Novusa spēles noteikumu labojumi

| Spēkā esošie noteikumi (novusa mājas lapā) | Jaunā versija | Piezīmes, komentāri |
|---|---|---|
| **SACENSĪBU VEIDI UN RAKSTURS** | **SACENSĪBU VEIDI UN RAKSTURS** | |
| 1.1.Novusa sacensības notiek:<br>1.1.a. vienspēlēs, vīriešiem un sievietēm;<br>1.1.b. dubultspēlēs, vīriešiem, sievietēm un jauktiem pāriem.<br><br>2.1. Novusa sacensības var būt:<br>2.1.a. individuālas, kad rezultātus vērtē katram dalībniekam atsevišķi;<br>2.1.b. dubultspēļu, kad rezultātus vērtē pārim;<br>2.1.c. komandu, kurās individuālo spēļu rezultātus ieskaita komandām;<br>2.1.d. individuālās un komandu, kad rezultātus vienlaikus vērtē kā atsevišķiem dalībniekiem, tā arī komandām.<br>2.2.Sacensību raksturu un programmu nosaka sacensību nolikums. | 1. Novusa sacensības iedala:<br>1.1. individuālās (vienspēles), vīriešiem un sievietēm, individuālās sacensībās - rezultātus vērtē katram spēlētājam atsevišķi;<br>1.2. dubultspēles (pāru), vīriešiem, sievietēm un jauktiem pāriem, dubultspēlēs - rezultātus vērtē pārim;<br>1.3. komandu – vīriešiem un sievietēm, komandu sacensībās - individuālo spēļu rezultāti veido komandas kopējo punktu summu;<br>2. sacensību veidu, norisi un raksturu nosaka sacensību nolikums. | |
| **SACENSĪBU DALĪBNIEKI.**<br>**3.Dalībnieku tiesības un pienākumi** | **SACENSĪBU DALĪBNIEKI.**<br>**2.Dalībnieku tiesības un pienākumi** | |
| 3.1. Dalībniekiem jāzina un precīzi jāievēro novusa spēles noteikumi, sacensību nolikums un spēļu kalendārs.<br>3.2. Dalībniekam jāierodas pie sacensību galda 2 minūšu laikā pēc tiesneša izsaukuma. Ja dalībnieks šajā laikā neierodas pie galda, viņam spēlē piešķir zaudējumu. Dalībnieki, kuriem šādā veidā piešķirti divi zaudējumi, no tālākajām sacensībām tiek izslēgti. Ja dalībnieks izspēlējis 50% vai mazāk no visām spēlēm, viņa iegūtos punktus anulē, ja vairāk- viņam neizspēlētajās spēlēs piešķir zaudējumu, ja vien sacensību nolikums neparedz citu kārtību. Šajā gadījumā spēlētājam, kuram tiek piešķirta uzvara, uzvarētos un zaudētos setus neskaita.<br>3.3. Dalībniekam ir tiesības griezties pie spēles tiesneša ar lūgumu vai paskaidrojumu jautājumos, kas radušies spēles gaitā.<br>3.4. Dalībniekam aizliegts uzsākt strīdu ar tiesnesi. Ja dalībnieks nav apmierināts ar tiesneša lēmumu, viņš | 2.1. Dalībniekam jāzina un precīzi jāievēro novusa spēles noteikumi, sacensību nolikums un spēļu kalendārs.<br>2.2. Dalībniekam jāierodas pie sacensību galda 2 minūšu laikā pēc tiesneša izsaukuma. Ja dalībnieks šajā laikā neierodas pie galda, viņam spēlē piešķir zaudējumu. Dalībnieki, kuriem šādā veidā piešķirti divi zaudējumi, no tālākajām sacensībām tiek izslēgti. Ja dalībnieks izspēlējis 50% vai mazāk no visām spēlēm, viņa iegūtos punktus anulē, ja vairāk - viņam neizspēlētajās spēlēs piešķir zaudējumu, ja vien sacensību nolikums neparedz citu kārtību. Šajā gadījumā dalībniekam, kuram tiek piešķirta uzvara, uzvarētos un zaudētos setus neskaita.<br>2.3. Dalībniekam ir tiesības griezties pie tiesneša ar lūgumu vai paskaidrojumu jautājumos, kas radušies spēles gaitā.<br>2.4. Dalībniekam aizliegts uzsākt strīdu ar tiesnesi. Ja | |

| | | |
|---|---|---|
| var griezties pie vecākā vai galvenā tiesneša. Vecākā tiesneša lēmumu var pārsūdzēt nekavējoties ziņojot galvenajam tiesnesim, ja vien sacensību nolikumā nav noteikta cita protesta iesniegšanas un izskatīšanas kārtība. Iebildumus par uzvarētāja noteikšanu kādā no setiem ievēro tikai tad, ja dalībnieks par to ziņo spēles vai vecākajam tiesnesim, tiklīdz izraisījies strīds.<br>3.5. Pirms spēles tiesnesis iepazīstina dalībniekus savā starpā. Tiesnesis un spēlētāji sasveicinās, paspiežot roku. Pēc spēles dalībnieki atsveicinās un pateicas spēles tiesnesim, ja tāds ir. Atteikšanās no sasveicināšanās vai atsveicināšanās sodāma ar diskvalifikāciju un dalībnieks nekavējoši izslēdzams no attiecīgā turnīra tālākajām spēlēm.<br>3.6. Seta laikā spēlētājam nav tiesības aiziet no sacensību galda, ja tas nav saistīts ar sacensību nepieciešamību paņemt no grīdas pār apmali pārlekušo kauliņu vai ripu vai apmainīt bojāto inventāru.<br>3.7. Seta laikā sacensību dalībniekam aizliegts sarunāties ar spēlē nepiederošām personām, izteikt replikas pretiniekam vai komentārus par spēli.<br>3.8. Setu starplaikā dalībnieki var sarunāties ar treneri vai pārstāvi. Šajā laikā dalībniekam ir tiesības līdz 3 minūtēm aiziet no galda ar tiesneša atļauju, bet ja tā nav, tad brīdinot pretinieku. | dalībnieks nav apmierināts ar tiesneša lēmumu, viņš var griezties pie vecākā vai galvenā tiesneša. Vecākā tiesneša lēmumu var pārsūdzēt nekavējoties ziņojot galvenajam tiesnesim (iesniedzot rakstisku protestu un iemaksājot kompensāciju (kompensācijas apmēru nosaka turnīra nolikums). Ja iesniedzējam būs taisnība, kompensācija tiks atgriezta, ja iesniedzējam nebūs taisnība, kompensācija paliks LNF rīcībā). Iebildumus par uzvarētāja noteikšanu kādā no setiem ievēro tikai tad, ja dalībnieks par to ziņo vecākajam tiesnesim, tiklīdz izraisījies strīds.<br>2.5. Pirms spēles dalībnieki sasveicinās paspiežot roku. Pēc spēles dalībnieki atsveicinās. Atteikšanās no sasveicināšanās vai atsveicināšanās sodāma ar diskvalifikāciju un dalībnieks nekavējoši izslēdzams no attiecīgā turnīra tālākajām spēlēm.<br>2.6. Seta laikā dalībniekam nav tiesības aiziet no sacensību galda, ja tas nav saistīts ar sacensību nepieciešamību paņemt no grīdas pār apmali pārlekušo kauliņu vai ripu, vai apmainīt bojāto inventāru.<br>2.7. Seta laikā sacensību dalībniekam aizliegts sarunāties ar spēlē nepiederošām personām, izteikt replikas pretiniekam vai komentārus par spēli.<br>2.8. Setu starplaikā dalībnieki var sarunāties ar treneri vai pārstāvi. Dalībniekam, ar pretinieka piekrišanu, ir tiesības aiziet no galda uz laiku līdz 3 minūtēm. | |
| **4.Dalībnieku tērps** | **3.Dalībnieku tērps** | |
| 4.1. Dalībniekam sacensībās jāpiedalās kārtīgā, tīrā tērpā un telpām atbilstošos ( ne ielas ) apavos.<br>4.2. Komandu sacensībās vienas komandas dalībniekiem vēlams būt vienveida tērpos, vai ar attiecīgām savas komandas emblēmām. | 3.1. Dalībniekam sacensībās jāpiedalās kārtīgā, tīrā tērpā un telpām atbilstošos (**ne ielas**) apavos. Par neatbilstošiem apaviem tienesim ir tiesības spēlētāju nepielaist pie sacensībām.<br>3.2. Komandu sacensībās vienas komandas dalībniekiem vēlams būt vienveida tērpos, vai ar attiecīgām savas komandas emblēmām. | |
| **5.Komandu pārstāvji un kapteiņi** | **4.Komandu pārstāvji** | |
| 5.1. Katrai komandai, kas piedalās sacensībās, | 4.1. Katrai komandai, kas piedalās sacensībās, | |

| | | |
|---|---|---|
| nepieciešams pārstāvis vai kapteinis, kas atbild par komandu un tikai viņš ir starpnieks starp tiesnešu kolēģiju un komandu.<br>5.2. Pārstāvis vai kapteinis atbild par dalībnieku disciplīnu un nodrošina viņu ierašanos uz sacensībām.<br>5.3. Pārstāvis piedalās izlozē, ja tā notiek kopā ar pārstāvjiem, kā arī saņem informāciju par sacensībām.<br>5.4. Protestu, ja tāds ir radies, pārstāvis iesniedz rakstiski sacensību vecākajam tiesnesim. | nepieciešams pārstāvis, kurš atbild par komandu un tikai viņš ir starpnieks starp tiesnešu kolēģiju un komandu.<br>4.2. Pārstāvis atbild par dalībnieku disciplīnu un nodrošina viņu ierašanos uz sacensībām.<br>4.3. Pārstāvis piedalās izlozē, ja tā notiek kopā ar pārstāvjiem, kā arī saņem informāciju par sacensībām.<br>4.4. Protestu, ja tāds ir radies, pārstāvis iesniedz rakstiski sacensību vecākajam tiesnesim. | |
| **TIESNEŠU KOLĒĢIJA**<br>**7.Tiesnešu kolēģijas sastāvs** | **TIESNEŠU KOLĒĢIJA**<br>**5.Tiesnešu kolēģijas sastāvs** | |
| 7.1 Sacensību tiesnešu kolēģiju izrauga un apstiprina vietējā novusa sekcija, federācija vai rīkotāja organizācija.<br>7.2 Tiesnešu kolēģijas sastāvā ietilpst galvenais tiesnesis, galvenā tiesneša vietnieks, sekretārs, vecākie tiesneši un galda tiesneši.<br>7.3 Atkarībā no sacensību apjoma, tiesnešu kolēģijas sastāvs var būt dažāds, atbilstošs sacensību lielumam.<br>7.4 Katru atsevišķu zonu spēļu tiesāšanai norīko vecāko tiesnesi. | 5.1. Sacensību tiesnešu kolēģiju izrauga un apstiprina vietējā novusa sekcija, federācija vai rīkotāja organizācija.<br>5.2. Tiesnešu kolēģijas sastāvā ietilpst komisārs, galvenais tiesnesis, sekretārs, vecākie tiesneši.<br>5.3. Atkarībā no sacensību apjoma, tiesnešu kolēģijas sastāvs var būt dažāds, atbilstošs sacensību lielumam.<br>5.4. Katru atsevišķu zonu spēļu tiesāšanai norīko vecāko tiesnesi. | |
| | **6.Komisārs** | |
| | 6.1. Komisāru nozīmē rīkotāja organizācija.<br>6.2. Komisāra pienākumi:<br>6.2.1. novērtēt sacensību vietas atbilstību (telpa, apgaismojums, inventārs u.c.);<br>6.2.2. novērtēt sacensību norises gaitu;<br>6.2.3. iesniegt atskaiti rīkotājai organizācijai. | |
| **8.Galvenais tiesnesis** | **7.Galvenais tiesnesis** | |
| 8.1 Galvenais tiesnesis atbild par to, lai sacensības notiktu saskaņā ar noteikumiem un nolikumu. Viņa pienākumos ietilpst:<br>8.1.1 apstiprināt spēļu kalendāru, izdarīt dalībnieku izlozi;<br>8.1.2 vadīt tiesnešu darbu un galīgi izšķirt protestus un visus jautājumus, kas rodas sacensību laikā;<br>8.1.3 pārbaudīt komandu dalībnieku sastāvu; | 7.1. Galvenais tiesnesis atbild par to, lai sacensības notiktu saskaņā ar noteikumiem un nolikumu. Viņa pienākumos ietilpst:<br>7.1.1. apstiprināt spēļu kalendāru, izdarīt dalībnieku izlozi;<br>7.1.2. vadīt tiesnešu darbu, izšķirt protestus un visus jautājumus, kas rodas sacensību laikā;<br>7.1.3. apstiprināt spēļu protokolus; | |

