

Суть игры

Суть игры — бросками бит (палок) выбить из «города» (отсюда и название) поочередно определенное количество фигур, составленных из 5 городков — цилиндрических столбиков из березы, липы, бука. Главная задача — затратить на выбивание 15-ти фигур как можно меньше бросков. Кто по итогам трех туров использовал меньше попыток, тот и победил.

[наверх](#)

Краткое описание игры в городки

Перед началом игры бросают жребий. Выигравший жребий имеет право выбрать подачу или сторону площадки. Игра начинается с правого поля подачи. Удар при подаче по волану производится только снизу, в момент удара обод ракетки не должен подниматься выше линии пояса.

[наверх](#)

Официальные правила игры в городки

Скачать одним архивом (XXX г,)

Игра в городки. Городошные фигуры.

Игра в городки.

Игра в городки заключается в выбивании фигур, построенных из **пяти** городков, с ограниченной площадки, называемой "**городом**", битами с определённого расстояния.

Городошные фигуры.

Для игры в городки используются 15 фигур. Последовательность и правильная их постановка в партии из 15 фигур показана ниже:

В партии из 10 фигур фигуры ставят и выбивают в следующей последовательности:

1. "Пушка"
2. "Вилка"
3. "Колодец"
4. "Стрела"
5. "Артиллерия"
6. "Серп"

Игры

[Американский футбол](#)

[Бадминтон](#)

[Баскетбол](#)

[Боулинг](#)

[Бридж](#)

[Бура](#)

[Волейбол](#)

[Гандбол](#)

[Гольф](#)

[Городки](#)

[Дартс](#)

[Дурак](#)

[КВН](#)

[Кёрлинг](#)

[Классики](#)

[Крокет](#)

[Нарды](#)

[Настольный теннис](#)

[Пейнтбол](#)

[Преферанс](#)

[Прятки](#)

[Салки](#)

[Скат](#)

[Снукер](#)

[Баккара](#)

[Бульот](#)

7. "Пулемётное гнездо"
8. "Самолёт"
9. "Тир"
10. "Письмо"

Все фигуры, кроме фигуры **"Письмо"**, ставят на середине лицевой линии, не выходя за её пределы. Городки устанавливают плотно один к другому без зазоров.

Угловые городки фигуры **"Письмо"** ставят на внешней линии "города", не выходя за его пределы, так, чтобы в углах образовывались равнобедренные треугольники. Городок, обозначающий марку, устанавливают в центре диагонали, идущей от заднего правого угла "города" до переднего левого (для играющих правой рукой) или в центре диагонали, идущей от заднего левого до переднего правого угла "города" (для играющих левой рукой)..

Фигура **"Слон"** для играющих левой рукой устанавливается в левой половине **"города"** в зеркальном отражении.

1. Площадка для игры. Оборудование. Инвентарь.

Городошная площадка и её оборудование

Городошная площадка размещается на ровном горизонтальном участке размером (22-30) x (12-15) метров.

Оборудование городошной площадки:

металлические или полимерные листы, на которых краской наносятся линии **"городков"** и **"пригородов"**.

Оптимальная толщина листа - 10-12 мм;

отбойная стенка и ограждение;

осветительные приборы для игры вечером;

фиксированные планки высотой 50 -60 мм на

лицевых линиях конов и полуконов;

навесы для укрытия игроков и секретаря от атмосферных осадков.

Желательно оборудование общего навеса **"городами"**, **"пригородами"** и отбойной стенкой.

Поверхность конов и полуконов должна быть достаточно твёрдой, исключающей скольжение обуви. Наиболее предпочтительным является асфальт.

"Город" - зона, имеющая форму квадрата со стороной 2 м.

"Пригород" - зона, находящаяся между лицевой и штрафной

Пример

Тридцать одно

Виктория

Винегрет

Очко (21)

Макао

Наполеон

Польский банчок

Реверси

Сека

Три листика

Тринадцать

Экарте

Штосс (фараон)

Шмен-де-фер

Ландскнехт

Терц

Деберц

Крибидж

Пять сотен

Фрап

Храп

Квинтет

Кончинка

Шестьдесят шесть

Тысяча

Империап

Дрейфус

линиями, ограниченная с боков продолжениями диагоналей "**города**". По центру "пригорода" на расстоянии 20 и 40 см от штрафной линии наносят две отметки длиной 20 см для установки на них штрафных городков.

Штрафная линия и площадь, находящаяся перед ней, называются штрафной зоной. Её засыпают песком или покрывают мелом (из водной суспензии).

Листы, на которых размечаются два "города" с "пригородами", должны иметь размер не меньше 8,0х3,5 м и располагаться строго горизонтально (городок, спокойно положенный в любом месте "города" или "пригорода", не должен самопроизвольно катиться в каком-либо направлении при условии отсутствия каких-либо воздействий на него (ветра, сотрясения площадки).

Боковые линии кона и полукона должны находиться строго напротив боковых линий "города" с учётом того, что ширина ограничительных линий "города" и боковых линий "пригорода" входят в размеры "города", "пригорода", а ширина ограничительных линий кона и полукона в размеры этих зон не входит .

Линии разметки шириной 2 см окрашивают краской, контрастирующей с покрытием.

Городок

Городок изготавливается из дерева в форме цилиндра длиной 200 +/- 1 мм и диаметром 48-50 мм. Торцы городка должны иметь фаску 2-3 мм и быть ровными. Городок может быть окрашен.

Бита

Бита представляет собой круглый стержень длиной не более метра, произвольного веса и диаметра. Бита собирается из вставок, втулок, концевого стакана и ручки.

Наиболее целесообразно изготавливать вставки из древесно-слоистого пластика или из кизила. Ручки - из текстолитовых стержней или из кизила, втулки - из цельнотянутой стальной трубы. Вставки должны плотно соединяться с втулками и закрепляться кернением или другим способом крепления. Расстояние между втулками не должно быть меньше диаметра вставки. Длина втулки не должна быть меньше двух диаметров вставки. Расстояние от края втулки до места крепления 10-15 мм (за исключением крепления ручки). Составные части не должны иметь взаимных перемещений.

Палки

Бридж

Вист

Детский покер

Канаста

Кинг

Пятикарточный покер

Самба

Фантан

Рамми

Джин рамми (ремик джин)

Ремик оклахома

Ремик пятьсот

Рамми континентальный

Кункен

Варьете

Рокзүэй

Можно?

Метаморфоза

Пьяницы

Война

Бонжур, мадам!

Ведьма

Осел

Фофаны

Дамка (акулька)

Цыганка

Для массовых соревнований допускаются биты из твёрдых пород дерева любой конструкции, обеспечивающей безопасность.

1. Виды соревнований и способы их проведения.

Виды соревнований

Соревнования делят на:

- личные;
- командные;
- лично-командные.

Вид соревнования в каждом конкретном случае определяется Положением о соревнованиях.

1. В личных соревнованиях участники выступают индивидуально.
2. В командных соревнованиях участники выступают командами. Состав команды и порядок проведения игр определяется положением.
3. В лично-командных соревнованиях участники могут выступать и в личном, и в командном первенствах. Победитель соревнований определяется по сумме очков, набранных участниками команд в личном первенстве, или по сумме очков, набранных и в личном, и в командном первенствах.

Способы проведения соревнований.

Личные и командные соревнования могут проводиться:

- из определённого количества партий;
- на выбивание установленного количества фигур;
- по круговому способу;
- по способу с выбыванием;
- по смешанному способу.

Количество выбиваемых фигур и партий определяется положением.

Участники соревнований

Возраст участников

[Девятка](#)

[Карточное домино](#)

[Квартет \(каре\)](#)

[Ерошки](#)

[Дурак подкидной](#)

[Дурак переводной](#)

[Дурак простой](#)

[Дурак навалом](#)

[Дурак дорожный \(круговой\)](#)

[Зеваки](#)

[Мяу -Мяу](#)

[Козлы](#)

[Верю - не верю](#)

[Сто](#)

[Бостон](#)

[Вист](#)

[Копилка](#)

[Марьяж](#)

[Тресет](#)

[Пикет](#)

[Рамс](#)

[Рамс с переговорами](#)

Поиск по сайту

Поиск...

