



Novusa spēles noteikumi

LV 



Līdzfinansē
Eiropas Savienības programma
“Erasmus+”

www.novuss-sport.org

Ievads

Novusa spēles noteikumus ir izstrādājusi un apstiprinājusi Latvijas Novusa federācijas valde 2016.gada 28.decembrī, kuri ir stājušies spēkā ar 2017. gada 1.janvāri.

Šī dokumentācija ir tapusi projekta **«Novuss - sports jebkuram!»** ietvaros, kuru līdzfinansē Eiropas Savienības programma **«Erasmus+»**.

Projekts tika izveidots ar mērķi sekmēt starptautiska tīkla izveidi un ciešāku sadarbību starp ieinteresētajām personām un organizācijām lai veicinātu Novusa sporta veida attīstību Eiropas Savienībā un visā pasaulē.

Projekta koordinātors:

- Novuss Sport ohne Barrieren e.V., Vācija
www.novuss-sport.de

Projekta partneri:

- Latvijas Novusa federācija, Latvija
www.novuss-Inf.lv
- Peningi Koroonamānguklubi, Igaunija
www.peningi.planet.ee
- Stowarzyszenie Novuss Polska, Polija
www.novuss.pl

Sīkāka informācija par projektu pieejama projekta mājas lapā:

www.novuss-sport.org

Digitālās drukas partneris projekta ietvaros:

The logo for 'wabe' consists of the word 'wabe' in a lowercase, sans-serif font. The letters 'w', 'a', and 'b' are orange, while 'e' is grey.

wabe e.V. ir bezpeļņas organizācija Erlangenā (Vācijā), kura ir dibināta 1987. gadā.

Organizācijas galvenais mērķis ir integrēt darba tirgū cilvēkus ar garīga rakstura traucējumiem.

Mājas lapa: <https://www.wabe-erlangen.com>

SATURA RĀDĪTĀJS

1	SACENSĪBU VEIDI UN RAKSTURS	3
	SACENSĪBU DALĪBNIEKI	3
2	DALĪBNIEKU TIESĪBAS UN PIENĀKUMI	3
3	DALĪBNIEKA TĒRPS	4
4	KOMANDAS PĀRSTĀVIS	4
	TIESNEŠU KOLĒĢIJA	5
5	TIESNEŠU KOLĒĢIJAS SASTĀVS	5
6	KOMISĀRS	5
7	GALVENAIS TIESNESIS	5
8	VECĀKAIS TIESNESIS.....	6
9	TIESNESIS.....	6
	SPĒLES NOTEIKUMI	7
10	SĀKUMA STĀVOKLIS	7
11	SPECIĀLIE TERMINI	7
12	SPĒLE.....	8
13	TIEŠIE UN ATSITIENA SITIENI	11
14	IZSLĒGŠANA NO SACENSĪBĀM.....	12
15	ZAUDĒJUMS SPĒLĒ.....	13
16	ZAUDĒJUMS SETĀ	13
17	SODA KAULIŅŠ.....	14
18	SITIENA TIESĪBU ZAUDĒJUMS	15
19	BRĪDINĀJUMS	16
20	VIENSPĒLES	17
21	DUBULTSPĒLES	18
22	KOMANDU SPĒLES	19
23	SITIENA TIESĪBU NOTEIKŠANA.....	20
24	SPĒLES REZULTĀTS.....	20
	SACENSĪBU INVENTĀRS	20
25	GALDS, SPĒLES KAULIŅI, RIPA, KIJA.....	20
	PIELIKUMS NR. 1.....	1

1 SACENSĪBU VEIDI UN RAKSTURS

- 1.1 Novusa sacensības iedala:
 - 1.1.1 individuālās sacensības (vienspēles), starp vīriešiem un starp sievietēm. Individuālās sacensībās rezultātus vērtē katram spēlētājam atsevišķi;
 - 1.1.2 dubultspēles (pāru), starp vīriešiem, sievietēm un jauktiem pāriem. Dubultspēlēs rezultātus vērtē pārim;
 - 1.1.3 komandu – starp vīriešiem, sievietēm un jauktos sastāvos. Komandu sacensībās - individuālo spēļu rezultāti veido komandas kopējo punktu summu. Sacensību nolikumā var būt reglamentēta cita rezultātu vērtēšanas kārtība (piem. Komandas punktu summa veidojas no vienspēļu un dubultspēļu rezultātiem);
- 1.2 Novusa spēles sacensību veidu, kārtību, norisi un raksturu reglamentē sacensību nolikums.