| | | |
|---|---|---|
| 8.1.4 apstiprināt spēļu protokolus;<br>8.1.5 apstiprināt sacensību gala rezultātus un kopā ar atskaiti iesniegt rīkotājai organizācijai.<br>8.2 Galvenajam tiesnesim ir tiesības:<br>8.2.1 atbrīvot sacensību laikā no tiesāšanas tiesnešus, kuri netiek galā ar saviem pienākumiem vai arī pārkāpj noteikumus, sacensību kārtību un disciplīnu;<br>8.2.2 izslēgt no sacensībām dalībniekus, kuri pārkāpj sacensību noteikumus, rupji uzvedas vai izdara citus pārkāpumus;<br>8.2.3 atcelt vai atlikt sacensības, ja to norise nav iespējama sacensību vietas ne sagatavotības dēļ;<br>8.2.4 atlikt sacensības, ja radusies nepieciešamība izdarīt izmaiņas programmā vai spēļu kalendārā;<br>8.2.5 atcelt kļūdainu vecākā tiesneša lēmumu.<br>8.3 Galvenā tiesneša rīkojumi ir obligāti visiem tiesnešu kolēģijas locekļiem, sacensību dalībniekiem un pārstāvjiem. | 7.1.4. apstiprināt sacensību gala rezultātus un kopā ar atskaiti iesniegt rīkotājai organizācijai.<br>7.2. Galvenajam tiesnesim ir tiesības:<br>7.2.1. atbrīvot sacensību laikā no tiesāšanas tiesnešus, kuri netiek galā ar saviem pienākumiem vai arī pārkāpj noteikumus, sacensību kārtību un disciplīnu;<br>7.2.2. izslēgt no sacensībām dalībniekus, kuri pārkāpj sacensību noteikumus, rupji uzvedas vai izdara citus pārkāpumus;<br>7.2.3. atcelt vai atlikt sacensības, ja to norise nav iespējama sacensību vietas nesagatavotības dēļ;<br>7.2.4. atlikt sacensības, ja radusies nepieciešamība izdarīt izmaiņas programmā vai spēļu kalendārā;<br>7.2.5. atcelt kļūdainu vecākā tiesneša lēmumu (atbilstoši punktam 2.4.).<br>7.3. Galvenā tiesneša rīkojumi ir obligāti visiem tiesnešu kolēģijas locekļiem, sacensību dalībniekiem un pārstāvjiem. | |
| **9.Vecākie tiesneši** | **8.Vecākie tiesneši** | |
| 9.1 Vecākie tiesneši:<br>9.1.1 vada individuālās vai komandu sacensības kādā zonā vai grupā;<br>9.1.2 pirms sacensību sākuma pārbauda inventāra atbilstību sacensībām -galdu augstumu, spēlētāju tērpus, spēlētāju ripas (arī sacensību laikā);<br>9.1.3 norīko tiesnešus atsevišķu spēļu tiesāšanai, ja tādi ir paredzēti;<br>9.1.4 atceļ kļūdainu spēles tiesneša lēmumu. Tas jāizdara līdz nākošā seta sākumam;<br>9.1.5 fiksē spēlētāju izdarītos noteikumu pārkāpumus un piemēro tiem atbilstošās soda sankcijas, to ierakstot protokolā;<br>9.1.6 pēc zonas vai grupas sacensību beigām, sacensību protokolus un tabulu nogādā galvenajam tiesnesim. | 8.1. Vecākie tiesneši:<br>8.1.1. vada individuālās, dubultspēļu vai komandu sacensības kādā zonā vai grupā;<br>8.1.2. pārbauda komandu dalībnieku sastāvu;<br>8.1.3. pirms sacensību sākuma pārbauda inventāra atbilstību sacensībām - galdu augstumu, dalībnieku tērpus, dalībnieku ripas (arī sacensību laikā);<br>8.1.4. fiksē dalībnieku izdarītos noteikumu pārkāpumus un piemēro tiem atbilstošās soda sankcijas, to ierakstot protokolā;<br>8.1.5. pēc zonas vai grupas sacensību beigām, sacensību protokolus un tabulu nogādā galvenajam tiesnesim. | |

| 10.Tiesneši | 9.Tiesneši | |
|---|---|---|
| 10.1 Spēles tiesnesis, ja tāds ir paredzēts:<br>10.1.1 vada katru atsevišķu spēli saskaņā ar šiem noteikumiem, patstāvīgi izšķirot visus spēles gaitā radušos jautājumus;<br>10.1.2 pirms spēles pārbauda inventāra atbilstību sacensībām;<br>10.1.3 pirms spēles pārbauda dalībnieku tērpu un apavu atbilstību sacensībām;<br>10.1.4 vadoties no sacensību tabulas un izlozes, pirms spēles noskaidro, kuram no dalībniekiem ir pirmā sitiena tiesības;<br>10.1.5 informē dalībniekus par spēli, skaļi paziņojot spēles rezultāta izmaiņas;<br>10.1.6 uzmanīgi seko spēlei, vēro kauliņu stāvokli un kustības virzienu, jo bieži tikai pēc tā var spriest, kurš no kauliņiem skarts pirmais;<br>10.1.7 neļauj spēlētājiem pārkāpt noteikumus. Par katru izdarīto noteikumu pārkāpumu, tiesnesis spēlētājam izsaka brīdinājumu, ko atzīmē spēles protokola otrā pusē. Pēc trešā brīdinājuma, tiesnesis noteikumu pārkāpējam piešķir zaudējumu neizspēlētajos setos;<br>10.1.8 uzliek soda kauliņus, novieto uz galda pāri apmalei pārlēkušos kauliņus, atjauno nepareizi izkustināto kauliņu stāvokli, atgādina spēlētājiem sitiena tiesību maiņu;<br>10.1.9 motivēti paskaidro savu lēmumu;<br>10.1.10 nepieciešamības gadījumā pārtrauc spēli un izšķir jautājumu par tās turpināšanas iespējām un kārtību;<br>10.1.11 skaita spēles rezultātu un atzīmē to protokolā, paziņo katra seta un spēles beigas, kā arī uzvarētāju. Spēles noslēgumā paraksta protokolu un nodod to vecākajam tiesnesim.<br>10.2 Ja sacensībās galda tiesnesis nav paredzēts, viņa pienākumus izpilda paši spēlētāji, nepieciešamības gadījumā pieaicinot vecāko tiesnesi. Dalībnieks, kurš spēles protokolā ierakstīts pirmais aizpilda šo protokolu pēc katra seta, paziņo rezultātu un | 9.1. Sacensībās galda tiesneša funkcijas izpilda paši dalībnieki, nepieciešamības gadījumā pieaicinot vecāko tiesnesi. Dalībnieks, kurš spēles protokolā ierakstīts pirmais aizpilda protokolu, pēc katra seta paziņo rezultātu un norāda kuram dalībniekam kārtējā setā ir pirmā sitiena tiesības. Pēc spēles, abpusēji parakstītu protokolu, nekavējoties iesniedz sacensību vecākajam tiesnesim. | |

| | | |
|---|---|---|
| norāda kuram dalībniekam kārtējā setā ir pirmā sitiena tiesības. Pēc spēles abpusēji parakstītu protokolu nekavējoši nodod sacensību sekretariātā. | | |
| **SPĒLES NOTEIKUMI**<br>**11.Sākuma stāvoklis** | **SPĒLES NOTEIKUMI**<br>**10.Sākuma stāvoklis** | |
| 11.1 Pirms spēles sākuma spēlētājiem no galda jānotīra (ne ar roku) liekā borskābe, aizliegts to pieraust, piepūst vai piebērt pie kauliņiem. Jebkurš no spēles partneriem tiesīgs nepieciešamības gadījumā, arī spēles laikā, to notīrīt savā galda pusē, bet pretējā galda pusē pieprasīt to izdarīt pretspēlētājam vai tiesnesim.<br>11.2 Spēlētāji paši sakārto sev kauliņus uz galda. Pēc tam viņi nostājas galda pretējā pusē un spēlētājs, kuram ir pirmā sitiena tiesības, novietojis ripu savas puses apmales zonā, sitot ar kiju pa to, izdara sitienu pa kauliņiem.<br>11.3 Kauliņus noliek citu citam cieši blakus, cieši pie galda apmales, pa četri katrā viduslīnijas pusē. | 10.1. Pirms seta sākuma, dalībniekiem no galda ir jānotīra liekais pulveris. Pulveri aizliegts tīrīt ar roku. Seta laikā dalībnieks, kuram nav sitiena tiesību, lieko pulveri drīkst notīrīt **tikai pēc pretinieka lūguma**. Dalībnieks, kuram ir sitiena tiesības, drīkst notīrīt pulveri savā galda pusē.<br>10.2. Dalībnieki paši sakārto sev kauliņus uz galda un sasveicinās, paspiežot viens otram roku. Pēc tam viņi nostājas galda pretējā pusē un dalībnieks, kuram ir pirmā sitiena tiesības, novietojis ripu savas puses apmales zonā, sitot ar kiju pa to, izdara sitienu pa kauliņiem.<br>10.3. Kauliņus noliek citu citam cieši blakus, cieši pie galda apmales, pa četri katrā viduslīnijas pusē. | |
| **12.Speciālie termini.** | **11.Speciālie termini.** | |
| 12.1 ,,Tumšais laukums,,-josla gar apmali spēlētāja pusē, kuru norobežo šīs apmales zonas līnija, kā arī laukums vidusapļa iekšpusē.<br>12.2 ,,Tumšais kauliņš,,- kauliņš, kurš atrodas šī spēlētāja tumšajā laukumā un tā caurumā nav redzama tumšā laukuma norobežojošā līnija.<br>12.3 ,,Gaišais kauliņš,,- spēlētāja kauliņš, kurš atrodas uz galda un nav tumšajā laukumā.<br>12.4 ,,Sitiens pareizs,,-<br>12.4.1 ja ripa vispirms skar savu gaišo kauliņu;<br>12.4.2 ja nav savu gaišo kauliņu un ripa skar pretējo apmali, pirms tam neskarot nevienu citu kauliņu;<br>12.4.3 ja ripa vispirms skar sānu apmali un tad savu kauliņu, kurš atrodas vidusaplī;<br>12.4.4 jebkurš savādāks sitiens uzskatāms par sodāmu.<br>12.4.5. ,,savas zonas robežas,, ir 1m uz katru pusi no galda malas un 2m uz aizmuguri. | 11.1. ,,**Tumšais laukums**,,- josla gar apmali dalībnieka pusē, kuru norobežo šīs apmales zonas līnija, kā arī laukums vidusapļa iekšpusē.<br>11.2. ,,**Tumšais" kauliņš**,- dalībnieka kauliņš, kurš atrodas šī dalībnieka ***Tumšajā laukumā*** vai vidusaplī un tā caurumā nav redzama ***Tumšā laukuma*** norobežojošā līnija.<br>11.3. ,,**Gaišais" kauliņš**,- dalībnieka kauliņš, kurš atrodas uz galda un nav ***Tumšais kauliņš***.<br>11.4. **"Sitiens"**- sākas brīdī, kad ripa novietota savā zonā sitiena izpildīšanai.<br>11.5. ,,**Pareizs sitiens**,,:<br>11.5.1. ja ripa vispirms skar savu gaišo kauliņu;<br>11.5.2. ja nav savu gaišo kauliņu un ripa skar pretējo apmali, pirms tam neskarot nevienu citu kauliņu;<br>11.5.3. ja ripa vispirms skar sānu apmali un tad savu kauliņu, kurš atrodas vidusaplī;<br>11.5.4. jebkurš savādāks sitiens uzskatāms par | |