В зависимости от возраста участники соревнований делятся на группы:

дети - 12 лет и младше;
подростки - 13-14 лет;
юноши - 15-18 лет;
юниоры - 19-25 лет;
взрослые - 26-59 лет;
ветераны - 60 лет и старше.

Дети и подростки играют с расстояния 6,5 м - кон и полукон.

Юноши, юниоры и взрослые играют с расстояния 6,5 м - полукон и 13 м - кон. Расстояние для игры ветеранов определяется положением.

для участия в соревнованиях городского уровня и выше каждый игрок должен иметь справку о допуске к соревнованиям, подписанную врачом и заверенную его личной печатью или печатью медицинского учреждения. Необходимость предоставления справки определяется Положением.

Участники соревнований из младших возрастных групп могут быть допущены к соревнованиям в старших группах с разрешениями главного судьи при соответствии их технической подготовки уровню соревнований.

Форма одежды

Участники должны быть одеты в спортивную форму, соответствующую погоде и условиям проведения соревнований.

Игроки команд должны быть одеты в единую спортивную форму с соответствующей эмблемой. Каждый игрок команды должен иметь на спине порядковый номер, под которым он записан в протоколе. Номер должен быть различим с любого расстояния в пределах площадки.

Капитан команды должен иметь на рукаве повязку, отличающуюся от формы по цвету или знак "капитан"

Тренер (представитель)

1. Организации, участвующие в соревнованиях, назначают тренера (представителя) команды.

2. Тренер является руководителем команды. Он несёт ответственность за соблюдение спортивного режима, дисциплину, чёткое выполнение спортсменами Правил в Положения о соревновании.
3. Тренер участвует в жеребьёвке, присутствует на совещаниях судейской коллегии, если они проводятся совместно с представителями.
4. Тренеру запрещается вмешиваться в действия судей на площадке.
5. Во время игры тренер имеет право находиться при команде.

1. Правила и порядок проведения игры.

Построение и разминка

Перед началом разминки судья и участники выстраиваются за территорией площадок, после чего организованно выходят на площадки и становятся на задней линии "городов" лицом к зрителям. Место между командами занимает судья.

1. Судья-информатор (судья) представляет участников игры и судей. Участники приветствуют друг друга.
2. Во время разминки судья-информатор сообщает сведения о командах (спортсменах), их турнирном положении. Достижениях в прошлых соревнованиях и рекордах.
3. перед началом игры (по окончании разминки) тренеры или капитаны команд должны заполнить протокол и поставить свои подписи.
4. При выходе на построение, во время разминки и игры участники должны вести битвы в одной руке.
5. Игрок команды, не выступающий на протяжении одной партии. Имеет право на разминку на свободной площадке. При этом он не должен мешать проведению соревнований.

Порядок проведения игры

1. Игру начинает команда (участники) правого "города", далее соперники выполняют броски поочерёдно, используя в каждом выходе по две биты.
2. Состав команды и количество участников, играющих в одном заходе, определяется положением. Очередность выхода игроков устанавливает капитан или тренер команды. В одном заходе каждый игрок

может выходить один раз.

3. Все фигуры начинают выбивать с кона. Если выбит хотя бы один городок, то остальные выбивают с полукона. Фигура "Письмо" выбивается только с кона.
4. После окончания партии команды (участники) выстраиваются вдоль боковых линий "городов" лицом друг к другу и после объявления результата, по сигналу судьи, меняются "городами".
5. Если перед началом игры в составе команды на два человека меньше, чем необходимо в одном заходе по Положению, команда не допускается к игре.
6. Игроки обязаны выходить на кон или полукон и возвращаться через боковые линии.
7. Опоздавший игрок может вступить в игру, уведомив судью, если его фамилия внесена в протокол. Игрок, фамилия которого записана в протоколе, не имеет права покинуть площадку без разрешения судьи.
8. Участники обеих команд во время выполнения бросков должны находиться сбоку от своих "городков".
9. Игроку запрещается выполнять в одном заходе два броска одной и той же битой.
10. В командных играх, в решающей партии после выбивания одной из команд фигуры "Артиллерия" команды меняются "городками". При этом до перехода обе команды должны сделать одинаковое количество бросков. Если перед сменой "городов" в решающей партии у игроков осталась одна бита, то после перехода он выполняет бросок одной битой, После перехода команды ставят в своих "городах" очередные фигуры или городки, не выбитые перед сменой "городов" (в том же положении) и продолжают партию. Если игрок команды левого "города" выбил (добил) фигуру "Артиллерия" первой битой, то после перехода он выполняет второй бросок, затем игру продолжает следующий игрок этой же команды.
11. Команда, играющая неполным составом, выполняет в каждом заходе на два броска меньше. Невыполненные броски считаются "потерянными".
12. В первом туре личных соревнований главный секретарь распределяет игроков по площадкам по результатам жеребьевки. Во втором туре осуществляется последовательная смена площадок. На каждой площадке игроки распределяются по парам строго по результатам, показанным за два тура, при этом площадки для каждой пары

определяются жеребьёвкой. Во втором и третьем турах игроки, показавшие лучшие результаты, выступают последними.

13. Если один из участников личных соревнований закончил свою партию раньше, то он ждёт, пока соперник закончит свою. При этом ему разрешается выполнить разминочные броски в порядке своей очереди. Если отставшему сопернику на завершение необходимо теоретически не менее пяти бит, то игроки меняются "городами" и оставшийся соперник завершает партию, после чего начинает новую.
14. Если городки сдвинутся с места по какой-либо причине раньше, чем их коснётся бита (или пролетит мимо них), то их устанавливают в прежнее положение, биту возвращают и бросок выполняют повторно.
15. Если городки сдвинутся в результате сотрясения площадки (или от ветра) после броска, когда бита не коснулась городков, то их восстанавливают в прежнее положение, но биту не возвращают.
16. Если городок после удара покатился в одну сторону, а потом изменил направление движения на противоположное, то судья откатывает его на то место, с которого он покатился обратно.
17. Если после удара городок раскололся на две части или потерял цилиндрическую форму (более, чем на половине длины) и большая его часть осталась в городе или пригороде, бита возвращается, фигура или положение городка восстанавливаются.
18. Если у команды, играющей в левом "городе", практически не хватает бит для окончания партии, то игра в этой партии прекращается.
19. Если игрок играющий левой рукой, сделал промах по фигуре "серп" или "письмо" и при этом не задел ни один городок, то для следующего за ним игрока, бросающего правой рукой, эти фигуры переставляются. И наоборот.
20. Соревнования (игра) могут быть временно прерваны (отменены):

из-за неудовлетворительной подготовки площадок;
из-за неблагоприятных метеорологических условий;
для оказания медицинской помощи травмированным (заболевшим) участникам соревнований. Если перерыв в игре был не более 15 минут, то игра возобновляется сразу, без разминки, а если более 15 минут, то игра игрокам предоставляется пятиминутная разминка, после чего игра

возобновляется с прерванного положения партии. Если перерыв длился более двух часов, то прерванная партия начинается заново, а счёт партий, сыгранных до перерыва сохраняется. Если игра переносится на другой день, то результаты сыгранных партий аннулируются.

1. В соревнованиях детей и подростков городки, выкатившиеся к штрафной линии на расстояние менее 40 см, ставят на расстояние 40 см от штрафной линии по центру "пригорода". В соревнованиях детей также городки устанавливаются вертикально.
2. За нарушение Правил участник получает предупреждение судьи. В случае повторного нарушения он (команда) наказывается лишением броска (не произведенный бросок считается "потерянным").
3. За неспортивное поведение участник удаляется судьёй до конца игры, а главным судьёй - до конца соревнований.
4. По окончании встречи судья выстраивает игроков без бит вдоль задних линий "городов" лицом к зрителям. После объявления результатов игроки и судья обмениваются рукопожатиями и покидают площадку.