SACENSĪBU DALĪBNIKIEKI

2 DALĪBNIKU TIESĪBAS UN PIENĀKUMI

- 2.1 Sacensību dalībniekam jāzina un precīzi jāievēro novusa spēles noteikumi, sacensību nolikums un spēļu kalendārs.
- 2.2 Dalībniekam jāierodas pie sacensību galda 2 minūšu laikā pēc tiesneša aicinājuma uz spēli. Ja dalībnieks šajā laikā neierodas pie sacensību galda, viņam spēlē tiek piešķirts zaudējums. Dalībnieks, kuram šādā veidā piešķirti divi zaudējumi, no tālākajām sacensībām tiek izslēgts. Ja dalībnieks izspēlējis 50% vai mazāk no visām spēlēm, viņa iegūtos punktus anulē, ja vairāk - viņam neizspēlētajās spēlēs piešķir zaudējumu. Šādos gadījumos dalībniekam, kuram tiek piešķirta uzvara, uzvarētos un zaudētos setus neskaita. Sacensību nolikums var paredzēt citu kārtību.
- 2.3 Dalībniekam ir tiesības vērsties pie tiesneša ar lūgumu vai paskaidrojumu jautājumos, kas radušies spēles gaitā.
- 2.4 Dalībnieks nedrīkst uzsākt strīdu ar tiesnesi. Ja dalībnieks nav apmierināts ar tiesneša pieņemto lēmumu, to var apstrīdēt vērstoties pie vecākā vai galvenā tiesneša, nekavējoties ziņojot galvenajam tiesnesim par strīda iemeslu, ja vien sacensību nolikumā nav noteikta cita protesta iesniegšanas un izskatīšanas kārtība. Iesniedzot rakstisku protestu, vienlaicīgi tiek samaksāti izdevumi par strīda izskatīšanu (summas apmēru nosaka turnīra nolikums). Ja protesta iesniedzējam

- būs taisnība, iemaksātā summa par strīda izskatīšanu tiks atmaksāta. Iebildumus par uzvarētāja noteikšanu kādā no setiem ievēro tikai tad, ja dalībnieks par to ziņo vecākajam tiesnesim, tiklīdz izraisījies strīds.
- 2.5 Pirms spēles dalībniekiem jāapstrādā (jāierīvē, jāiepulē) spēles galds ar pulveri.
 - 2.6 Pirms spēles dalībnieki sasveicinās un pēc spēles atsveicinās paspiežot viens otram roku. Atteikšanās no sasveicināšanās vai atsveicināšanās uzskatāma par *nesportisku rīcību*.
 - 2.7 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.
 - 2.8 Seta laikā sacensību dalībniekam aizliegts sarunāties ar spēlē nepiederošām personām, izteikt replikas pretiniekam vai komentārus par spēli.
 - 2.9 Setu starplaikā dalībnieks var sarunāties ar treneri vai pārstāvi. Dalībniekam, setu starplaikā, ar pretinieka piekrišanu, ir tiesības aiziet no galda uz laiku līdz 3 minūtēm.
 - 2.10 Sacensību laikā dalībniekam savs mobilais telefons jāieslēdz klusuma režīmā. Spēles (seta) laikā, dalībnieks nedrīkst runāt pa mobilo telefonu.

3 DALĪBNIIEKA TĒRPS

- 3.1 Dalībniekam sacensībās jāpiedalās kārtīgā, tīrā tērpā un telpām atbilstošos (**ne ielas**) apavos. Par neatbilstošiem apaviem tiesnesim ir tiesības spēlētāju nepieļaut pie sacensībām.
- 3.2 Sacensībās vienas komandas dalībniekiem vēlams būt vienveida tērpos, vai ar attiecīgām savas komandas emblēmām.