| | | |
|---|---|---|
| | sodāmu.<br>11.6. ,,**Savas zonas robežas**,,- 1m uz katru pusi no galda malas un 2m uz aizmuguri.<br>11.7. "**Nesportiska rīcība**" - kauliņu vai ripas svaidīšana, necenzēti izsaucieni, cilvēka cieņu aizskarošu repliku izteikšana un tamlīdzīgi.<br>11.8. **"Pulveris"**- galda apstrādes materiāls, kas nodrošina galda slīdamību. | |
| **13.Spēle** | **12.Spēle** | |
| 13.1 Spēle sastāv no vairākiem setiem, kuru skaitu nosaka attiecīgo sacensību nolikums.<br>13.2 Sets sākas ar momentu, kad spēlētāji ieņēmuši vietas katrs savā galda pusē un viens no spēlētājiem izdarījis pirmo sitienu.<br>13.3 Pirms sitiena spēlētājs noliek ripu savas puses apmales zonas jebkurā vietā, kuru norobežo zonas sānu un gala līnijas tā, lai ripas caurumā nebūtu redzamas šīs līnijas.<br>13.4 Noliekot ripu, ar to nedrīkst skart nevienu kauliņu. Kustību sākot, ripa nedrīkst skart nevienu kauliņu, kas atrodas savā apmales zonā. Ripu nedrīkst novietot uz sāna.<br>13.5 Kad ripa nolikta uz galda, bet sitiens vēl nav izdarīts, spēlētājam ir tiesības ar roku mainīt ripas stāvokli vai arī nolikt to citā vietā.<br>13.6 Mērķējot kija nedrīkst aizsegt apmales iekšējo stūri. Ja rodas šaubas par kijas stāvokli, tad arī ar roku nedrīkst aizsegt apmales iekšējo stūri.<br>13.7 Spēlētāja atbalsta rokas pirksti nedrīkst skart galda virsmu, bet tikai tā apmali.<br>13.8 Sitiens izdarāms tikai ar kijas tievgali. Aizliegts izdarīt sitienu ar kijas resno galu vai sānu daļu.<br>13.9 Sitienu skaita par izdarītu, ja kija skārusi ripu. Izdarot sitienu pa kauliņiem, ripa atpakaļgājienā nedrīkst pārslīdēt savas puses apmales zonas līniju, t. i., kad ripas caurumā vairs nav redzama zonas līnija, izņemot gadījumus, ja spēlētājam ir kāds tumšais kauliņš.<br>13.10 Pēc sekmīga sitiena, kad maisiņā iekritis viens | 12.1. Spēle sastāv no vairākiem setiem, kuru skaitu nosaka attiecīgo sacensību nolikums.<br>12.2. Pirms spēles abi dalībnieki ierīvē galdu.<br>12.3. Katram dalībniekam pirms spēles atļauts divas minūtes iepazīties ar galda īpatnībām un slīdamību, vienalga no kuras galda puses.<br>12.4. Ja pirms seta sākuma tiek stipri satricināts galds un kauliņi izkustas no savām vietām, kauliņu stāvokli atjauno un sāk spēli.<br>12.5. Sets sākas ar momentu, kad dalībnieki ieņēmuši vietas katrs savā galda pusē un viens no dalībniekiem izdarījis pirmo sitienu.<br>12.6. Pirms sitiena dalībnieks noliek ripu savas puses apmales zonas jebkurā vietā, kuru norobežo zonas sānu un gala līnijas tā, lai ripas caurumā nebūtu redzamas šīs līnijas.<br>12.7. Noliekot ripu, ar to nedrīkst skart nevienu kauliņu. Kustību sākot, ripa nedrīkst skart nevienu kauliņu, kas atrodas savā apmales zonā. Ripu nedrīkst novietot uz sāna.<br>12.8. Kad ripa nolikta uz galda, bet sitiens vēl nav izdarīts, dalībniekam ir tiesības ar roku mainīt ripas stāvokli vai arī nolikt to citā vietā (ievērojot punkta 11.4. prasības).<br>12.9. Mērķējot kija nedrīkst aizsegt apmales iekšējo stūri. Ja rodas šaubas par kijas stāvokli, tad arī ar roku nedrīkst aizsegt apmales iekšējo stūri.<br>12.10. Dalībnieka atbalsta rokas pirksti nedrīkst skart galda virsmu, bet tikai tā apmali.<br>12.11. Sitiens izdarāms tikai ar kijas tievgali. Aizliegts | |

| | | |
|---|---|---|
| vai vairāki savi kauliņi un nav izdarīts neviens pārkāpums, spēlētājs turpina sitienu sēriju.<br>13.11 Ja sitiena rezultātā viens kauliņš uzlec uz otra, tos novieto vienu otram blakus, neizkustinot pārējos kauliņus. Uzlēkušais kauliņš novietojams tajā pusē, uz kuru tas pārsvēries. Ja tas nav iespējams, kauliņu noliek tuvākajā brīvajā vietā. Ja kauliņš uzlec uz ripas, to novieto uz galda ripas vietā. Ja kauliņš vai ripa lēcienā aizskar kādu priekšmetu ārpus galda, bet pēc tam nokrīt uz galda, kauliņš vai ripa skaitās pārlēkuši pāri apmalei.<br>13.12 Ja sitiena rezultātā ripa paliek tādā stāvoklī, ka to grūti paņemt bez kauliņu izkustināšanas, spēlētājs lūdz tiesnesi vai kādu no spēlētājiem paņemt ripu.<br>13.13 Ja sitiena rezultātā kauliņš paliek nestabilā stāvoklī uz maisiņa malas un spēles turpinājumā, ripas vai cita kauliņa neskarts, iekrīt maisiņā, to noliek iepriekšējā stāvoklī un šī kauliņa iekrišana maisiņā netiek ņemta vērā.<br>13.14 Ja sitiena rezultātā ripa vai kauliņš uzlec uz galda apmales un tur paliek, uzskata, ka tas pārlēcis pāri apmalei. Pāri apmalei pārlēkušo savu vai pretinieka kauliņu novieto vidus apļa centrā tā, lai kauliņa caurumā būtu redzams centra krustpunkts. Ja centrs aizņemts, tad kauliņu novieto uz vidus apļa krusta līnijas tajā pusē, kur kauliņš pārlēcis pāri apmalei. Kauliņu novieto tā, lai tā ārmala pieskartos apļa iekšmalai. Ja šis punkts ir aizņemts, kauliņu novieto citā krusta līnijas un apļa saskares punktā. Ja aizņemti visi minētie pieci punkti, kauliņu novieto uz krusta līnijas ,vidū starp kauliņiem, kas ir centrā un pie apļa līnijas, bet vispirms tajā pusē, kur kauliņš pārlēcis pāri apmalei. Ja kauliņš pārlec pāri apmalei pie sānu un gala apmales stūra un nevar noteikt, pār kuru malu kauliņš pārlēcis un centrs ir aizņemts, tad kauliņu novieto pie centra apļa līnijas uz iedomātās diagonāles tajā pusē, kur tas | izdarīt sitienu ar kijas resno galu vai sānu daļu.<br>12.12. Sitienu skaita par izdarītu, ja kija skārusi ripu. Izdarot sitienu pa kauliņiem, ripa atpakaļgājienā nedrīkst pārslīdēt savas puses apmales zonas līniju, t. i., kad ripas caurumā vairs nav redzama zonas līnija, izņemot gadījumus, ja dalībniekam ir kāds tumšais kauliņš.<br>12.13. Pēc sekmīga sitiena, kad maisiņā iekritis viens vai vairāki savi kauliņi un nav izdarīts neviens pārkāpums, dalībnieks turpina sitienu sēriju.<br>12.14. Ja sitiena rezultātā viens kauliņš uzlec uz otra, tos novieto vienu otram blakus, neizkustinot pārējos kauliņus. Uzlēkušais kauliņš novietojams tajā pusē, uz kuru tas pārsvēries. Ja tas nav iespējams, kauliņu noliek tuvākajā brīvajā vietā. Ja kauliņš uzlec uz ripas, to novieto uz galda ripas vietā. Ja kauliņš vai ripa lēcienā aizskar kādu priekšmetu ārpus galda, bet pēc tam nokrīt uz galda, kauliņš vai ripa skaitās pārlēkuši pāri apmalei.<br>12.15. Ja sitiena rezultātā ripa paliek tādā stāvoklī, ka to grūti paņemt bez kauliņu izkustināšanas, dalībnieks lūdz tiesnesi vai kādu no dalībniekiem paņemt ripu. Kauliņu izkustināšanas gadījumā, pēc ripas paņemšanas, izkustināto kauliņu stāvokli atjauno.<br>12.16. Ja sitiena rezultātā kauliņš paliek nestabilā stāvoklī uz maisiņa malas un spēles turpinājumā, ripas vai cita kauliņa neskarts, iekrīt maisiņā, to noliek iepriekšējā stāvoklī un šī kauliņa iekrišana maisiņā netiek ņemta vērā. Tiesnesim ir tiesības nolikt kauliņu stabilākā stāvoklī.<br>12.17. Ja sitiena rezultātā ripa vai kauliņš uzlec uz galda apmales un tur paliek, uzskata, ka tas pārlēcis pāri apmalei. Pāri apmalei pārlēkušo savu vai pretinieka kauliņu novieto vidus apļa centrā tā, lai kauliņa caurumā būtu redzams centra krustpunkts. Ja centrs aizņemts, tad kauliņu novieto uz vidus apļa krusta līnijas tajā | |

| | | |
|---|---|---|
| pārlēcis pāri apmalei. Ja reizē pārlec divi vai vairāki kauliņi, tad kauliņš, kuru pirmo skārusi ripa, novietojams centrā, bet pārējie, kā minēts iepriekš.<br>13.15 Ja sitiena rezultātā saplīst kauliņš un saplīsušās daļas paliek uz galda, tad šī kauliņa lielākās daļas vietā novieto jaunu kauliņu. Ja abas saplīsušās daļas ir vienādas, tad jaunu kauliņu novieto tās daļas vietā, kura atrodas grūtāk iesitamā vietā (pēc pretinieka ieskatiem). Ja sitiena rezultātā saplīst kauliņš un tā lielākā daļa vai puse pārlec pāri apmalei, uzskata,ka kauliņš pārlēcis pāri apmalei un jaunu kauliņu novieto centrā. Ja saplīsušā kauliņa lielāka daļa vai puse iekrīt maisiņā, uzskata, ka kauliņš iekritis maisiņā. Ja sitiena rezultātā saplīst ripa un tās lielākā daļa iekrīt maisiņā vai pārlec pāri apmalei, spēlētājam izliek soda kauliņu.<br>13.16 Ja sitiena rezultātā kauliņš nostājies uz sāniem, viens kauliņš uzlēcis uz otra, kauliņš uzlēcis uz ripas vai galda apmales, vai arī pārlēcis pāri apmalei, uzskatāms, ka kauliņš nav kustībā.<br>13.17 Kamēr tiesnesis, vai spēlētājs, kurš izpilda tiesneša funkcijas, nav beidzis savu darbību,- izliek soda kauliņu, pieraksta rezultātu un taml., spēlētājam nav atļauts novietot ripu uz galda. Atļauts paņemt ripu no galda vai izņemt to no maisiņa, kā arī padot pretiniekam.<br>13.18 Spēles laikā dalībnieki nedrīkst staigāt ap galdu, lai apskatītu kauliņu stāvokli no otras puses.<br>13.19 Dalībniekam ir tiesības noliekties virs galda, atbalstoties pret tā apmalēm.<br>13.20 Spēles laikā dalībniekam nav atļauts uz galda apmales novietot ripu, kauliņu vai citus priekšmetus. Nav atļauts ar kiju vilkt ripu, bet tā jāpaņem ar roku. Ja ripa palikusi pretējā pusē aiz centra apļa joslas, pretspēlētājam tā ar roku jāpabīda centra vai pretspēlētāja virzienā. Ripas pielikšana pie sānu apmales sodāma ar brīdinājumu. | pusē, kur kauliņš pārlēcis pāri apmalei. Kauliņu novieto tā, lai tā ārmala pieskartos apļa iekšmalai. Ja šis punkts ir aizņemts, kauliņu novieto citā krusta līnijas un apļa saskares punktā. Ja aizņemti visi minētie pieci punkti, kauliņu novieto uz krusta līnijas, vidū starp kauliņiem, kas ir centrā un pie apļa līnijas, bet vispirms tajā pusē, kur kauliņš pārlēcis pāri apmalei. Ja kauliņš pārlec pāri apmalei pie sānu un gala apmales stūra un nevar noteikt, pār kuru malu kauliņš pārlēcis un centrs ir aizņemts, tad kauliņu novieto pie centra apļa līnijas uz iedomātās diagonāles tajā pusē, kur tas pārlēcis pāri apmalei. Ja reizē pārlec divi vai vairāki kauliņi, tad viens kauliņš novietojams centrā, bet pārējie, kā minēts iepriekš. Ja pāri apmalei vienlaicīgi pārlec savs un pretinieka kauliņš, tad kauliņš, kuru pirmo skārusi ripa, novietojams centrā, otrs kauliņš, kā minēts augstāk.<br>12.18. Ja sitiena rezultātā saplīst kauliņš un saplīsušās daļas paliek uz galda, tad šī kauliņa lielākās daļas vietā novieto jaunu kauliņu. Ja abas saplīsušās daļas ir vienādas, tad jaunu kauliņu novieto tās daļas vietā, kura atrodas grūtāk iesitamā vietā (pēc pretinieka ieskatiem). Ja sitiena rezultātā saplīst kauliņš un tā lielākā daļa vai puse pārlec pāri apmalei, uzskata, ka kauliņš pārlēcis pāri apmalei un jaunu kauliņu novieto centrā. Ja saplīsušā kauliņa lielāka daļa vai puse iekrīt maisiņā, uzskata, ka kauliņš iekritis maisiņā. Ja sitiena rezultātā saplīst ripa un tās lielākā daļa iekrīt maisiņā vai pārlec pāri apmalei, dalībnieks zaudē sitiena tiesības un viņam izliek soda kauliņu.<br>12.19. Ja sitiena rezultātā kauliņš nostājies uz sāniem, viens kauliņš uzlēcis uz otra, kauliņš uzlēcis uz ripas vai galda apmales, vai arī pārlēcis pāri apmalei, uzskatāms, ka kauliņš nav kustībā.<br>12.20. Kamēr tiesnesis, vai dalībnieks, kurš izpilda tiesneša funkcijas, nav beidzis savu darbību - | |