6.3. Выбитый и невыбитый городок

1. Городок считается выбитым, если он полностью вышел за пределы "города" или "пригорода" в любом направлении, кроме штрафной зоны.
2. Городки (городок), выкатившиеся за пределы "города" и "пригорода" и вкатившиеся обратно, считаются выбитыми.
3. Положение городка, остановившегося рядом с границей "города" и "пригорода" с внешней стороны, судья определяет визуально, глядя сверху по вертикали. Если виден просвет между линией и городком, то городок считается выбитым. В сомнительных случаях рядом с городком на внешней кромке линии ставят вертикально другой городок и, если городки не соприкасаются, - городок считается выбитым.
4. Положение городка, задевшего при вращении линии "города" или "пригорода", определяется после полной его остановки.
5. Городок, вкатившийся в "пригород" на расстояние менее 20 см от штрафной линии или выкатившийся за

неё, устанавливается на расстояние 20 см от штрафной линии параллельно ей против центра "города", если из фигуры выбит хотя бы один городок. Если таких городков несколько, то они устанавливаются встык друг к другу. Городок (городки), коснувшийся покрытия над штрафной зоной, становится на штрафную отметку. Если из фигуры не выбит ни один городок, то все городки, вкатившиеся в "пригород" на расстояние менее 40 см от штрафной линии, устанавливаются на расстояние 40 см от штрафной линии. Если какой-либо городок, находящийся в "пригороде, мешает" установке другого городка на штрафную отметку, он минимально сдвигается в направлении лицевой линии без изменения ориентировки.

6. Городки, выкатившиеся в "пригород", но не дошедшие до штрафной отметки, остаются в занятом положении. Во всех случаях, когда существует реальная возможность "штрафного" броска или смещения городков по другой причине, их положение судья обязан отмечать мелом или карандашом.
7. Городок, подкатившийся к штрафной линии на расстояние менее 40 см при выбивании фигуры "Письмо", ставят на расстоянии 40 см от штрафной линии параллельно ей напротив места, ранее занимаемого этим городком, независимо от количества выбитых городков.
8. Если выбитый городок, вернувшись в пределы "города" или "пригорода", помешал движению других городков, то положение городков до броска восстанавливаются при этом игроку возвращается бита.
9. Если два города сталкиваются в "городе" или "пригороде" и после этого расходятся, то фиксируется их окончательное положение.
10. До объявления результата броска запрещается:

убирать или останавливать городки, находящиеся вблизи "города" или "пригорода";
подметать "город" или "пригород"
становиться на листы покрытия "города" и "пригорода". Если эти нарушения повлияли на результата броска, команда (участник), допустившая нарушение, наказывается тем, что городок (городки), выкатившиеся в результате нарушения, устанавливаются на краю линии в месте его выхода.

1. Положение городка, катившегося по другому городку, определяется после его остановки.
2. Если возвратившийся в город выбитый городок коснулся уже остановившегося городка и при этом изменил его положение, то последний возвращается в прежнее положение. В этом случае бита игроку не возвращается, а возвратившийся в город выбитый городок убирают.

"Потерянный" бросок

Бросок считается "потерянным", а расположение городков восстанавливается, если:

- бросок выполнен до свистка судьи;
- бита коснулась штрафной зоны или покрытия над ней;
- игрок в одном заходе командной игры совершил бросок в третий раз или более.

"Потерянным" считается также бросок, если игрок в период от начала замаха до приземления биты наступил на ограничительную линию (планку) или за неё и коснулся любой частью тела поверхности вне зоны кона (полукона). В этом случае положение городков до удара может не восстанавливаться. Решение не должно быть выгодно участнику (команде) нарушившему Правила.

Выигрыш партии и конечный результат игры.

1. Партия считается выигранной той командой, которая выбила меньшим количеством бит все фигуры данной партии. При равном количестве бит, затраченных на выбивание всех фигур, партия считается ничейной. Когда во время игры пропущена фигура, то:

- если пропуск фигуры обнаружен до постановки фигуры "письмо", то пропущенная фигура становится сразу же после освобождения "города" от городков;
- если пропуск фигуры обнаружен во время выбивания фигуры "Письмо", то становится пропущенная фигура;
- броски, произведённые по фигуре "Письмо", считаются "потерянными" и фигура "Письмо" выбивается заново;
- если пропуск фигуры в личных соревнованиях обнаружен после окончания партии, то к результату партии

прибавляется четыре биты за каждую пропущенную фигуру;
если нарушение очередности выхода игроков или пропуск фигуры обнаружены после окончания игры, то в партии, сыгранной с нарушением и во всех несыгранных партиях команде, допустившей нарушение, засчитывается поражение, а результат игры определяется с учётом партий, сыгранных без нарушений;

если нарушение очередности выхода игроков или пропуск фигуры обнаружены до объявления судьёй результата игры, то в партии, сыгранной с нарушением, команде, допустившей нарушение, засчитывается поражение, и игра продолжается.

Игра выиграна одной из команд, если:

в игре из трёх партий счёт: 2:0, 2:1, 2,5:0,5;

в игре из пяти партий счёт 3:0, 3:1, 3:2, 3,5:1,5, 3,5:0,5; При счёте 1,5:1,5 и 2,5:2,5 соответственно результат игры - ничья.

1. Определение результата соревнований.

1. В соревнованиях на выбивание установленного количества фигур места участников определяются по наименьшему количеству бит. При равном количестве бит у нескольких участников победитель определяется по наименьшему количеству бит, затраченных на выбивание фигур:

третьего тура;

второго тура;

последней партии третьего тура;

"Пулемётное гнездо", "Часовые", "Тир", "Письмо" во

всех партиях соревнования.

В соревнованиях, проводимых по круговому способу, места команд определяются по количеству набранных очков.

Количество очков, вычисляемых по результатам игры, определяется Положением. При равенстве суммы очков у нескольких команд победитель определяется:

по сумме очков, набранных в играх между ними;

по разности выигранных и проигранных партий во всех играх соревнований;

по среднему техническому результату в выигранных и ничейных партиях во всех играх соревнования.

В соревнованиях, проводимых по системе с выбыванием, при ничейном счёте победитель определяется:

по лучшей партии;
по наименьшей сумме бит, затраченных в выигранных партиях;
по наименьшей сумме бит, затраченной во всех партиях на выбывание фигур "Пулемётное гнездо", "Часовые", "Тир", "Письмо".

1. Упрощённые правила.

Массовые соревнования в коллективах физкультуры, молодёжных и детских лагерях, местах отдыха могут проводиться по упрощённым правилам. При этом рекомендуется сохранить размеры площадки. Состав команды может быть менее пяти человек. Городки и биты могут не соответствовать требованиям Правил. Особое внимание необходимо обращать на обеспечение безопасности участников и зрителей. Определить победителя можно по количеству выбитых городков ограниченным количеством бит. В командных и личных соревнованиях ведение протокола не обязательно, достаточно записать в таблицу конечный результат игры.

[наверх](#)

Ссылки на сайты по игре в городки

<http://www.gorodki.com.ru/> - Международная федерация городошного спорта

<http://www.gorodki.org.ua/> - Федерация городошного спорта Украины

Зажги! [Кайт 77](#) - популярный водный экстремальный спорт для молодежи! ; [купить диван в москве](#) ; Купели из дерева для бани - [строительство деревянной бани.](#) ; [купить лосины](#) ; [mso3034](#)

Правила соревнований по городошному спорту

1. Игра в городки. Городошные фигуры
2. Инвентарь. Площадка для игры. Оборудование площадки
3. Виды соревнований и способы их проведения
4. Участники соревнований
5. Судейская коллегия
6. Правила и порядок проведения игры
7. Определение результатов соревнований
8. Упрощенные правила

Игра в городки

Игра в городки заключается в выбивании фигур, построенных из пяти городков, с ограниченной площадки, называемой "городом", битами с определенного расстояния.

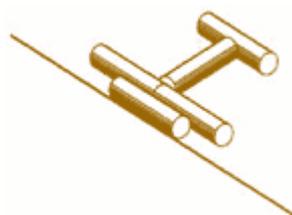
Городошные фигуры

1. Для игры в городки используются 15 фигур. Последовательность и правильная их постановка в партии из 15 фигур показана на рисунке:

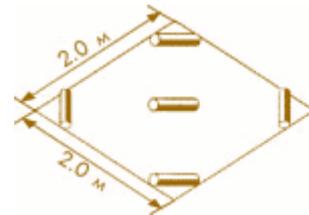




13. Тир



14. Самолёт



15. Письмо

1. "Пушка"

2. "Вилка"

3. "Звезда"

4. "Стрела"

5. "Колодец"

6. "Коленчатый вал"

7. "Артиллерия"

8. "Ракетка"

9. "Пулемётное гнездо"

10. "Рак"

11. "Часовые"

12. "Серп"

13. "Тир"

14. "Самолёт"

15. "Письмо"

2. В партии из 10 фигур для младших юношей, фигуры ставят и выбивают в следующей последовательности:

1. Пушка
2. Вилка
3. Колодец
4. Стрела
5. Артиллерия
6. Серп
7. Пулеметное гнездо
8. Самолет
9. Тир
10. Письмо

3. Все фигуры, кроме "Письма", ставят на середине лицевой линии, не выходя за пределы "города", в соответствии с требованиями "Регламента постановки фигур" (приложение № 2).