4 KOMANDAS PĀRSTĀVIS

- 4.1 Katrai komandai, kura piedalās sacensībās, nepieciešams pārstāvis, kurš atbild par komandu un tikai viņš ir starpnieks starp tiesnešu kolēģiju un komandu.
- 4.2 Pārstāvis atbild par dalībnieku disciplīnu un nodrošina viņu ierašanos uz sacensībām.
- 4.3 Pārstāvis piedalās izlozē, ja tā notiek, kopā ar pārstāvjiem, kā arī saņem informāciju par sacensībām.
- 4.4 Ja rodas protests, pārstāvis to rakstiski iesniedz sacensību vecākajam tiesnesim.

TIESNEŠU KOLĒĢIJA

5 TIESNEŠU KOLĒĢIJAS SASTĀVS

- 5.1 Sacensību tiesnešu kolēģiju izrauga un apstiprina vietējā novusa sekcija, federācija vai rīkotāja organizācija.
- 5.2 Tiesnešu kolēģijas sastāvā ietilpst komisārs, galvenais tiesnesis, vecākie tiesneši, sekretārs.
- 5.3 Atkarībā no sacensību apjoma, tiesnešu kolēģijas sastāvs var būt dažāds, atbilstošs sacensību lielumam.
- 5.4 Katru atsevišķu zonu spēļu tiesāšanai norīko vecāko tiesnesi.

6 KOMISĀRS

- 6.1 Sacensību komisāru nozīmē rīkotāja organizācija.
- 6.2 Komisāra pienākumi:
 - 6.2.1 novērtēt sacensību vietas atbilstību (telpa, apgaismojums, inventārs u.c.);
 - 6.2.2 Dot rekomendācijas sacensību organizatoriem konstatēto trūkumu novēršanai;
 - 6.2.3 novērtēt sacensību norises gaitu;
 - 6.2.4 iesniegt atskaiti rīkotājai organizācijai.

7 GALVENAIS TIESNESIS

- 7.1 Galvenais tiesnesis atbild par sacensību norisi atbilstoši noteikumiem un saskaņā ar apstiprināto nolikumu.
- 7.2 Galvenā tiesneša pienākumi:
 - 7.2.1 apstiprināt spēļu kalendāru, veikt dalībnieku izlozi;
 - 7.2.2 vadīt tiesnešu darbu, izšķirt protestus un visus jautājumus, kas rodas sacensību laikā;
 - 7.2.3 apstiprināt spēļu protokolus;
 - 7.2.4 apstiprināt sacensību rezultātus un kopā ar atskaiti iesniegt rīkotājai organizācijai.
- 7.3 Galvenā tiesneša tiesības:
 - 7.3.1 atbrīvot sacensību laikā no tiesāšanas tiesnešus, kuri netiek galā ar saviem pienākumiem vai arī pārkāpj sacensību nolikumu, noteikumus un disciplīnu;

- 7.3.2 izslēgt no sacensībām dalībniekus, kuri pārkāpj sacensību noteikumus, rupji uzvedas vai izdara citus pārkāpumus;
 - 7.3.3 atcelt vai atlikt sacensības, ja to norise nav iespējama sacensību vietas nesagatavotības dēļ (telpa, apgaismojums, inventārs u.c.);
 - 7.3.4 atlikt sacensības, ja radusies nepieciešamība izdarīt izmaiņas programmā vai spēļu kalendārā;
 - 7.3.5 atcelt kļūdainu vecākā tiesneša lēmumu (atbilstoši punktam 2.4.).
- 7.4 Galvenā tiesneša rīkojumi ir obligāti visiem tiesnešu kolēģijas locekļiem, sacensību dalībniekiem un pārstāvjiem.

8 VECĀKAIS TIESNESIS

- 8.1 Vecākie tiesneši:
- 8.1.1 vada individuālās, dubultspēļu vai komandu sacensības kādā zonā vai grupā;
 - 8.1.2 pārbauda komandu dalībnieku sastāvu;
 - 8.1.3 pirms sacensību sākuma pārbauda inventāra atbilstību sacensībām - galdu augstumu, ģeometrijas parametrus, atbilstību spēļu inventāra apstiprinātam standartam, dalībnieku tērpus, ripas, kijas (arī sacensību laikā);
 - 8.1.4 fiksē spēles dalībnieku izdarītos noteikumu pārkāpumus un piemēro tiem atbilstošās soda sankcijas, to ierakstot protokolā;
 - 8.1.5 nosaka vai spēles kauliņš ir *gaišs kauliņš* vai *tumšs kauliņš*, nepieciešamības gadījumā pielietojot gaismas (kabatas lukturīša) palīdzību. **Spēles kauliņu bīdīt nedrīkst!**
 - 8.1.6 izšķir un atrisina citas strīdīgas vai sarežģītas situācijas.
 - 8.1.7 pēc zonas vai grupas sacensību beigām, sacensību protokolus un tabulu nosūta galvenajam tiesnesim.