| | | |
|---|---|---|
| 13.21 Spēlētājam nav atļauts spēles laikā mainīt ripu un kiju, izņemot, ja tie ir bojāti.<br>13.22 Aizliegts mērīt attālumus, lietojot palīglīdzekļus, sitiena izpildīšanai.<br>13.23 Katram spēlētājam pirms spēles atļauts divas minūtes iepazīties ar galda īpatnībām, vienalga no kuras galda puses.<br>13.24 Ja pirms seta sākuma tik stipri satricina galdu, ka kauliņi izkustas no savām vietām, kauliņu stāvokli atjauno un sāk spēli. | izliek soda kauliņu, pieraksta rezultātu un taml., dalībniekam **aizliegts** novietot ripu uz galda. Atļauts paņemt ripu no galda vai izņemt to no maisiņa (savā galda pusē), kā arī padot pretiniekam.<br>12.21. Spēles laikā dalībniekam jāatrodas savā galda pusē, aizliegts staigāt ap galdu, lai apskatītu kauliņu stāvokli no otras puses. Izņēmums, lai pārliecinātos vai kauliņš "gaišs" vai "tumšs". Spēles laikā (bez pretinieka atļaujas) aizliegts pamest "savas zonas robežas".<br>12.22. Dalībniekam ir tiesības noliekties virs galda, atbalstoties pret tā apmalēm.<br>12.23. Spēles laikā dalībniekam aizliegts uz galda apmales novietot ripu, kauliņu vai citus priekšmetus. Aizliegts ar kiju vilkt ripu, bet tā jāpaņem ar roku. Ja ripa palikusi pretējā pusē aiz centra apļa joslas, pretspēlētājam tā ar roku jāpabīda centra vai pretinieka virzienā. Padodot ripu pretiniekam aizliegts to pielikt pie sānu apmales.<br>12.24. Dalībniekam aizliegts spēles laikā mainīt ripu un kiju, izņemot, ja tie ir bojāti.<br>12.25. Ja dalībnieks redz, ka pretinieks izdara pārkāpumu, viņš ar komandu ,,stop!,, pārtrauc spēli un informē pretinieku par pārkāpumu, nepieciešamības gadījumā pieaicinot vecāko tiesnesi. | |
| **14.Tiešie un atsitiena sitieni** | **13.Tiešie un atsitiena sitieni** | |
| **14.**1 Spēlētājs ar tiešu sitienu drīkst sist visus savus gaišos kauliņus, un ripai skarot kādu no tiem ,pēc tam tā var skart jebkuru savu vai pretinieka kauliņu.<br>14.2 Spēlētājs ar atsitiena sitienu drīkst sist visus savus kauliņus.<br>14.3 Tumšos kauliņus nedrīkst sist ar tiešu sitienu, tos drīkst izsist vienīgi:<br>14.3.1 ar ripu, kas pirms tam skārusi pretējo apmali,;<br>14.3.2 ar ripu, kas pirms tam skārusi savu gaišo kauliņu; | 13.1. Dalībnieks ar tiešu sitienu drīkst sist visus savus gaišos kauliņus, un ripai skarot kādu no tiem, pēc tam ripa var skart jebkuru savu vai pretinieka kauliņu.<br>13.2. Dalībnieks ar atsitiena sitienu drīkst sist visus savus kauliņus.<br>13.3. Tumšos kauliņus nedrīkst sist ar tiešu sitienu, tos drīkst izsist vienīgi:<br>13.3.1. ar ripu, kas pirms tam skārusi pretējo apmali,;<br>13.3.2. ar ripu, kas pirms tam skārusi savu gaišo kauliņu; | |

| | | |
|---|---|---|
| 14.3.3 ar savu gaišo kauliņu;<br>14.3.4 ar vairāku kauliņu palīdzību, ripai vispirms skarot savu gaišo kauliņu;<br>14.3.5 ar atsitienu pret sānu apmali, ja kauliņš ir centra aplī.<br>14.3.6 Spēlētāju nesoda, ja viņš pēc sitiena, kura gaitā ripa skārusi pretējo apmali, ar ripu neskar nevienu no saviem kauliņiem, ja viņam nav gaišo kauliņu.<br>14.4 Ja spēlētājs izsit pretinieka tumšo kauliņu, to atstāj tur, kur tas aizdzīts.<br>14.5 Vienspēlēs aizliegts ar sodāmu sitienu iedzīt pretinieka kauliņu tumšajā zonā. Ja tas izdarīts, šo kauliņu atliek iepriekšējā stāvoklī, neaizskarot pārējos izkustinātos kauliņus, bet spēlētāju soda.<br>14.6 Pretinieka kauliņu iedzīšana tumšajā zonā atļauta vienīgi:<br>14.6.1 ar sitienu, kura rezultātā ripa pirms tam skārusi pretējo apmali, kad vairs nav savu gaišo kauliņu;<br>14.6.2 ar ripu, kas pirms tam skārusi savu gaišo kauliņu;<br>14.6.3 ar savu kauliņu;<br>14.6.4 ar vairāku kauliņu palīdzību, pareizi izdarīta sitiena rezultātā.<br>Piezīme: Šinī gadījumā sitiens skaitās pareizs, ja spēlētājs pat sitiena noslēgumā saņem sodu, piemēram, ripa iekrīt maisiņā vai pārlec pāri apmalei.<br>14.7 Ja spēlētājs ar sodāmu sitienu izsit 1 vai vairākus pretinieka kauliņus pāri apmalei vai iedzen tos tumšajā zonā, vai 1 no saviem kauliņiem izsit no tumšās zonas, šo kauliņu stāvokli atjauno, un spēlētāju soda. Pārējo kauliņu stāvokli neatjauno.<br>14.8 Pretinieka kauliņu stāvokli neatjauno, ja tie arī pēc sodāma sitiena pārvietojas viņa tumšajā zonā, vai arī no centra uz aizmugures zonu. (izņemot 17.1.5. apakšpunktā minēto gadījumu) | 13.3.3. ar savu gaišo kauliņu;<br>13.3.4. ar atsitienu pret sānu apmali, ja kauliņš ir centra aplī.<br>13.4. dalībnieku nesoda, ja viņš pēc sitiena, kura gaitā ripa skārusi pretējo apmali, ar ripu neskar nevienu no saviem kauliņiem, ja viņam nav gaišo kauliņu.<br>13.5. Ja dalībnieks izsit pretinieka tumšo kauliņu, to atstāj tur, kur tas aizdzīts.<br>13.6. Vienspēlēs aizliegts ar sodāmu sitienu iedzīt pretinieka kauliņu tumšajā zonā. Ja tas izdarīts, šo kauliņu atjauno iepriekšējā stāvoklī, pārējo izkustināto kauliņu stāvokli neatjauno, bet dalībnieku soda.<br>13.7. Pretinieka kauliņu iedzīšana tumšajā zonā atļauta vienīgi:<br>13.7.1. ar sitienu, kura rezultātā ripa pirms tam skārusi pretējo apmali, kad vairs nav savu gaišo kauliņu;<br>13.7.2. ar ripu, kas pirms tam skārusi savu gaišo kauliņu;<br>13.7.3. ar savu kauliņu;<br>13.7.4. ar vairāku kauliņu palīdzību, pareizi izdarīta sitiena rezultātā.<br>**Piezīme**: Šinī gadījumā sitiens skaitās pareizs, ja dalībnieks pat sitiena noslēgumā saņem sodu, piemēram, ripa iekrīt maisiņā vai pārlec pāri apmalei.<br>13.8. Ja dalībnieks ar sodāmu sitienu izsit 1 vai vairākus pretinieka kauliņus pāri apmalei vai iedzen tos tumšajā zonā, vai 1 no saviem kauliņiem izsit no tumšās zonas, šo kauliņu stāvokli atjauno, un spēlētāju soda. Pārējo kauliņu stāvokli neatjauno.<br>13.9. Pretinieka kauliņu stāvokli neatjauno, ja tie pēc sitiena (arī sodāma) pārvietojas viņa tumšajā zonā, vai arī no centra uz aizmugures zonu. | |
| **15.Izslēgšana no sacensībām** | **14.Izslēgšana no sacensībām** | |
| 15.1 Sevišķi rupju pārkāpumu gadījumā dalībnieku no | 14.1. Sevišķi rupju pārkāpumu gadījumā dalībnieku no | |