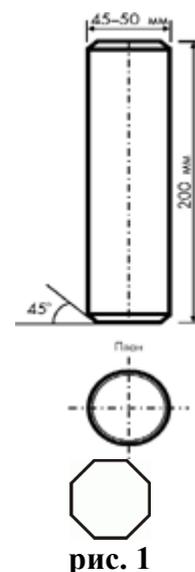
4. Угловые городки фигуры "Письмо" ставят по внешней линии "города", не выходя за его пределы, так, чтобы в углах образовывались равнобедренные треугольники. Городок, обозначающий марку, устанавливают в центре диагонали, идущей от заднего правого угла "города" до переднего левого (для играющих правой рукой) или в центре диагонали, идущей от заднего левого до переднего правого угла "города" (для играющих левой рукой).

5. Фигура "Серп" для играющих левой рукой устанавливается в левой половине "города" в зеркальном отражении.

6. Последовательность и количество выбиваемых фигур могут быть изменены в зависимости от системы проведения соревнований. Все изменения должны быть отражены в Положении.

2.1. Городок

Городок (рис. 1) может иметь форму цилиндра диаметром 48-50 мм или правильной восьмиугольной призмы со стороной восьмиугольника 20 мм, длиной 200 ± 1 мм. Городок изготавливается из древесины, может быть окрашен и не должен иметь каких-либо полостей. Торцы городков должны иметь фаску 2-3 мм и быть ровными. Торцевые грани городков, имеющих в сечении восьмиугольник, должны иметь фаску 2 - 3 мм.



2.2. Бита

Бита может быть составной или полимерной. Участник соревнований в каждом выходе должен иметь две биты.

2.2.1. Составная бита (рис. 2) представляет собой круглый стержень длиной не более метра, произвольного веса и диаметра. Бита собирается из вставок, втулок, концевой стакан и ручки. Вставки наиболее целесообразно изготавливать из древесно-слоистого пластика или из кизила. Ручки - из текстолитовых стержней или из кизила, втулки из стальной цельнотянутой трубы. Концевой стакан целесообразно изготавливать из стали. Втулки и стакан могут иметь утолщения (венчики) и резьбовые соединения, обеспечивающие необходимую прочность биты. Длина втулки должна быть не менее двух диаметров вставки. Вставки должны плотно соединяться с втулками и закрепляться кернением или другим способом крепления. Расстояние от края втулки до места крепления - 10-15 мм (за исключением крепления ручки). Составные части не должны иметь взаимных перемещений.

2.2.2. Полимерная бита (рис. 3) изготавливается из одного куска полимерной трубы или полимерного стержня. Длина биты не должна превышать 1 метр, а вес – не более 2,0 кг. Центр тяжести может быть смещён за счёт внутреннего заполнения.

Биты рекомендуется изготавливать из полипропиленовой трубы, предназначенной для холодного и горячего водоснабжения, марки PN 20. Рекомендуемый диаметр – 40 мм. Толщина стенки при этом диаметре – 6,7 мм. Внутри трубы засыпается наполнитель – песок, дробь или другие сыпучие материалы. На концах трубы устанавливаются деревянные или полимерные заглушки. Деревянные крепятся шурупом, полимерные – шурупом или сваркой. Битами из трубы марки PN 20 рекомендуется играть при температуре выше +15о С.

В качестве биты можно применять стержень из полиоксиметилена (ПОМ) или полиамида-6 (капролон). Такие биты обладают высокой прочностью при любой температуре, но менее эластичны.

2.2.3. Для массовых соревнований допускаются биты любой конструкции, обеспечивающей безопасность. Рекомендуются полимерные биты или биты из твёрдых пород древесины.

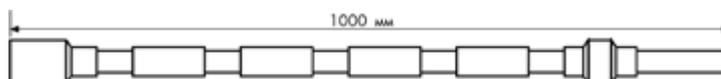


рис. 2

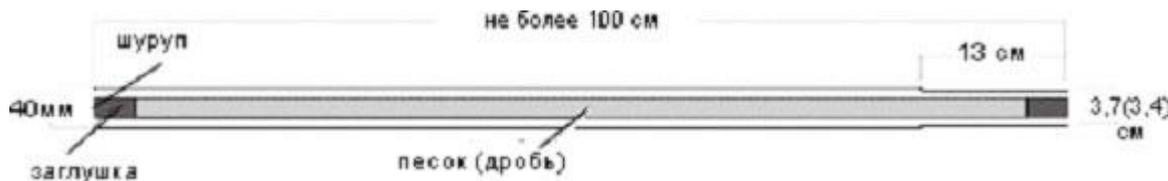


рис. 3

2.3. Городошная площадка и ее оборудование.

2.3.1. Городошная площадка оборудуется на ровном горизонтальном участке размером 26(22) x 15(12) метров (рис.5).

Разметка «городов» и «пригородов» (рис. 4) выполняется на металлических листах или листах из литьевого поликарбоната – для игры составными битами. Для игры полимерными или деревянными битами разметка выполняется на любом твёрдом (неабразивном) покрытии.

2.3.2. Металлические или поликарбонатные листы должны покрывать площадь не менее 8,0 x 3,2 м. Поверхность «городов» и «пригородов» должна быть строго горизонтальной (круглый городок, спокойно положенный в любом месте «города» или «пригорода», не должен самопроизвольно катиться в каком-либо направлении при условии отсутствия каких-либо воздействий на него - ветра, сотрясения площадки).

2.3.3. Оборудование городошной площадки:

- металлические или поликарбонатные листы, на которых краской наносятся линии «городов» и «пригородов». Толщина металлического листа – 10 мм, материал - сталь 3 СП. Оптимальная ширина листов 1.3 1.5 м. Листы укладываются таким образом, чтобы их стык строго совпадал с осевой линией города и пригорода. Стык листов кладется на меньшую полку угловой стали 75x50x8. Оптимальная толщина поликарбонатных листов – 4 мм. Стандартные размеры – 3,05 x 2,05 м.

- отбойная стенка (сетка и резиновый занавес);

- ограждение;

- осветительные приборы для игры вечером;

- фиксированные планки высотой 50 мм на лицевых линиях конов и полуконов;

- навесы для укрытия игроков и секретаря от атмосферных осадков; желательно оборудование общего навеса над «городами», «пригородами» и отбойной стенкой.

Поликарбонатные листы укладываются на любую твёрдую ровную поверхность.

Рекомендуется использование поликарбонатных листов в спортивных залах, и наносить разметку на поверхность, на которую укладываются листы. Разметку можно нанести на капроновую ткань черного цвета, расстилаемой под листами. Листы поликарбоната, используемые на улице, должны иметь защитный слой от ультрафиолетовых лучей.

На металлических листах зоны «городов» и «пригородов» рекомендуется покрасить грунтовкой по металлу красно-коричневого цвета.

Оборудование площадки для игры полимерными битами отличается только покрытием «городов» и «пригородов».

2.3.4. «Город» - зона, имеющая форму квадрата со стороной 2 м, в пределах которой устанавливаются фигуры (рис.5).

«Пригород» – зона, находящаяся между лицевой и штрафной линиями, ограниченная с боков продолжениями диагоналей «города». По центру «пригорода» на расстоянии 20 и 40 см от штрафной линии наносят две отметки длиной 20 см для установки на них штрафных городков.

2.3.5. Штрафная линия и площадь, находящаяся перед ней, называются штрафной зоной. Ее засыпают песком или покрывают мелом из водной суспензии.

2.3.6. Площадь, ограниченная двумя боковыми линиями и передней планкой, из пределов которой производятся броски по фигурам, называется коном. Расстояние от планки кона

до лицевой линии - 13 м (для взрослых) и 6.5 м (для детей и подростков до 15 лет).

