной другой пешки;

11.4.3 если шайба вначале касается бокового борта и затем своей пешки, которая находится в центральном круге;

11.4.4 любой другой удар считается **наказуемым**.

13 Игра.

- 13.1. Игра состоит из нескольких сетов, количество которых оговаривается в положении о соревнованиях.
- 13.2. Сет начинается с момента, когда игроки заняли места каждый на своей половине стола и один из игроков сделал первый удар.
- 13.3. До удара игрок 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. Шайбу нельзя устанавливать за боковые линии (по направлению к лузе).
- 13.4. Устанавливая шайбу, запрещено ею касаться какой либо пешки. Начиная движение, шайба не имеет права касаться какой либо пешки, находящихся на своем темном поле. Шайбу для удара нельзя устанавливать на боку.
- 13.5. Когда шайба установлена на столе, но удар еще не сделан, игрок имеет право рукой менять положение шайбы или же установить ее на другое место.
- 13.6. Прицеливаясь, нельзя допускать, чтобы кий перекрывал внутренний угол борта стола. Если возникают сомнения в правильности положении кия, тогда и рукой нельзя перекрывать внутренний угол борта.
- 13.7. Пальцы опорной руки игрока не должны касаться поверхности стола, а могут касаться только его борта.
- 13.8. Удар можно производить только тонким концом кия. Запрещено производить удар толстым концом кия или его боковой частью.
- 13.9. 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 игрока есть какая-нибудь темная пешка.
- 13.10. После удачного удара, когда в лузу (-ы) упала (-ли) одна или несколько своих пешек и игрок не совершил ни одного нарушения, игрок имеет право продолжить серию ударов.
- 13.11. 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 ближайщее 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.

- 13.12. Если в результате удара шайба остается в таком положении, что ее трудно взять, не пошевелив пешки, игроки просят судью взять шайбу.
- 13.13. Если в результате удара пешка остается в нестабильном положении на краю отверстия лузы и во время продолжения игры, не касаясь шайбы или другой пешки, падает в лузу, судья ставит ее на прежнее место и это падение пешки в лузу не принимает во внимание.
- 13.14. Если в результате удара шайба или пешка запрыгивают на борт и там остаются, то следует считать, что они 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 перелетела через борт (если занята середина центрального круга). Если одновременно через борт перелетают две или несколько пешек, то пешка, которую первой задела шайба, выставляют в центр, а остальные как сказано выше.

14 Прямые и рикошетные удары.

- 13.1. Игрок имеет право бить прямым (ненаказуемым) ударом все свои „светлые” пешки, а так-же предварительно задев шайбой какую-либо из них любую другую пешку, независимо, от того, где она находится.
- 13.2. Игрок имеет право бить рикошетным ударом все свои пешки.
- 13.3. „Темные” пешки нельзя выбивать прямым ударом, их можно выбивать исключительно:
- 13.3.1 шайбой, которая до того коснулась противоположного борта;
 - 13.3.2 шайбой, которая до того коснулась своей „светлой” пешки;
 - 13.3.3 своей светлой пешкой;
 - 13.3.4 с помощью нескольких пешек, если шайба вначале коснулась своей „светлой” пешки;
 - 13.3.5 рикошетным ударом по боковому борту, если пешка в центральном круге.

- 13.4. Если игрок выбивает „темную” пешку противника, ее оставляют на том месте, на котором она встала.
- 13.5. Запрещается в одиночных играх наказуемым ударом забивать „светлую” пешку (и) соперника на „темное поле”. Если же это произошло, то эту пешку (и) возвращают в прежнее положение, при этом не трогая другие сдвинутые пешки, а игрока наказывают

15 Штрафная пешка.

- 15.1. Игрок теряет право на удар и ему выставляют штрафную пешку в следующих случаях:
- 15.1.1 после наказуемого удара;
- 15.1.2 если шайба после прямого удара вначале коснулась пешки противника или одновременно своей и чужой пешек;
- 15.1.3 если шайба после удара о противоположный борт (рикошетного удара), при наличии на столе „светлых” пешек вначале коснулась пешки противника;
- 15.1.4 если шайба упала в лузу;
- 15.1.5 если шайба перелетела через борт;
- 15.2. Штрафную пешку выставляют точно на среднюю линию бортовой зоны вплотную к борту стороны противника. Если это место занято, судья выставляет пешку по возможности ближе к средней линии, не сдвигая при этом находящихся там пешек. Если расстояние пешек от средней линии с обеих сторон одинаково, штрафную пешку выставляют на ту сторону, где меньше пешек штрафнуемого игрока; 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.
- 15.3. Если у игрока на столе находятся все восемь пешек, штрафную пешку не выставляют, а засчитывают в долг.
- 15.4 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.

16 Потеря права на удар.

- 16.1. Право на Удар игрок теряет:
- 16.1.1 если в очередном ударе не забивает в лузу ни одной своей пешки;

- 16.1.2 если вместе со своей пешкой забивает в лузу пешку противника;
- 16.1.3 если в результате удара своя пешка или пешка противника перелетает через борт;
- 16.1.8 если совершил нарушение, за которое выставляют штрафную пешку

17 Одиночные игры.

- 17.1 Сет выигрывает игрок, который первым забивает в лузы все свои пешки. Если игрок имеющий право на первый удар первой удачной серией ударов забивает в лузы все восемь (8) 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 переигрывают, поменяв стороны стола и право на удар.
- 17.2 Если игрок при правильно выполненном ударе вместе со своей последней пешкой забивает в лузу и последнюю пешку противника, то сет аннулируется и начинается сначала. Если игрок в данном случае зарабатывает штрафную пешку, ему в сете засчитывается поражение.

18 Парные игры.

- 18.1 В парной игре каждый игрок старается забить в лузу не только свои, но также и пешки партнера. В сете выигрывает пара, которая это сделает первой.
- 18.2 На парные игры распространяются все правила одиночных игр, за исключением случая, когда игрок наказуемым (прямым) ударом забивает пешку противника в его тыловую зону. В парных играх за такое нарушение выставляют только штрафную пешку.

19 Результаты игры.

- 19.1 Победителем становится тот, кто забил все свои пешки.