| | | |
|---|---|---|
| sacensībām izslēdz bez brīdinājuma. (alkohola lietošana vai smēķēšana sacensību vietā, klaja rupjība vai nepakļaušanās tiesneša prasībām un tamlīdzīgi)<br>15.2 Ja dalībniekam piešķirti divi zaudējumi par nesportisku rīcību. (kauliņu vai ripas svaidīšana, necenzēti izsaucieni, cilvēka cieņu aizskarošu repliku izteikšana un tamlīdzīgi)<br>15.3 Ja dalībniekam piešķirti divi zaudējumi par neierašanos divu minūšu laikā pie sacensību galda.<br>15.4 Ja dalībnieks atsakās sasveicināties pirms spēles un atsveicināties pēc tās. | sacensībām izslēdz bez brīdinājuma (alkohola lietošana vai smēķēšana sacensību vietā, klaja rupjība vai nepakļaušanās tiesneša prasībām un tamlīdzīgi).<br>14.2. Ja dalībniekam piešķirti divi zaudējumi spēlē par nesportisku rīcību (kauliņu vai ripas svaidīšana, necenzēti izsaucieni, cilvēka cieņu aizskarošu repliku izteikšana un tamlīdzīgi).<br>14.3. Ja dalībniekam piešķirti divi zaudējumi spēlē par neierašanos divu minūšu laikā pie sacensību galda.<br>14.4. Ja dalībnieks atsakās sasveicināties pirms spēles un atsveicināties pēc tās. | |
| **16.Zaudējums spēlē** | **15.Zaudējums spēlē** | |
| 16.1 Ja dalībnieks bez īpašas tiesneša atļaujasneierodas pie galda divu minūšu laikā pēc tiesneša aicinājuma uz kārtējo, viņam spēlē piešķir zaudējumu.<br>16.2 Par nesportisku rīcību spēlētājam tiek piešķirts zaudējums spēlē<br>16.3 Pēc trešā brīdinājuma par noteikumu pārkāpšanu, pārkāpējam tiek piešķirts zaudējums vēl nenospēlētajos setos. | 15.1. Ja dalībnieks bez īpašas tiesneša atļaujas neierodas pie galda divu minūšu laikā pēc tiesneša aicinājuma uz kārtējo spēli.<br>15.2. Par nesportisku rīcību dalībniekam tiek piešķirts zaudējums spēlē, kas tiek fiksēts spēles protokolā.<br>15.3. Pēc trešā brīdinājuma par noteikumu pārkāpšanu, kas fiksēts spēles protokolā, pārkāpējam tiek piešķirts zaudējums vēl nenospēlētajos setos. | |
| **17.Zaudējums setā** | **16.Zaudējums setā** | |
| 17.1 Spēlētājam piešķir zaudējumu setā:<br>17.1.1 ja viņš ar sodāmu sitienu no vidus apļa vai savas puses apmales zonas izsit divus vai vairākus savus kauliņus (tas neattiecas uz gadījumu, kad sods tiek nopelnīts pēc pareizi izdarīta sitiena, tā beigu fāzē ripai iekrītot maisiņā<br>17.1.2. ja viņš spēles laikā tik stipri sakustina galdu, ka izkustas kauliņi;<br>17.1.3. ja viņš apzināti pārkāpj spēles noteikumus, neklausa tiesneša rīkojumu , pēc komandas ,,stop,, izdara sitienu.<br>17.1.4. ja ripa vispirms skārusi jebkuru kauliņu savā apmales zonā vai savu tumšo kauliņu vidus aplī un pēc tam izkustējušies 2 vai vairāki citi kauliņi; | 16.1. Dalībniekam piešķir zaudējumu setā:<br>16.1.1. ja viņš ar sodāmu sitienu no vidus apļa vai savas puses apmales zonas izsit divus vai vairākus savus kauliņus (tas neattiecas uz gadījumu, kad sods tiek nopelnīts pēc pareizi izdarīta sitiena, tā beigu fāzē ripai iekrītot maisiņā<br>16.1.2. ja viņš spēles laikā tik stipri sakustina galdu, ka izkustas kauliņi;<br>16.1.3. ja viņš apzināti pārkāpj spēles noteikumus, neklausa tiesneša rīkojumu, pēc komandas ,,stop,, izdara sitienu.<br>16.1.4. ja ripa pēc sitiena vispirms skārusi jebkuru kauliņu savā apmales zonā vai savu tumšo kauliņu vidus aplī un pēc tam izkustējušies 2 vai vairāki citi kauliņi; | |

| | | |
|---|---|---|
| 17.1.5. ja spēlētājs ar roku, kiju vai ripu ( neizdarot sitienu ) izkustina divus vai vairākus kauliņus;<br>17.1.6. ja spēlētājs seta laikā paņem rokā no galda kādu kauliņu vai izkustina pēdējo uz galda esošo kauliņu, vai iebāž roku maisiņā, kamēr sitiena tiesības ir pretiniekam;<br>17.1.6. ja dalībnieks, kurš spēles protokolā ierakstīts pirmais kādā no setiem izdara pirmo sitienu, kad šīs tiesības bija pretiniekam.Ja šo pārkāpumu konstatē pēc nākošā sitiena izdarīšanas, pārkāpums netiek skaitīts, setu turpina un rezultāts atstājams spēkā. Nākošo setu sāk spēlētājs, kuram tas paredzēts protokolā;<br>17.1.7. ja dubultspēlē spēlētājs(no galda tiesnešu pāra), kuram nav sitiena tiesību, izdara šo sitienu, kaut vai to konstatē vēlāk;<br>17.1.8. ja spēlētājs spēles laikā maina nebojātu kiju vai ripu;<br>17.1.9. ja spēlētājs setu starplaikā bez īpašas vecākā tiesneša atļaujas aiziet no galda ilgāk par trīs minūtēm.<br>17.1.10. ja spēlētājs ar roku vai kiju skar kustībā esošu kauliņu;<br>17.1.11. ja spēlētājs neatļauta sitiena rezultātā (piem. dubultsitiena) izkustina divus vai vairākus kauliņus. | 16.1.5. ja dalībnieks ar roku, kiju vai ripu izkustina divus vai vairākus kauliņus;<br>16.1.6, ja dalībnieks seta laikā paņem rokā no galda kādu kauliņu vai izkustina pēdējo uz galda esošo kauliņu, vai iebāž roku maisiņā.<br>16.1.7. ja dalībnieks, kurš spēles protokolā ierakstīts pirmais kādā no setiem izdara pirmo sitienu, kad šīs tiesības bija pretiniekam, arī tad, ja to konstatē vēlāk. Šis punkts attiecas gan uz vienspēlēm, gan dubultspēlēm.<br>16.1.8. ja dalībnieks setu starplaikā bez īpašas pretinieka vai vecākā tiesneša atļaujas aiziet no galda ilgāk par trīs minūtēm. | |
| **18.Soda kauliņš** | **17.Soda kauliņš** | |
| 18.1. Spēlētājs zaudē sitiena tiesības un viņam izliek soda kauliņu šādos gadījumos:<br>18.1.5 pēc sodāma sitiena;<br>18.1.6 ja ripa pēc tieša sitiena vispirms skar pretinieka kauliņu vai vienlaikus savu un pretinieka kauliņu;<br>18.1.7 ja ripa pēc atsitiena, kamēr uz galda ir tieši sitami kauliņi, vispirms skar pretinieka kauliņu;<br>18.1.8. ja ripa iekrīt maisiņā;<br>18.1.9. ja ripa pārlec pāri galda apmalei;<br>18.1.10. ja spēlētājam uz galda ir tikai tumšie kauliņi, bet izdarot sitienu, ripa neskar pretējo apmali, | 17.1. Dalībnieks zaudē sitiena tiesības un viņam izliek soda kauliņu šādos gadījumos:<br>17.1.1. pēc sodāma sitiena;<br>17.1.2. ja ripa pēc tieša sitiena vispirms skar pretinieka kauliņu vai vienlaikus savu un pretinieka kauliņu;<br>17.1.3. ja ripa pēc atsitiena, kamēr uz galda ir tieši sitami kauliņi, vispirms skar pretinieka kauliņu;<br>17.1.4. ja ripa iekrīt maisiņā;<br>17.1.5. ja ripa pārlec pāri galda apmalei;<br>17.1.6. ja dalībniekam uz galda ir tikai tumšie kauliņi, bet izdarot sitienu, ripa neskar pretējo apmali, (ievērojot apakšpunkta 17.1.9.) prasību; | |

| | | |
|---|---|---|
| (ievērojot apakšpunkta 18.1.13.) prasību;<br>18.1.11 ja spēlētājs atsakās no sitiena tiesībām;<br>18.1.12. ja spēlētājs ar sodāmu sitienu pieskaras savam tumšajam kauliņam vai ar neatļautu sitienu (piem. dubultsitienu) izkustina jebkuru savu vai pretinieka kauliņu, izkustinātā kauliņa stāvokli atjauno<br>18.1.13. ja pēc atsitiena pret sānu apmali, ripa neskar savu kauliņu vidus aplī, ne arī pretējo apmali;<br>18.1.14. ja izdara dubultsitienu , t. i., kija otrreiz skar ripu;<br>18.1.15. ja novietojot ripu sišanai, tā skar kādu kauliņu;<br>18.1.16. ja aiztiek vai paņem ripu no galda pirms kauliņu vai ripas kustības apstāšanās;<br>18.1.17. ja ar roku vai kiju skar kustībā esošu ripu;<br>18.1.18. ja ar kiju, roku vai ripu (to padodot, ņemot vai noliekot uz galda) pieskaras kādam kauliņam;<br>18.1.19. ja izkustina kādu kauliņu vai izdara citu sodāmu pārkāpumu, kamēr sitiena tiesības ir pretiniekam, izkustinātā kauliņa stāvokli atjauno nekavējoši ,bet šim spēlētājam, pēc pretinieka sitienu sērijas pārtraukšanas, izliek soda kauliņu un atņem tikko iegūtās sitiena tiesības.;<br>18.1.20. ja ar sodāmu sitienu izsit vienu vai vairākus pretinieka kauliņus pāri apmalei. Izsisto kauliņu stāvokli atjauno;<br>18.1.21. ja sitiena laikā saplīst ripa un lielākā tās daļa iekrīt maisiņā, pārlec pāri apmalei, paliek uz borta, vai skar jebkādu priekšmetu ārpus galda virsmas.<br>18.1.22. ja pēc brīdinājuma par laika vilcināšanu 5 sekunžu laikā un turpmāk 30 sek. laikā netiek izdarīts sitiens, laiks tiek ņemts no brīža, kad ripa pirms kārtējā sitiena atrodas uz galda centra zonā vai spēlētāja pusē un nekas netraucē sagatavoties sitiena izpildei.<br>18.1.23. ja sit ar kijas resno galu vai sāniem; | 17.1.7. ja dalībnieks atsakās no sitiena tiesībām;<br>17.1.8. ja dalībnieks ar tiešu sitienu izkustina vienu kauliņu savā apmales zonā, vai vienu savu kauliņu, kurš atrodas vidusaplī, vai ar neatļautu sitienu izkustina jebkuru savu vai pretinieka kauliņu, izkustinātā kauliņa stāvokli atjauno;<br>17.1.9. ja pēc atsitiena pret sānu apmali, ripa neskar savu kauliņu vidus aplī, ne arī pretējo apmali;<br>17.1.10. ja kija divreiz skar ripu;<br>17.1.11. ja ar roku vai kiju skar **kustībā esošu ripu vai kauliņu**;<br>17.1.12. ja ar kiju, roku vai ripu (to padodot, ņemot vai noliekot uz galda) pieskaras kādam kauliņam;<br>17.1.13. ja aiztiek vai paņem ripu no galda pirms kauliņu vai ripas kustības apstāšanās;<br>17.1.14. ja izkustina kādu kauliņu vai izdara citu sodāmu pārkāpumu, kamēr sitiena tiesības ir pretiniekam, izkustinātā kauliņa stāvokli atjauno nekavējoties, bet šim dalībniekam, **pēc pretinieka sitienu sērijas pārtraukšanas,** izliek soda kauliņu un atņem tikko iegūtās sitiena tiesības;<br>17.1.15. ja ar sodāmu sitienu izsit vienu vai vairākus pretinieka kauliņus pāri apmalei. Izsisto kauliņu stāvokli atjauno;<br>17.1.16. ja sitiena laikā saplīst ripa un lielākā tās daļa iekrīt maisiņā, pārlec pāri apmalei, paliek uz borta, vai skar jebkādu priekšmetu ārpus galda virsmas.<br>17.1.17. ja pēc brīdinājuma par laika vilcināšanu 5 sekunžu laikā un turpmāk 30 sek. laikā netiek izdarīts sitiens, laiks tiek ņemts no brīža, kad ripa pirms kārtējā sitiena atrodas uz galda centra zonā vai spēlētāja pusē un nekas netraucē sagatavoties sitiena izpildei.<br>17.1.18. ja sit ar kijas resno galu vai sāniem;<br>17.1.19. ja tēmējot (kijas tievgalis ir pāri ripai) un velkot kiju atpakaļ, lai izdarītu sitienu, ar kiju aizskar vai pavelk ripu; | |