Площадь, ограниченная боковыми линиями, передней планкой и планкой кона сзади, из пределов которой производятся броски после выбивания хотя бы одного городка (кроме фигуры «Письмо»), называется полуконом. Расстояние от передней планки полукона до лицевой линии - 6.5 м.

Поверхность конов и полуконов должна быть достаточно твердой, исключая скольжение обуви. Наиболее предпочтительными покрытиями являются асфальт или специальные синтетические покрытия. Асфальт на конах и полуконах рекомендуется покрасить в красно-коричневый цвет.

При проведении соревнований в неприспособленных для городского спорта спортзалах или на неспециализированных спортивных площадках ограничительные планки на передних линиях разметки кона и полукона могут не фиксироваться.

2.3.7. Боковые линии кона и полукона должны находиться строго напротив боковых линий «города» с учетом того, что ширина ограничительных линий «города» и боковых линий «пригорода» входит в размеры «города», «пригорода», а ширина ограничительных линий кона и полукона в размеры этих зон не входит.

2.3.8. Линии разметки шириной 2 см окрашивают краской, контрастирующей с покрытием.

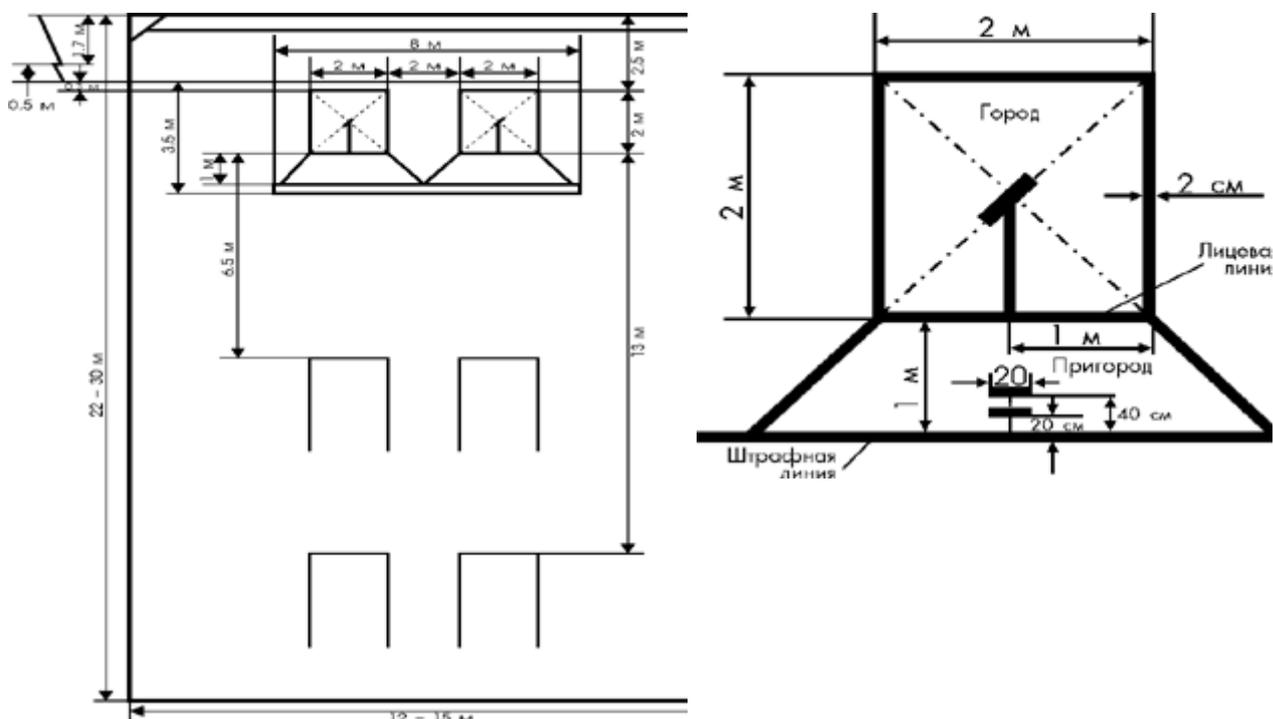


рис. 4

3.1. Виды соревнований.

- 3.1.1. Соревнования подразделяются на:
- личные;
 - командные;
 - лично-командные.
- Вид соревнования в каждом конкретном случае определяется Положением о соревнованиях.
- 3.1.2. В личных соревнованиях участники выступают индивидуально.
- 3.1.3. В командных соревнованиях участники выступают командами. Состав команды и порядок проведения игр определяется Положением.
- 3.1.4. В лично-командных соревнованиях участники могут выступать и в личном, и в командном

первенствах. Победитель соревнований определяется по сумме очков, набранных участниками команд в личном первенстве, или по сумме очков, набранных и в личном, и в командном первенствах.

3.2. Способы проведения соревнований.

3.2.1. Личные и командные соревнования могут проводиться: – из определенного количества партий; – на выбывание установленного количества фигур; – по круговому способу; – по способу с выбыванием; – по смешанному способу.

3.2.2. Количество партий, выбываемых фигур, а также порядок постановки фигур и форма городков определяется Положением.

4.1. Возраст участников.

4.1.1. В зависимости от возраста участники соревнований делятся на группы: – дети – 12 лет и младше; – подростки – 13-14 лет; – юноши – 15-18 лет; – юниоры – 19-25 лет; – взрослые – 26-59 лет; – ветераны – 60 лет и старше.

4.1.2. Дети и подростки играют с расстояния 6.5 м – кон и полукон.

4.1.3. Юноши, юниоры и взрослые играют с расстояния 6.5 м – полукон и 13 м – кон. Расстояние для игры ветеранов определяется Положением.

4.1.4. Для участия в соревнованиях городского уровня и выше каждый игрок должен иметь справку о допуске к соревнованиям, подписанную врачом, заверенную личной печатью врача или печатью медицинского учреждения. Необходимость предоставления справки определяется Положением. Допускается оформление заявления участников о личной ответственности за состояние здоровья во время соревнований.

4.1.5. Участники соревнований из младших возрастных групп могут быть допущены к соревнованиям в старших возрастных группах с разрешения главного судьи при соответствии их технической подготовки уровню соревнований.

4.2. Форма одежды.

4.2.1. Участники должны быть одеты в спортивную форму, соответствующую погоде и условиям проведения соревнований.

4.2.2. Игроки команд должны быть одеты в единую спортивную форму с соответствующей эмблемой. Каждый игрок команды должен иметь на спине порядковый номер, под которым он записан в протоколе. Номер должен быть различим с любого расстояния в пределах площадки.

4.2.3. Капитан команды должен иметь на рукаве повязку, отличающуюся от формы по цвету, или знак «капитан».

4.3. Тренер (представитель).

4.3.1. Организации, участвующие в соревнованиях, назначают тренера (представителя) команды.

4.3.2. Тренер является руководителем команды. Он несет ответственность за соблюдение спортивного режима, дисциплину, четкое выполнение спортсменами Правил и Положения о соревновании.

4.3.3. Тренер участвует в жеребьевке, присутствует на совещаниях судейской коллегии, если они проводятся совместно с представителями.

4.3.4. Во время игры тренер имеет право находиться при команде.

4.3.5. Тренеру запрещается вмешиваться в действия судей на площадке.

4.3.6. Тренер (представитель) или собрание тренеров не могут подменять собой судейскую коллегию и принимать решения, касающиеся проведения соревнований, если эти решения будут противоречить Правилам, Положению или последним решениям исполкома (президиума) федерации.

4.4. Капитан команды.

- 4.4.1. В каждой команде один из ее игроков избирается капитаном команды.
- 4.4.2. В отсутствие тренера руководителем команды является ее капитан. Он один имеет право обращаться к судье. Капитан несет ответственность за дисциплину в команде во время игры.
- 4.4.3. Капитан команды следит за последовательностью установки фигур и очередностью выхода игроков в каждом заходе.
- 4.4.4. Если капитан команды покидает площадку, то он сообщает судье номер и фамилию игрока, который в его отсутствие будет выполнять функции капитана команды.

4.5. Права и обязанности участников соревнований.