| | | |
|---|---|---|
| 18.1.24. ja dubultspēlē spēlētājs ar tiešu sitienu iesit pretinieku kauliņu viņu aizmugures zonā. Šajā gadījumā kauliņa stāvokli neatjauno.<br>18.2. Par vairākiem vienā sitienā izdarītiem pārkāpumiem izliek tikai vienu soda kauliņu. (piemēram, ja ripa neskar savu kauliņu un iekrīt maisiņā).<br>18.3. Soda kauliņu uzliek tieši uz apmales zonas viduslīnijas, cieši pie apmales pretspēlētāja pusē. Ja šī vieta ir aizņemta, kauliņu noliek pēc iespējas tuvāk viduslīnijai, neizkustinot pārējos kauliņus. Ja kauliņu attālums no viduslīnijas abās pusēs ir vienāds, soda kauliņu uzliek tajā pusē, kur mazāk sodāmā spēlētāja kauliņu, bet, ja abās pusēs šo kauliņu skaits ir vienāds, tad tajā pusē, kur mazāks kopējais kauliņu skaits. Ja arī šis skaits ir vienāds, tad tajā pusē, no kuras izdarīts sitiens. Ja jāizliek uzreiz divi vai vairāki soda kauliņi, tad pirmo novieto uz apmales zonas viduslīnijas, bet pārējos, kā minēts iepriekš.<br>18.4. Ja spēlētājam uz galda ir visi astoņi kauliņi, soda kauliņu neuzliek, bet skaita parādu. Ja spēles turpinājumā soda kauliņu aizmirst uzlikt, spēli turpina bez tā, t. i., parāds tiek anulēts.<br>18.5.Spēlētājam soda kauliņu uzliek tikai pēc tam, kad viņš zaudējis sitiena tiesības. Ja kādā sitienu sērijā spēlētājs iesit visus astoņus kauliņus un nezaudē sitiena tiesības, tad viņam izliek parāda kauliņu un viņš turpina sitienu sēriju.<br>18.6. Ja ir vairāki parāda kauliņi, tad tos izliek visus uzreiz. Ja visus parāda kauliņus nevar izlikt, tad izliek, cik ir iespējams, bet neizliktie paliek kā parāds.<br>Pāri apmalei pārlēkušais kauliņš, ko noliek vidus apļa centrā, nav soda kauliņš. Šajā gadījumā kauliņu papildus uzliek tikai tad, ja izdarīts arī pārkāpums, par ko paredzēta soda kauliņa uzlikšana. | 17.1.20. ja dubultspēlē dalībnieks ar tiešu sitienu iesit pretinieku kauliņu viņu aizmugures zonā. Šajā gadījumā kauliņa stāvokli neatjauno.<br>17.2. Par vairākiem vienā sitienā izdarītiem pārkāpumiem izliek tikai vienu soda kauliņu. (piemēram, ja ripa neskar savu kauliņu un iekrīt maisiņā).<br>17.3. Soda kauliņu uzliek tieši uz apmales zonas viduslīnijas, cieši pie apmales pretspēlētāja pusē. Ja šī vieta ir aizņemta, kauliņu noliek pēc iespējas tuvāk viduslīnijai, neizkustinot pārējos kauliņus. Ja kauliņu attālums no viduslīnijas abās pusēs ir vienāds, soda kauliņu uzliek tajā pusē, kur mazāk sodāmā spēlētāja kauliņu, bet, ja abās pusēs šo kauliņu skaits ir vienāds, tad tajā pusē, kur mazāks kopējais kauliņu skaits. Ja arī šis skaits ir vienāds, tad tajā pusē, no kuras izdarīts sitiens. Ja jāizliek uzreiz divi vai vairāki soda kauliņi, tad pirmo novieto uz apmales zonas viduslīnijas, bet pārējos, kā minēts iepriekš.<br>17.4. Ja dalībniekam uz galda ir visi astoņi kauliņi, soda kauliņu neuzliek, bet skaita parādu. Ja spēles turpinājumā soda kauliņu aizmirst uzlikt, spēli turpina bez tā, t. i., parāds tiek anulēts.<br>17.5. Dalībniekam soda kauliņu uzliek tikai pēc tam, kad viņš zaudējis sitiena tiesības. Ja kādā sitienu sērijā dalībnieks iesit visus astoņus kauliņus un nezaudē sitiena tiesības, tad viņam izliek parāda kauliņu un viņš turpina sitienu sēriju.<br>17.6. Ja ir vairāki parāda kauliņi, tad tos izliek visus uzreiz. Ja visus parāda kauliņus nevar izlikt, tad izliek, cik ir iespējams, bet neizliktie paliek kā parāds.<br>Pāri apmalei pārlēkušais kauliņš, ko noliek vidus apļa centrā, nav soda kauliņš. Šajā gadījumā kauliņu papildus uzliek tikai tad, ja izdarīts arī pārkāpums, par ko paredzēta soda kauliņa uzlikšana. | |

| 19.Sitiena tiesību zaudējums | 18.Sitiena tiesību zaudējums | |
|---|---|---|
| 19.1.Spēlētājs zaudē sitiena tiesības:<br>19.1.5. ja ar kārtējo sitienu spēlētājs neiedzen maisiņā nevienu savu kauliņu;<br>19.1.6. ja spēlētājs kopā ar savu kauliņu iedzen maisiņā kādu no pretinieka kauliņiem;<br>19.1.7. ja sitiena rezultātā pāri apmalei pārlec kāds savējais vai pretinieka kauliņš, vai arī tas paliek uz borta, vai skar jebkādu priekšmetu ārpus galda virsmas;<br>19.1.8. ja izdara kādu pārkāpumu, par ko izliek soda kauliņu;<br>19.1.9. ja izpildot sitienu, kad nav savu "tumšo" kauliņu, ripa atpakaļgājienā pārslīd savas puses apmales zonas līnijai, t. i., ripas caurumā vairs nav redzama līnija;<br>19.1.10. ja spēlētājs pārkāpj savas zonas robežu, izņemot gadījumus, ja no grīdas jāpaceļ pār apmali pārlēkušais kauliņš vai ripa ,lai pārbaudītu ieraksta pareizību spēles protokolā ,lai šaubu gadījumā pārliecinātos –kauliņš tumšs vai gaišs;<br>19.1.11. ja pēc brīdinājuma par tīšu laika vilcināšanu, piecu sekunžu laikā un turpmāk 30 sekunžu laikā netiek izdarīts sitiens;<br>19.1.12. ja spēlētājs noliek ripu sitiena izpildīšanai, kamēr tiesnesis nav beidzis savu darbu pie galda. | 18.1. Dalībnieks zaudē sitiena tiesības:<br>18.1.1. ja ar kārtējo sitienu neiesit maisiņā nevienu savu kauliņu;<br>18.1.2. ja kopā ar savu kauliņu iesit maisiņā kādu no pretinieka kauliņiem;<br>18.1.3. ja sitiena rezultātā pāri apmalei pārlec kāds savējais vai pretinieka kauliņš, vai arī tas paliek uz borta, vai skar jebkādu priekšmetu ārpus galda virsmas;<br>18.1.4. ja izdara kādu pārkāpumu, par ko izliek soda kauliņu;<br>18.1.5. ja izpildot sitienu, kad nav savu "tumšo" kauliņu, ripa atpakaļgājienā pārslīd savas puses apmales zonas līnijai, t. i., ripas caurumā vairs nav redzama līnija;<br>18.1.6. ja pēc brīdinājuma par tīšu laika vilcināšanu, piecu sekunžu laikā un turpmāk 30 sekunžu laikā netiek izdarīts sitiens;<br>18.1.7. ja dalībnieks noliek ripu sitiena izpildīšanai, kamēr tiesnesis nav beidzis savu darbu pie galda.<br>18.1.8. dubultspēlē, ja jebkurš no abiem partneriem turpina sarunāties, kad ripa nolikta uz galda sitiena izdarīšanai (piem. izrunāta situācija, dalībnieks noliek ripu uz galda sitiena izdarīšanai, bet partneris saka, nē, tā nesit, ir cits variants). | |
| **20.Brīdinājums** | **19.Brīdinājums** | |
| 20.1.Spēlētājam tiek izteikts brīdinājums, kurš ierakstāms spēles protokolā:<br>20.1.5. ja spēlētājs nepareizi noliek ripu uz galda sākuma stāvoklī un izdara mērķēšanu;<br>20.1.6. ja spēlētājs nepasniedz vai nepastumj ripu, kura palikusi aiz centra zonas vai iekritusi no spēlētāja pretējās puses maisiņā;<br>20.1.7. ja spēlētājs padodot ripu, to pieliek pie sānu apmales;<br>20.1.8. ja spēlētājs novieto uz galda apmales ripu, kauliņus vai citus priekšmetus; | 19.1. Dalībniekam tiek izteikts brīdinājums, kas ierakstāms spēles protokolā:<br>19.1.1. ja pirms spēles ilgāk par 2 minūtēm iepazīstas ar galda īpatnībām;<br>19.1.2. ja nepasniedz vai nepastumj ripu, kura palikusi aiz centra zonas vai iekritusi no dalībnieka pretējās puses maisiņā;<br>19.1.3. ja padodot ripu, to pieliek pie sānu apmales;<br>19.1.4. ja novieto uz galda apmales ripu, kauliņus vai citus priekšmetus;<br>19.1.5. ja spēles laikā ar roku tīra lieko pulveri; | |

| | | |
|---|---|---|
| 20.1.9. ja spēlētājs mērķējot ar kiju aizsedz galda apmales iekšējo stūri;<br>20.1.10. ja spēlētājs lietojot palīglīdzekļus, mēra attālumu sitiena izpildīšanai;<br>20.1.11. ja spēlētājs spēles laikā ar roku tīra lieko borskābi;<br>20.1.12. ja spēlētājs ar kiju velk ripu;<br>20.1.13. ja spēlētājs spēles laikā strīdas ar tiesnesi;<br>20.1.14. ja spēlētājs spēles laikā sarunājas ar spēlē nepiederošām personām ,izsaka replikas pretiniekam, žestikulē, komentē spēles gaitu vai kā citādi traucē pretspēlētājam koncentrēties sitiena izdarīšanai.<br>Pēc trešā brīdinājuma spēlētājam piešķir zaudējumu nenospēlētajos setos.<br>20.2. Ja spēlētājs redz, ka pretinieks izdara pārkāpumu, viņš ar komandu ,,stop,, pārtraukt spēli un informē pretinieku par pārkāpumu, nepieciešamības gadījumā pieaicinot vecāko tiesnesi.<br>20.3. Ja spēlētājs tīši vilcina laiku ( piemēram, vienkāršā situācijā ļoti ilgi domā par dažādiem sitiena variantiem, noliekot ripu uz galda, vairāk kārt maina tās stāvokli, ilgi mērķē utt.), spēlētāju brīdina, ka viņam nekavējoties piecu sekunžu laikā jāizdara sitiens. Pretējā gadījumā spēlētājs zaudē sitiena tiesības un tam izliek soda kauliņu. Par katru turpmāko reizi, kad spēlētājs neievēro 30 sekunžu laika ierobežojumu, viņš šādi tiek sodīts līdz spēles beigām. Laiks tiek ņemts no brīža, kad spēlētājs paņēmis rokā ripu vai tā atrodas uz galda spēlētāja pusē un nekas netraucē sagatavoties sitiena izpildei. Dubultspēlē laika ierobežojums attiecas uz abiem partneriem. | 19.1.6. ja pretinieka sitiena laikā (bez pretinieka lūguma) tīra (nopūš) pulveri;<br>19.1.7. ja ar kiju velk ripu;<br>19.1.8. ja spēles laikā strīdas ar tiesnesi;<br>19.1.9. ja dalībnieks spēles laikā (bez pretinieka atļaujas) pārkāpj “savas zonas robežas”; izņemot gadījumus, ja no grīdas jāpaceļ pār apmali pārlēkušais kauliņš vai ripa, lai pārbaudītu ieraksta pareizību spēles protokolā, lai šaubu gadījumā pārliecinātos – kauliņš tumšs vai gaišs;<br>19.1.10. ja dalībnieks spēles laikā sarunājas ar spēlē nepiederošām personām, izsaka replikas pretiniekam, žestikulē, komentē spēles gaitu vai kā citādi traucē pretspēlētājam koncentrēties sitiena izdarīšanai.<br>Pēc trešā brīdinājuma dalībniekam piešķir zaudējumu nenospēlētajos setos.<br>19.2. Ja dalībnieks tīši vilcina laiku (piemēram, vienkāršā situācijā ļoti ilgi domā par dažādiem sitiena variantiem, noliekot ripu uz galda, vairākkārt maina tās stāvokli, ilgi mērķē utt.), dalībnieku brīdina, ka viņam nekavējoties piecu sekunžu laikā jāizdara sitiens. Pretējā gadījumā dalībnieks zaudē sitiena tiesības un tam izliek soda kauliņu. Par katru turpmāko reizi, kad dalībnieks neievēro 30 sekunžu laika ierobežojumu, viņš šādi tiek sodīts līdz spēles beigām. Laiks tiek ņemts no brīža, kad dalībnieks paņēmis rokā ripu vai tā atrodas uz galda dalībnieka pusē un nekas netraucē sagatavoties sitiena izpildei. Dubultspēlē laika ierobežojums attiecas uz abiem partneriem. | |
| **21.Vienspēle** | **20.Vienspēle** | |
| 21.1. Novusa sacensībās vienspēlē sacenšas divi spēlētāji, kuri stāv viens otram pretī, katrs savā galda pusē.<br>21.2. Spēles setu skaitu nosaka sacensību nolikumā. Pēc katra seta vai abpusējām nezaudēto sitiena tiesību sērijām, spēlētāji mainās ar vietām. | 20.1. Vienspēlē sacenšas divi dalībnieki, kuri stāv viens otram pretī, katrs savā galda pusē.<br>20.2. Spēles setu skaitu nosaka sacensību nolikums. Pēc katra seta, kad kāds no dalībniekiem guvis uzvaru, tiek mainītas galda puses.<br>20.3. Setā uzvar dalībnieks, kurš pirmais iesit maisiņos | |

| | | |
|---|---|---|
| 21.3. Setā uzvar spēlētājs, kurš pirmais sadzen maisiņos visus savus kauliņus (ievērojot 4. un 5.punkta prasības).<br>Ja spēlētājs, kuram ir pirmā sitiena tiesības, ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus astoņus kauliņus, viņa sitienu sērija tiek pārtraukta un sitiena tiesības piešķir pretiniekam. Ja arī pretinieks ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus savus kauliņus, setu pārspēlē, mainot galda puses un pirmā sitiena tiesības. Nākošajā, kārtējā setā, pirmā sitiena tiesības paliek, kā paredzēts protokolā. Ja abi spēlētāji ar pirmo sitienu sēriju sadzen maisiņos visus astoņus kauliņus, bet viens no viņiem pie pēdējā sitiena izdara pārkāpumu, par ko tiek zaudētas sitiena tiesības, viņš setu ir zaudējis<br>Piezīme: Sitiena sērijas pārtraukums nav sitiena tiesību zaudējums. Spēlētājs nesit tādēļ, ka viņam uz galda nav neviena kauliņa. Ja spēlētājs pēc sitienu sērijas pārtraukšanas izdara pārkāpumu (piemēram, pasniedzot ripu, izkustina kauliņu ), viņu nekavējoties soda, un viņš zaudē līdz tam nezaudētās sitiena tiesības. Spēlētājam pēc pretinieka pirmā sitiena zaudējuma, ir kārtējā sitiena tiesības ).<br>21.4. Ja spēlētājs ar pareizi izdarītu sitienu kopā ar savu pēdējo kauliņu maisiņā iesit arī pretinieka pēdējo kauliņu, sets tiek anulēts un sākts no jauna. Ja spēlētājs šajā gadījumā izpelnās soda kauliņu, viņam setā piešķir zaudējumu.<br>21.5. Ja abiem spēlētājiem kauliņi palikuši tikai vidus aplī vai savas puses aizmugures zonā, un tie katrs trīs reizes netrāpa pa kauliņiem, sets tiek pārtraukts un sākts no jauna. Pirmā sitiena tiesības nemainās. | visus savus kauliņus (ievērojot 5. un 6.punkta prasības).<br>20.4. Ja dalībnieks, kuram ir pirmā sitiena tiesības, ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus astoņus kauliņus, viņa sitienu sērija tiek pārtraukta un sitiena tiesības piešķir pretiniekam. Ja arī pretinieks ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus savus kauliņus, sets tiek anulēts un sākts no jauna. Pirmā sitiena tiesības nemainās un nemainās arī galda puses. Šādi spēle turpinās līdz kāds no dalībniekiem gūst uzvaru setā. Nākošajā, kārtējā setā, pirmā sitiena tiesības paliek, kā paredzēts protokolā. Ja abi dalībnieki ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus astoņus kauliņus, bet viens no viņiem pie pēdējā sitiena izdara pārkāpumu, par ko tiek zaudētas sitiena tiesības, viņš setu ir zaudējis<br>Piezīme: Sitiena sērijas pārtraukums nav sitiena tiesību zaudējums. Dalībnieks nesit tādēļ, ka viņam uz galda nav neviena kauliņa. Ja dalībnieks pēc sitienu sērijas pārtraukšanas izdara pārkāpumu (piemēram, pasniedzot ripu, izkustina kauliņu), viņu nekavējoties soda, un viņš zaudē līdz tam nezaudētās sitiena tiesības. Dalībniekam pēc pretinieka pirmā sitiena zaudējuma, ir kārtējā sitiena tiesības.<br>20.5. Ja dalībnieks ar pareizi izdarītu sitienu kopā ar savu pēdējo kauliņu maisiņā iesit arī pretinieka pēdējo kauliņu, sets tiek anulēts un sākts no jauna. Ja dalībnieks šajā gadījumā izpelnās soda kauliņu, viņam setā piešķir zaudējumu.<br>20.6. Ja abiem dalībniekiem kauliņi palikuši tikai vidus aplī vai savas puses aizmugures zonā, un tie katrs trīs reizes netrāpa pa kauliņiem, sets tiek pārtraukts un sākts no jauna. Pirmā sitiena tiesības nemainās. | |
| **22.Dubultspēles** | **21.Dubultspēles** | |
| 22.1. Dubultspēlēs sacenšas divi pāri. Partneri stāv viens otram pretī. Pirmā sitiena tiesības visu laiku paliek vienā galda pusē, bet spēlētāji pēc katra | 21.1. Dubultspēlēs sacenšas divi pāri. Partneri stāv viens otram pretī. Seta sākumā katrs dalībnieks saliek sava partnera spēles kauliņus. Pirmā | |

| | | |
|---|---|---|
| seta mainās pulksteņa rādītāja gaitas virzienā, izņemot, ja abi pāri savu spēli nobeiguši ar pirmo sitienu sēriju. Tad spēlētāji paliek savās vietās, bet pirmā sitiena tiesības ir pēdējam sitiena izdarītājam. Arī sitienus spēlētāji izdara pulksteņa rādītāja gaitas virzienā. Seta sākumā katrs dalībnieks saliek sava partnera spēles kauliņus.<br>22.2. Dubultspēlēs katrs spēlētājs cenšas iesist maisiņos ne tikai savus, bet arī partnera kauliņus. Setā uzvar pāris, kurš pirmais to izdara.<br>22.3. Uz dubultspēli attiecas visi vienspēles noteikumi, izņemot, kad spēlētājs ar tiešu sitienu iesit pretinieku kauliņu viņu aizmugures zonā. Dubultspēlē par šādu pārkāpumu izliek tikai soda kauliņu.<br>22.4. Vienīgi uz vidus apli attiecināmi noteikumi par aizliegumu ar sodāmu sitienu iedzīt "tumšajā" zonā pretinieka kauliņu.<br>22.5. Dubultspēlē par izdarīto pārkāpumu soda to spēles partneri, kuram ir sitiena tiesības, vai tās būs ja pārkāpuma brīdī sitiena tiesības ir pretiniekam.<br>22.6. Soda kauliņu var izlikt tikai tad, ja sodītā spēlētāja pretējā pusē kauliņi ir izkustināti.<br>22.7. Ja spēlētājs ar pirmo sitienu sēriju iedzen maisiņos visus 16 (savus un partnera) kauliņus, ja tas vēl nav izdarījis sitienu, tad sitiena tiesības ir tikai vienam pretinieka spēlētājam. Ja tas ar pirmo sitienu sēriju visus 16 ( savus un partnera ) kauliņus neiedzen maisiņos, viņi setu ir zaudējuši. Pārējos gadījumos sitiena tiesības ir visiem spēlētājiem.<br>22.8. Pēc izdarīta sitiena, vajadzības gadījumā viens no spēles dalībniekiem padod ripu.<br>22.9. Kamēr spēlētājs, kuram ir sitiena tiesības, nav pieskāries ripai, kura tam pabīdīta vai pēc sitiena palikusi viņa galda pusē, viņa partneris drīkst dot norādījumu (uzdevumu ), sitiena izpildīšanai, tikai nenorādot no kuras vietas izdarāms sitiens. Sitiena izpildītājs neko nedrīkst teikt. Pēc sitiena | sitiena tiesības visu laiku paliek vienā galda pusē, bet dalībnieki pēc katra seta mainās pulksteņa rādītāja gaitas virzienā, izņemot, ja abi pāri savu spēli nobeiguši ar pirmo sitienu sēriju. Tad sets anulējas un sākas no jauna. Spēlētāji paliek savās vietās un pirmā sitiena tiesības paliek nemainīgas (dalībniekam, kuram pēc protokola šajā setā bija sitiena tiesības). Arī sitienus dalībnieki izdara pulksteņa rādītāja gaitas virzienā.<br>21.2. Dubultspēlēs katrs dalībnieks cenšas iesist maisiņos ne tikai savus, bet arī partnera kauliņus. Setā uzvar pāris, kurš pirmais to izdara.<br>21.3. Uz dubultspēli attiecas visi vienspēles noteikumi, izņemot, kad dalībnieks ar tiešu sitienu iedzen pretinieku kauliņu viņu aizmugures zonā. Dubultspēlē par šādu pārkāpumu izliek tikai soda kauliņu.<br>21.4. Dubultspēlē aizliegts ar sodāmu sitienu iedzīt pretinieku kauliņu vidus aplī ("tumšajā" zonā).<br>21.5. Dubultspēlē par izdarīto pārkāpumu soda to partneri, kuram ir sitiena tiesības, vai tās būs, ja pārkāpuma brīdī sitiena tiesības ir pretiniekam.<br>21.6. Soda kauliņu var izlikt tikai tad, ja sodītā dalībnieka pretējā pusē kauliņi ir izkustināti.<br>21.7. Ja dalībnieks, kuram ir pirmā sitiena tiesības (pirmais dalībnieks), ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus 16 (savus un partnera) kauliņus, tad sitiena tiesības ir tikai vienam pretinieka spēlētājam (otrajam dalībniekam). Ja tas ar pirmo sitienu sēriju visus 16 (savus un partnera) kauliņus neiesit maisiņos, viņi setu ir zaudējuši. Ja pirmais dalībnieks, ar pirmo sitienu sēriju, visus 16 (savus un partnera) kauliņus neiesit maisiņos, bet otrais dalībnieks, ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus 16 (savus un partnera) kauliņus, viņi ir setu vinnējuši. Trešajam un ceturtajam dalībniekam (katra pāra otrajam dalībniekam) sitiena tiesību nav.<br>21.8. Pēc izdarīta sitiena, vajadzības gadījumā, viens | |

| | | |
|---|---|---|
| izpildītāja pieskaršanās ripai (to pārbīdot vai noliekot sitiena izpildīšanai), neviens no abiem partneriem neko vairāk nedrīkst runāt. Norādījumu došanai un sitiena izpildīšanai jāiekļaujas 30 sekunžu laika robežās.<br>22.10. Dubultsitiena rezultātā izkustināta viena kauliņa stāvokli atjauno, spēlētājam atņem sitiena tiesības un izliek soda kauliņu, bet ja izkustināti divi vai vairāki savi vai pretinieka kauliņi tiek piešķirts zaudējums setā. | no spēles dalībniekiem padod ripu.<br>21.9. Kamēr dalībnieks, kuram ir sitiena tiesības, nav nolicis ripu uz galda, lai izdarītu sitienu, abi spēļu partneri drīkst pārspriest situāciju (par kauliņu stāvokli, sitiena veidu, vietu no kuras sist, virzienu, kur kauliņiem jāatrodas pēc sitiena u.c.). Aizliegts tuspināt diskusiju, ja ripa nolikta uz galda sitiena izdarīšanai. Norādījumu došanai, diskusijai un sitiena izpildīšanai jāiekļaujas 30 sekunžu laika robežās. | |
| | 22.Komandu spēles | |
| | 22.1. Komandu čempionātā atsevišķi sacenšas sieviešu un vīriešu komandas.<br>22.2. Sieviešu komandā ir 4 pamatsastāva spēlētājas, vīriešu komandā 5 pamatsastāva spēlētāji. Rezerves spēlētāju skaits nav ierobežots.<br>22.3. Spēļu kārtību nosaka komandu čempionāta nolikums.<br>22.4. Aizpildot protokolu komandu sacensībās, vispirms jāuzraksta pirmā spēļu kārta. Spēlētāju kārtību pirmajai kārtai tiesnesim iesniedz vienlaikus abi komandu pārstāvji. Pirms katras kārtas pēdējās spēles jāpiesaka izmaiņas nākamajā kārtā, ja tādas ir paredzētas. Otrajā kārtā pamatsastāva spēlētājus var aizvietot ar rezerves spēlētājiem. Trešajā kārtā savukārt var tikt nomainīti šie spēlētāji ar pamatsastāva vai citiem rezerves spēlētājiem, pie kam viens rezerves spēlētājs vienā sacensībā drīkst nomainīt tikai vienu spēlētāju (vienu numuru), un nomainītais spēlētājs pēc tam drīkst spēlēt tikai savā bijušajā vietā (ar agrāko numuru).<br>22.5. Uz komandu spēli attiecas visi vienspēles noteikumi. | |
| **23.Sitiena tiesību noteikšana** | **23.Sitiena tiesību noteikšana** | |
| 23.1. Pirmā sitiena tiesības vienspēlēs nosaka šādi:<br>23.1.5. spēlējot pēc apļa sistēmas, dalībniekus izlozē un sastāda spēļu grafiku. Katra pāra pirmajam spēlētājam ir pirmā sitiena tiesības, bet otrajam tiesības izvēlēties galda pusi un kauliņus; | 23.1. Pirmā sitiena tiesības vienspēlēs nosaka šādi:<br>23.1.1. spēlējot pēc apļa sistēmas, dalībniekus izlozē un sastāda spēļu grafiku. Pirmajam dalībniekam ir pirmā sitiena tiesības, bet otrajam - tiesības izvēlēties galda pusi un | |