- 4.5.1. Участники соревнований имеют право:
- на разминку перед началом игры в течение 10 мин в личных соревнованиях. В командных соревнованиях длительность разминки определяется из расчета 5-ти минут на каждого участника команды;
 - обращаться к судье в личных соревнованиях. В случае несогласия с решением судьи обращаться к главному судье (в командных соревнованиях таким правом обладает только капитан);
 - подать протест на решение судьи в течение суток, о чем сделать соответствующую запись в протоколе после окончания игры;
 - опротестовать результат встречи в случае выявления нарушений Правил и Положения о соревнованиях (все протесты подаются в главную судейскую коллегия или в федерацию в письменной форме);
 - на получение медицинской помощи;
 - на помощь одного или двух ассистентов в личных соревнованиях.
- 4.5.2. Участники соревнований обязаны:
- знать и выполнять Правила и Положение о соревнованиях;
 - вести себя в духе честного соперничества;
 - быть вежливыми и тактичными по отношению к судьям и соперникам;
 - избегать действий, направленных на задержку игры и действий, которые могут быть расценены как таковые;
 - во время игры не производить никаких действий, мешающих сопернику.

5.1. Состав судейской коллегии.

- 5.1.1. Для проведения соревнований назначается судейская коллегия в составе главного судьи, одного или нескольких заместителей, главного секретаря, судей и секретарей.
- 5.1.2. Для проведения игры между двумя командами или личных соревнований назначаются судья и секретарь.
- 5.1.3. При проведении соревнований международного и национального масштаба может назначаться главная судейская коллегия. Состав главной судейской коллегии утверждается организацией, проводящей данные соревнования, по представлению федерации или коллегии судей.
- 5.1.4. В состав главной судейской коллегии входят:
- главный судья;
 - заместитель главного судьи;
 - главный секретарь;
 - судья-информатор
 - врач.
- 5.1.5. Главная судейская коллегия работает под руководством главного судьи. На своих заседаниях она рассматривает вопросы организации и хода проводимых соревнований.

5.2. Главный судья.

- 5.2.1. Главный судья обеспечивает проведение соревнований в полном соответствии с Правилами и Положением. Он обязан:
- контролировать подготовку мест соревнований и оборудования;
 - распределять обязанности между судьями и утверждать расписание игр;
 - руководить работой судейской коллегии и решать все вопросы, связанные с ходом соревнований;
 - обеспечивать участников, зрителей, представителей прессы информацией о ходе и результатах

соревнований;

– утверждать результаты соревнований, которые представляются в виде отчета в организацию, проводящую соревнования;

– оценивать работу судей;

– следить за ходом игры на площадках и отменять явно ошибочные решения судей.

5.2.2. Главный судья имеет право:

– в процессе игры отстранять от судейства судей, не справляющихся со своими обязанностями;

– по решению главной судейской коллегии снимать с соревнований команды и участников, грубо нарушающих Правила;

– отменять или откладывать игру в связи с неблагоприятными метеорологическими условиями или неготовностью мест соревнований;

– подписывать финансовые документы и финансовый отчет о соревнованиях.

5.2.3. Выполнение распоряжений главного судьи обязательно для всех участников соревнований.

5.2.4. Главный судья несет ответственность за проведение соревнований перед проводящей организацией и соответствующей федерацией городского спорта.

5.3. Заместитель главного судьи.

Заместитель главного судьи отвечает за проведение соревнований на порученных ему участках. В отсутствие главного судьи выполняет его обязанности.

5.4. Главный секретарь.

5.4.1. Главный секретарь обязан:

– проверять правильность оформления заявок и достоверность содержащихся в них сведений;

– готовить материалы для проведения жеребьевки и результаты ее оформлять протоколом;

– составлять расписание игр и после утверждения главным судьей доводить его до сведения представителей команд и участников личных соревнований;

– вести протоколы заседаний главной судейской коллегии;

– оформлять распоряжения главного судьи и решения главной судейской коллегии;

– оформлять всю документацию соревнований по установленным формам своевременно, правильно и четко;

– заносить результаты соревнований в личные карточки и классификационные билеты участников;

– руководить работой секретарей и контролировать ее, обеспечивать и контролировать работу судьи-информатора;

– составлять (по установленной форме) отчет о соревнованиях.

5.4.2. Главный секретарь имеет право подписывать финансовые документы и финансовый отчет о соревнованиях.

5.5. Судья-инспектор.

5.5.1. На официальные соревнования по представлению коллегии судей президиум (исполком) федерации назначает судью-инспектора с целью:

– проверки подготовки спортивной базы к соревнованиям, условий проживания участников и условий проведения соревнований;

– проверки состояния развития городского спорта в регионе;

– обеспечения достоверности сведений о выполнении классификационных нормативов «Мастер спорта», а также общих итогов и сведений, содержащихся в документации, представляемой в президиум (исполком) федерации городского спорта;

– контроля за соблюдением Положения и Правил, а также решений президиума (исполкома) федерации.

5.5.2. Судья-инспектор в случае неоднократных грубых нарушений при проведении соревнований имеет право отстранить главного судью и выполнять его функции.

5.5.3. Судья-инспектор подотчетен президиуму (исполкому) федерации.

5.5.4. В случае отсутствия на соревнованиях судьи-инспектора, функции контроля за проведением соревнований возлагаются на одного из участвующих в проведении соревнований членов президиума (исполкома) федерации.

5.6. Судья-информатор.

- Судья-информатор обязан:
- оповещать участников соревнований и зрителей о ходе соревнований;
 - знакомить зрителей с командами, участниками, тренерами и судьями;
 - помогать главной судейской коллегии в проведении игр и осуществлять связь со средствами массовой информации;
 - объяснять зрителям ситуации, возникающие по ходу игры и решения судей.

5.7. Судья.

5.7.1. Судья непосредственно организует игру и руководит ее проведением на площадке. Он обязан:

- перед началом каждой игры проверять состояние площадок, наличие спортивного и хозяйственного инвентаря (городки, метлы, мел, песок и т.д.), наличие и исправность средств наглядной информации;
- перед каждой игрой и в ходе ее проверять состояние бит и городков на соответствие их требованиям Правил;

- контролировать разминку команд и участников личных соревнований;
- во время игры единолично определять результат броска;
- следить за соблюдением последовательности и правильности постановки фигур; при постановке стоячих фигур судья обязан проверять торцы стоячих и цилиндричность верхних городков при игре городками круглой формы;
- фиксировать нарушения Правил, делать предупреждения игрокам, выносить им наказания за нарушения;

- отмечать положение городков мелом или карандашом во всех случаях, когда существует реальная возможность «потерянного» («штрафного») броска или смещения городков по какой-либо причине.

5.7.2. В каждый момент игры судья выбирает такое место, с которого он может ясно видеть правильность постановки фигуры, приземление биты, а также движение и остановки городков после удара.

5.7.3. После выхода участника на кон или полукон, убедившись в правильности постановки фигуры и в том, что бросок никому не будет угрожать, судья дает свисток на выполнение броска. Судья дает два коротких свистка, если бросок считается «потерянным», и три коротких свистка – при нарушении целостности фигуры до броска.

5.7.4. Судья не должен:

- оказывать игрокам какую-либо помощь, за исключением медицинской;
- ставить и поправлять фигуры и городки - кроме случая, описанного в п. 6.2.18.

5.8. Секретарь.

5.8.1. Секретарь до начала игры записывает в протокол данные о месте и характере соревнований, дату и время начала игры, фамилии участников, наименование команд, фамилии и категории судей, составы команд, количество фигур в партии.

5.8.2. Во время игры секретарь ведет протокол соревнований, фиксирует объявленный судьей результат броска.

5.8.3. Результаты бросков секретарь записывает в протоколе следующим образом: выбитые городки – цифрой, соответствующей их количеству. «Потерянный» бросок – знаком умножения («х»).

5.8.4. В командных соревнованиях секретарь также записывает в протокол номер игрока, совершающего броски, следит за очередностью выхода игроков.

5.9. Комендант соревнований.

Коменданту подчинен технический персонал, обслуживающий соревнования. В обязанности коменданта соревнований входит организация работ по:

- подготовке площадок к играм;
- обеспечению песком, метлами и другим необходимым инвентарем и материалами;
- хранению и выдаче городков, их уборке после игры;
- обеспечению участников соревнований питьевой водой и водой для санитарных нужд;
- обеспечению площадок необходимой наглядной информацией.
- радиофикации площадок.

5.10. Врач соревнований.

Врач соревнований обязан:

- следить за выполнением санитарно-гигиенических норм при проведении соревнований;
- оказывать медицинскую помощь участникам при травмах (заболеваниях);
- давать заключение о возможности участия в соревнованиях;
- представлять в организацию, проводящую соревнование, отчет о медико-санитарном обеспечении соревнований с указанием случаев травм и заболеваний, выводами и предложениями.

6.1. Разминка.

6.1.1. Перед началом игры участникам предоставляется разминка (см. п. 4.5.1.).

6.1.2. Перед началом разминки судья и участники выстраиваются за территорией площадок, после чего организованно, по команде судьи-информатора (судьи) выходят на площадку и становятся вдоль задней линии «города» с битами, лицом к зрителям. В личных соревнованиях участники занимают места у задней линии «городов» напротив боковых линий (правой для участника в правом «городе» и левой - для участника в левом «городе»). Судья занимает место между участниками. Судья-информатор (судья) объявляет о соревновании и предоставляет разминку (см. п. 4.5.1.).

6.1.3. Во время разминки судья-информатор сообщает сведения о командах (спортсменах), их турнирном положении, достижениях в прошлых соревнованиях и рекордах.

6.1.4. Перед началом игры (до окончания разминки) секретарь должен заполнить протокол и капитаны команд должны поставить свои подписи.

6.1.5. Игрок команды, не выступающий на протяжении одной партии, имеет право на разминку на свободной площадке. При этом он не должен мешать проведению соревнований. Капитан команды должен поставить судью в известность о разминке запасного игрока.

6.1.6. Во время выхода на кон и полукон и возвращения обратно игроки не должны наступать на передние ограничительные планки или перешагивать через них.

6.2. Построение и порядок проведения игры.

6.2.1. После объявления об окончании разминки и подготовки площадок для проведения соревнований, участники становятся вдоль задней линии «города» с битами, лицом к зрителям. Судья занимает место между участниками.

6.2.2. Судья - информатор (судья) объявляет о соревнованиях и представляет участников игры и судей. Участники приветствуют друг друга.

6.2.3. При выходе на построение, во время разминки и игры участники должны нести биты в одной руке.

6.2.4. Игру начинает команда (участник) правого «города», далее соперники выполняют броски поочередно, используя в каждом выходе по две биты.

6.2.5. Состав команды и количество участников, играющих в одном заходе, определяется Положением. Очередность выхода игроков устанавливает капитан или тренер команды. В одном заходе каждый игрок может выходить один раз.

6.2.6. Все фигуры начинают выбивать с кона. Если выбит хотя бы один городок, то остальные выбивают с полукона. Фигура «Письмо» выбивается только с кона.

6.2.7. После окончания партии команды (участники) выстраиваются вдоль боковых линий «городов» лицом друг к другу и после объявления результата, по сигналу судьи, меняются «городами».

6.2.8. Если перед началом игры в составе команды на два человека меньше, чем необходимо в одном заходе по Положению, команда не допускается к игре.

6.2.9. Опоздавший игрок может вступить в игру после уведомления судьи, если его фамилия внесена в протокол. Игрок, фамилия которого записана в протокол, не имеет права покидать площадку, не уведомив судью через капитана.

6.2.10. Участники обеих команд во время выполнения бросков должны находиться сбоку от своих «городов».

6.2.11. Игроку запрещается выполнять в одном заходе два броска одной и той же битой, но если во время соревнований у игрока сломалась бита, то он имеет право продолжить игру одной битой только в данный день соревнований.

6.2.12. В командных играх в решающей партии, после выбивания одной из команд фигуры «Артиллерия», команды меняются «городами». При этом до перехода обе команды должны сделать одинаковое количество бросков. Если перед сменой «городов» в решающей партии у игрока осталась одна бита, то после перехода он выполняет бросок одной битой. После перехода команды ставят в своих «городах» очередные фигуры или городки, невыбитые перед сменой «городов» (в том же

положении) и про-должают партию. Если игрок команды левого «города» выбил (добил) фигуру «Артиллерия» первой битой, то после перехода он выполняет второй бросок, затем игру продолжает следующий игрок этой же команды.

6.2.13. Команда, играющая неполным составом, выполняет в каждом заходе на два броска меньше. Невыполненные броски считаются «потерянными».

6.2.14. В первом туре личных соревнований главный секретарь распределяет игроков по площадкам по результатам жеребьевки. Во втором туре осуществляется последовательная смена площадок. На каждой площадке игроки распределяются по парам в строгой зависимости от результатов первого тура. В третьем туре игроки распределяются по парам строго по результатам, показанным за два тура, при этом площадки для каждой пары определяются жеребьевкой. Во втором и третьем турах игроки, показавшие лучшие результаты, выступают последними. Время выступления лидеров должно быть удобно для зрителей.

6.2.15. Если один из участников личных соревнований закончил свою партию раньше, то он ждет, пока соперник закончит свою. При этом ему разрешается выполнять разминочные броски в порядке своей очереди. Если отставшему сопернику на завершение необходимо теоретически не менее пяти бит или разница в результатах первой партии достигла пяти бит, то игроки меняются «городами» и отставший соперник завершает партию, после чего начинает новую.

6.2.16. Если городки сдвинутся с места по какой-либо причине раньше, чем их коснется бита (или пролетит мимо них), то их устанавливают в прежнем положении, биты возвращают и бросок выполняют повторно. Это также касается случаев, когда бита проходит под городками, подскокнвшими от сотрясения площадки вследствие удара биты.

6.2.17. Если городки сдвинутся в результате сотрясения площадки (или от ветра) после броска, когда бита не коснулась городков, то их восстанавливают в прежнем положении, но биты не возвращают.

6.2.18. Если от сотрясения площадки после удара биты происходит подскок городка(ов) и бита проходит под городками не задевая их, то расположение городков восстанавливается и бросок выполняется повторно.

6.2.19. Если городок после удара покотился в одну сторону, а потом изменил направление движения на противоположное, то судья откатывает его на то место, с которого он покотился обратно.

6.2.20. Если после удара городок раскололся на две части или потерял цилиндрическую форму (более, чем на половине длины) и большая его часть осталась в «городе» или «пригороде», бита возвращается, фигура или положение городков восстанавливаются. Если в «городе» или «пригороде» осталась меньшая половина городка, то городок считается выбитым.

6.2.21. Если команда, играющая в левом городе теоретически не может закончить партию с тем же результатом, с каким закончила команда в правом городе, то игра в этой партии прекращается.

6.2.22. Если игрок, играющий левой рукой, сделал промах по фигуре «серп» или «письмо» и при этом не задел ни один городок, то для следующего за ним игрока, бросающего правой рукой, эти фигуры переставляются. И наоборот.

6.2.23. Соревнования (игра) могут быть временно прерваны (отменены) :
– из-за неудовлетворительной подготовки площадок;
– из-за неблагоприятных метеорологических условий;
– для оказания медицинской помощи травмированным (заболевшим) участникам соревнований. Если перерыв в игре был не более 15 минут, то игра возобновляется сразу, без разминки, а если более 15 минут, то игрокам предоставляется пятиминутная разминка, после чего игра возобновляется с прерванного положения партии. Если перерыв длился более двух часов, то прерванная партия начинается заново, а счет партий, сыгранных до перерыва, сохраняется. Если игра переносится на другой день, то результаты сыгранных партий аннулируются.

6.2.24. Если игрок нарушил правила во время броска, то такой бросок считается потерянным (см. п. 6.4.1.).

6.2.25. За нарушение Правил не связанных с выполнением броска, участник получает предупреждение судьи. В случае повторного нарушения он (команда) наказывается лишением броска (непроизведенный бросок считается «потерянным»).

6.2.26. За неспортивное поведение участник может быть удален судьей до конца игры, а главным судьей – до конца соревнований.

6.2.27. По окончании встречи судья выстраивает игроков вдоль задних линий «городов» лицом к зрителям. После объявления результатов игроки и судья обмениваются рукопожатиями и покидают площадку.

6.3. Выбитый и невыбитый городок.