| | | |
|---|---|---|
| 23.1.6. spēlējot pēc vienmīnusa vai divmīnusu sistēmas, pirmā sitiena tiesības izlozē vai nosaka šādi: nepāra kārtu spēlēs pirmā sitiena tiesības ir pirmajam spēlētājam, bet pāra kārtu spēlēs - otrajam spēlētājam.<br>23.2. Komandu sacensībās pirmā sitiena tiesības tiek noteiktas nolikumā, bet ja tas nav izdarīts, tad pirmā sitiena tiesības pirmajā kārtā, ir sacensību protokolā otrās ierakstītās komandas spēlētājiem (viesiem).<br>23.3. Līdzīgi kā vienspēlēs, pirmā sitiena tiesības nosaka dubultspēlēs, tikai izlozē piedalās viens no katra pāra. Spēlētāji, kuru pāris ieguvis pirmā sitiena tiesības, paši nosaka, kurš no viņiem sāks spēli. Kad izvēlētas galda puses, spēlētāji nostājušies savās vietās un tas pāris ,kuram ir pirmā sitiena tiesības paziņojuši, kurš no viņiem sitīs pirmais, pretiniekiem ir tiesības savā starpā apmainīties vietām. Izšķirošajā nepāra setā(ja spēle notiek līdz uzvarai), spēlētājiem, kuriem nav pirmā sitiena tiesību, atļauts atkal savstarpēji mainīties vietām.<br>23.4. Izpildot protokolu komandu sacensībās, vispirms jāuzraksta pirmā spēļu kārta. Spēlētāju kārtību pirmajai kārtai tiesnesim iesniedz vienlaikus abi komandu pārstāvji. Pirms katras kārtas pēdējās spēles jāpiesaka izmaiņas nākamajā kārtā, ja tādas ir paredzētas. Otrajā kārtā pamatsastāva spēlētājus var aizvietot ar rezerves spēlētājiem. Trešajā kārtā savukārt var tikt nomainīti šie spēlētāji ar pamatsastāva vai citiem rezerves spēlētājiem, pie kam viens rezerves spēlētājs vienā sacensībā drīkst nomainīt tikai vienu spēlētāju (vienu numuru), un nomainītais spēlētājs pēc tam drīkst spēlēt tikai savā bijušajā vietā (ar agrāko numuru). | kauliņus;<br>23.1.2. spēlējot pēc vienmīnusu vai divmīnusu sistēmas, pirmā sitiena tiesības izlozē vai nosaka šādi: nepāra kārtu spēlēs pirmā sitiena tiesības ir pirmajam dalībniekam, bet pāra kārtu spēlēs - otrajam dalībniekam.<br>23.2. Komandu sacensībās pirmā sitiena tiesības tiek noteiktas nolikumā, bet, ja tas nav izdarīts, tad pirmā sitiena tiesības pirmajā kārtā, ir sacensību protokolā otrās ierakstītās komandas dalībniekiem (viesiem).<br>23.3. Līdzīgi kā vienspēlēs, pirmā sitiena tiesības nosaka dubultspēlēs, tikai izlozē piedalās viens dalībnieks no katra pāra. Dalībnieki, kuru pāris ieguvis pirmā sitiena tiesības, paši nosaka, kurš no viņiem sāks spēli. Kad izvēlētas galda puses, dalībnieki nostājušies savās vietās un tas pāris, kuram ir pirmā sitiena tiesības paziņojuši, kurš no viņiem sitīs pirmais, pretiniekiem ir tiesības savā starpā apmainīties vietām. Izšķirošajā nepāra setā (ja spēle notiek līdz uzvarai), dalībniekiem, kuriem nav pirmā sitiena tiesības, atļauts atkal savstarpēji mainīties vietām. | |
| **24.Spēles rezultāts** | **24,Spēles rezultāts** | |
| 24.1. Ja viens no spēlētājiem uzvarējis vairāk nekā pusi no spēlē paredzētajiem setiem, viņš tiek atzīts par uzvarētāju un spēli pārtrauc, ja vien nolikumā nav | 24.1. Ja viens no dalībniekiem uzvarējis vairāk nekā pusi no spēlē paredzētajiem setiem, viņš tiek atzīts par uzvarētāju un spēli pārtrauc, ja vien | |

| | | |
|---|---|---|
| paredzēta visu setu izspēle. Pāru skaita setu spēlē iespējams arī neizšķirts rezultāts.<br>24.2. Komandu sacensības pārtrauc, ja viena komanda jau guvusi uzvaru, ja vien arī šeit nolikumā nav paredzēts izspēlēt visas spēles. | nolikumā nav paredzēta visu setu izspēle. Pāru skaita setu spēlē iespējams arī neizšķirts rezultāts.<br>24.2. Komandu sacensības pārtrauc, ja viena komanda jau guvusi uzvaru, ja vien nolikumā nav paredzēts izspēlēt visas spēles. | |
| **SACENSĪBU INVENTĀRS**<br>**25.Galds** | **SACENSĪBU INVENTĀRS**<br>**25.Galds** | |
| 25.1. Novusa galds ir l x 1 m finiera plāksne, ne plānāka par 16 mm, ko ierobežo 45 mm platas apmales. Apmales augstums no galda virsmas ir 25 mm. Galda stūros 15 mm attālumā no apmalēm izveidoti apaļi caurumi 100 mm diametrā, zem kuriem piestiprināti auduma maisiņi. Caurumu malām jābūt gludām, lai netraucētu kauliņu slīdēšanu.<br>Uz galda virsmas iezīmētas 1 mm platas melnas līnijas. Apmaļu zonas norobežo apmalēm paralēlas līnijas, kas novilktas 130 mm attālumā no apmalēm. Galda vidū iezīmēts vidus aplis 250 mm diametrā. Apmalēm perpendikulāras līnijas to sadala četros sektoros.<br>25.2. Galda virsma ir vairāk kārt lakota, pēc kam ar smalku smilšpapīru slīpēta un ir gluda. Lai veicinātu galda slīdamību, tā virsmu pirms spēles ar papīra palīdzību ierīvē ar borskābi. Slīdamības uzlabošanai citas vielas lietot aizliegts.<br>25.3. Apmales izgatavotas no koka. Vēlams, lai apmales būtu līmētas, pie kam iekšpuse noteikti no cieta lapu koka.<br>25.4. Galds tiek novietots uz koka vai metāla pamata tā, lai no apmales augšas līdz grīdai būtu 75 - 78 cm. Pamata augstumam jābūt regulējamam, lai nodrošinātu galda līmenisku stāvokli. | 25.1. Novusa galds ir l x 1 m finiera plāksne, ne plānāka par 16 mm, ko ierobežo 45 mm platas apmales. Apmales augstums no galda virsmas ir 25 mm. Galda stūros 15 mm attālumā no apmalēm izveidoti apaļi caurumi 100 mm diametrā, zem kuriem piestiprināti auduma maisiņi. Caurumu malām jābūt gludām, lai netraucētu kauliņu slīdēšanu.<br>Uz galda virsmas iezīmētas 1 mm platas melnas līnijas. Apmaļu zonas norobežo apmalēm paralēlas līnijas, kas novilktas 130 mm attālumā no apmalēm. Galda vidū iezīmēts vidus aplis 250 mm diametrā. Apmalēm perpendikulāras līnijas to sadala četros sektoros.<br>25.2. Galda virsma ir vairākkārt lakota, pēc tam ar smalku smilšpapīru slīpēta un ir gluda. Lai veicinātu galda slīdamību, tā virsmu pirms spēles ar papīra vai kartona palīdzību ierīvē ar pulveri.<br>25.3. Apmales izgatavotas no koka. Vēlams, lai apmales būtu līmētas, pie kam, iekšpuse noteikti no cieta lapu koka.<br>25.4. Galds tiek novietots uz koka vai metāla pamata tā, lai no apmales augšas līdz grīdai būtu 75 - 78 cm. Pamata augstumam jābūt regulējamam, lai nodrošinātu galda līmenisku stāvokli. | |
| **26.Kauliņi** | **26.Kauliņi** | |
| 26.1. Kauliņi izgatavoti no koka (vislabāk no bērza). Kauliņu diametrs - 30 mm, biezums -12 mm, vidus cauruma diametrs - 8 mm. Kauliņu malas mazliet noapaļotas, bet virspuse un apakšpuse nedaudz izdobta, lai samazinātu slīdvirsmu. | 26.1. Kauliņi izgatavoti no koka (vislabāk no bērza). Kauliņu diametrs - 30 mm, biezums -12 mm, vidus cauruma diametrs - 8 mm. Kauliņu malas mazliet noapaļotas, bet virspuse un apakšpuse nedaudz izdobta, lai samazinātu slīdvirsmu. | |

| | | |
|---|---|---|
| 26.2. Kauliņi krāsoti - sarkani un melni, pa 16 katrā krāsā. | 26.2. Kauliņi krāsoti - sarkani un melni, pa 16 katrā krāsā. | |
| **27.Ripa** | **27.Ripa** | |
| 27.1. Ripai jābūt no viengabala koka. Ripas forma ir līdzīga kauliņu formai. Tās biezums - 14 - 15 mm, diametrs - 44 - 45 mm, cauruma diametrs - 10 - 10.2 mm, cilindrisks, bez paplašinājumiem cauruma galos, svars ne lielāks par 22 gramiem. Tā nedrīkst būt līmēta, krāsota, lakota un piesūcināta ar kādu vielu. Virspusē var būt īpašnieka iniciāļi.<br>27.2. Ja nolikumā paredzēts, ka sacensībās ripas dod sacensību rīkotāji, tad spēle ar personīgām ripām aizliegta. | 27.1. Ripai jābūt no viengabala koka. Ripas forma ir līdzīga kauliņu formai. Tās biezums - 14 - 15 mm, diametrs - 44 - 45 mm, cauruma diametrs - 10 - 10.2 mm, cilindrisks, bez paplašinājumiem cauruma galos, svars ne lielāks par 22 gramiem. Tā nedrīkst būt līmēta, krāsota, lakota un piesūcināta ar kādu vielu. Virspusē var būt īpašnieka iniciāļi.<br>27.2. Ja nolikumā paredzēts, ka sacensībās ripas izsniedz sacensību rīkotāji, tad spēle ar personīgām ripām aizliegta. | |
| **28.Kija** | **28.Kija** | |
| Kijas garums, resnums un svars, kā arī materiāls, no kā tā izgatavota, nav ierobežoti, tikai kijas tievgalim 250 mm garumā jābūt no apaļa koka. Tievgaļa diametrs - 6 - 10 mm. Kijas tievais gals nedrīkst būt nošķelts vai izrobots, kā arī ar citu vielu pielīmējumu. | 28.1. Kijas garums, resnums un svars, kā arī materiāls, no kā tā izgatavota, nav ierobežoti, tikai kijas tievgalim 250 mm garumā jābūt no apaļa koka. Tievgaļa diametrs - 6 - 10 mm. Kijas tievais gals nedrīkst būt nošķelts vai izrobots, kā arī ar citu vielu pielīmējumu. | |