- 6.3.1. Городок считается выбитым, если он полностью вышел за пределы «города» или «пригорода» в любом направлении, кроме штрафной зоны.
- 6.3.2. Городки (городок), выкатившиеся за пределы «города» и «пригорода» и вкатившиеся обратно, считаются выбитыми.
- 6.3.3. Положение городка, остановившегося рядом с границей «города» и «пригорода» с внешней стороны, судья определяет визуально, глядя сверху по вертикали. Если виден просвет между линией и городком, то городок считается выбитым. В сомнительных случаях рядом с городком на внешней кромке линии ставят вертикально другой городок и, если городки не соприкасаются, городок считается выбитым.
- 6.3.4. Положение городка, задевающего при вращении линии «города» или «пригорода», определяется после полной его остановки.
- 6.3.5. Городок, вкатившийся в «пригород» на расстояние менее 20 см от штрафной линии или закатившийся за нее, устанавливается на расстоянии 20 см от штрафной линии параллельно ей против центра «города», если из фигуры выбит хотя бы один городок. Если таких городков несколько, то они устанавливаются встык друг к другу. Городок (городки), коснувшиеся покрытия над штрафной зоной, также ставятся на штрафную отметку. Если из фигуры не выбит ни один городок, то все городки, вкатившиеся в «пригород» на расстояние менее 40 см от штрафной линии, устанавливаются на расстоянии 40 см от штрафной линии. Если какой-либо городок, находящийся в «пригороде», мешает установке другого городка на штрафную отметку, он минимально сдвигается в направлении лицевой линии без изменения ориентации.
- 6.3.6. Городки, выкатившиеся в «пригород», но не дошедшие до штрафной отметки, остаются в занятом положении.
- 6.3.7. Городок, подкатившийся к штрафной линии на расстояние менее 40 см при выбивании фигуры «Письмо», ставят на расстоянии 40 см от штрафной линии параллельно ей напротив места, ранее занимаемого этим городком, независимо от количества выбитых городков.
- 6.3.8. В соревнованиях детей и подростков городки, выкатившиеся к штрафной линии на расстояние менее 40 см, ставят на расстоянии 40 см от штрафной линии по центру «пригорода». В соревнованиях детей такие городки устанавливаются вертикально.
- 6.3.9. Если выбитый городок, вернувшийся в пределы «города» или «пригорода», помешал движению других городков, то положение городков до броска восстанавливается, при этом игроку возвращается бита. Если городок, вернувшийся в пределы «города» или «пригорода», помешал движению другого городка, который двигался по направлению к штрафной зоне, то положение городков после удара сохраняется, двигавшийся городок ставится на месте столкновения, при этом бита не возвращается.
- 6.3.10. Если городок, изменивший направление движения на противоположное (имевший «мертвую точку») внутри «города» или «пригорода», помешал движению других городков, то положение городков до броска восстанавливается, при этом игроку возвращается бита. Если городок, имевший ранее «мертвую точку» покотился и помешал движению городка, двигавшегося в направлении штрафной зоны, то двигавшейся городок ставится в положение, в котором он был в момент столкновения, а городок, имевший ранее «мертвую точку», ставится на месте ее фиксации.
- 6.3.11. Если два городка сталкиваются в «городе» или «пригороде» и после этого расходятся, то фиксируется их окончательное положение.
- 6.3.12. До объявления результата броска запрещается:
- убирать или останавливать городки, находящиеся вблизи «города» или «пригорода»;
 - подметать «город» или «пригород»;
 - становиться на листы покрытия «города» и «пригорода»;
- Если эти нарушения повлияли на результат броска, команда (участник), допустившая нарушение, наказывается тем, что городок (городки), выкатившиеся в результате нарушения, устанавливаются на краю линии в месте его выхода.
- 6.3.13. Положение городка, катившегося по другому городку, определяется после полной его остановки.
- 6.3.14. Если возвратившийся в «город» выбитый городок коснулся уже остановившегося городка и при этом изменил его положение, то последний возвращается в прежнее положение. В этом случае бита игроку не возвращается, а возвратившийся в город выбитый городок убирают.

6.4. «Потерянный» бросок.

- 6.4.1. Бросок считается «потерянным», а расположение городков восстанавливается, если:
- бросок выполнен до свистка судьи;
 - бита коснулась штрафной зоны или покрытия над ней;
 - игрок в одном заходе командной игры совершил бросок в третий раз или более.
 - игрок в период от начала замаха до приземления биты наступил на ограничительную линию (планку)

или выскочил за нее и коснулся любой частью тела поверхности вне зоны кона (полукона). В этом случае положение городков до удара может не восстанавливаться. Решение не должно быть выгодно участнику (команде), нарушившему Правила.

6.5. Выигрыш партии и конечный результат игры.

6.5.1. Партия считается выигранной той командой (участником), которая (который) выбила (выбил) меньшим количеством бит все фигуры данной партии. При равном количестве бит, затраченных на выбивание всех фигур, партия считается ничейной. Если во время игры пропущена фигура или в командной игре нарушена очередность выхода игроков, то:

- а) если пропуск фигуры обнаружен до постановки фигуры «Письмо», то пропущенная фигура ставится сразу же после освобождения «города» от городков;
- б) если пропуск фигуры обнаружен во время выбивания фигуры «Письмо», то броски, произведенные по фигуре «Письмо», считаются «потерянными», ставится пропущенная фигура, а фигура «Письмо» выбивается заново;
- в) если пропуск фигуры в личных соревнованиях обнаружен после окончания партии, то к результату партии прибавляется четыре биты за каждую пропущенную фигуру;
- г) если нарушение очередности выхода игроков обнаружено до окончания партии, то все броски выполненные с момента нарушения считаются потерянными и игра продолжается;
- д) если нарушение очередности выхода игроков или пропуск фигуры обнаружены после окончания игры, то в партии, сыгранной с нарушением, и во всех несыгранных партиях команде, допустившей нарушение, засчитывается поражение, а результат игры определяется с учетом партий, сыгранных без нарушений;

е) если нарушение очередности выхода игроков или пропуск фигуры обнаружены до объявления судьей результата игры, то в партии, сыгранной с нарушением, команде, допустившей нарушение, засчитывается поражение, и игра продолжается.

6.5.2. Игра выиграна одной из команд (одним из участников), если:

- в игре из трех партий счет 2:0, 2:1, 2.5:0.5;
- в игре из пяти партий счет 3:0, 3:1, 3:2, 3.5:1.5, 3.5:0.5;

При счете 1.5 : 1.5 и 2.5 : 2.5 результат игры – ничья.

6.5.3. В случае если Положением о соревновании предусмотрены другие виды (варианты) проведения соревнований, то возможны другие способы определения победителя в игре.

7.1. В личных соревнованиях на выбивание установленного количества фигур места участников определяются по наименьшему количеству бит. При равном количестве бит у нескольких участников победитель определяется по наименьшему количеству бит, затраченных на выбивание фигур:

- последнего тура;
- последней партии последнего тура;
- предпоследнего тура;

– «Пулеметное гнездо», «Часовые», «Тир», «Письмо» во всех партиях соревнования.

7.2. В командных соревнованиях, проводимых по круговому способу, места команд определяются по количеству набранных очков. Количество очков, начисляемых по результатам игры, определяется Положением. При равенстве суммы очков у нескольких команд победитель определяется:

- по сумме очков, набранных в играх между ними;
- по разности выигранных и проигранных партий в играх между ними;
- по лучшему среднему техническому результату в выигранных и ничейных партиях в играх между ними;

- по разности выигранных и проигранных партий во всех играх соревнований;
- по лучшему среднему техническому результату в выигранных и ничейных партиях во всех играх соревнования.

7.3. В соревнованиях, проводимых по системе с выбыванием, при ничейном счете победитель определяется в дополнительной партии до первого полученного преимущества одним из участников (одной из команд).

Массовые соревнования в коллективах физкультуры, мо-лодежных и детских лагерях, других местах отдыха могут проводиться по упрощенным правилам. При этом рекомендуется сохранять размеры площадки. Состав команды может быть произвольным. Городки и биты могут не соответствовать требованиям Правил. Особое внимание необходимо обращать на обеспечение безопасности участников и зрителей. Определять победителя можно по количеству выбитых городков ограниченным

количеством бит. В командных и личных соревнованиях ведение протоколов не обязательно, достаточно записать в таблицу конечный результат игры.