9 TIESNESIS

- 9.1 Sacensībās galda tiesneša funkcijas izpilda paši dalībnieki, nepieciešamības gadījumā pieaicinot vecāko tiesnesi. Tiesneša funkcijas seta laikā izpilda tas dalībnieks, kuram nav sitiena tiesības. 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.

SPĒLES NOTEIKUMI

10 SĀKUMA STĀVOKLIS

- 10.1 Pie katra sacensību galda jābūt otiņai ar ko notīrīt lieko pulveri. Nedrīkst pulveri tīrīt ar roku. Pirms katra seta sākuma (arī tad, ja setu pārspēlē), **dalībniekiem obligāti no spēles galda jānotīra liekais pulveris**. Seta laikā dalībnieks pulveri tīrīt nedrīkst! Ja seta laikā uz spēles galda parādīties pulveris (izņemot no maisiņa soda kauliņus vai ripu), ir jāpieaicina tiesnesis, kurš pulveri notīrīs.
- 10.2 Dalībnieki paši sakārto sev spēles kauliņus uz galda un sasveicinās, paspiežot viens otram roku. Pēc tam viņi nostājas galda pretējā pusē un dalībnieks, kuram ir pirmā sitienu tiesības, novietojis ripu savas puses apmales zonā, sitot ar kiju (kijas tievgali) pa to, izdara sitienu pa spēles kauliņiem.
- 10.3 Vienas krāsas spēles kauliņus noliek citu citam cieši blakus, cieši pie galda apmales, pa četri katrā viduslīnijas pusē.

11 SPECIĀLIE TERMINI

- 11.1 “**Dalībnieks**” – spēlētājs, kurš piedalās novusa sacensībās.
- 11.2 „**Tumšais laukums**„, - josla gar apmali dalībnieka pusē, kuru norobežo šīs apmales zonas līnija, kā arī laukums vidusapļa iekšpusē.
- 11.3 „**Tumšais kauliņš**” - dalībnieka spēles kauliņš, kurš atrodas šī dalībnieka **Tumšajā laukumā** un tā caurumā nav redzama **Tumšā laukuma** norobežojošā līnija.
- 11.4 „**Gaišais kauliņš**” - dalībnieka spēles kauliņš, kurš atrodas uz galda un nav **Tumšais kauliņš**.
- 11.5 “**Soda kauliņš**” - spēles kauliņš, kuru izliek dalībniekam par spēles noteikumu pārkāpumu, pēc sitienu tiesību zaudējuma;
- 11.6 “**Parāda kauliņš**” – soda kauliņš, ko dalībniekam nevar izlikt uz spēles galda par izdarīto pārkāpumu, jo šim dalībniekam uz spēles galda ir visi 8 spēles kauliņi;
- 11.7 “**Sitiens**” - process, kas ilgst 30 sekundes un sākas no brīža:
- 11.7.1 kad pretinieks zaudējis sitienu tiesības un noņēmis savu ripu no spēles galda;
- 11.7.2 kad dalībnieks paņēmis savu ripu rokā vai tā atrodas uz galda dalībnieka pusē un nekas netraucē sagatavoties sitienu izpildei.
- 11.8 “**Pareizs sitiens**”:
- 11.8.1 ja ripa vispirms skar savu **gaišo kauliņu**;

- 11.8.2 ja nav savu *gaišo kauliņu* un ripa skar pretējo apmali, pirms tam neskarot nevienu citu spēles kauliņu;
- 11.8.3 ja ripa vispirms skar sānu apmali un tad savu spēles kauliņu, kurš atrodas vidusaplī;
- 11.9 “**Sodāms sitiens**” – sitiens pēc kura izdarīšanas tiek atņemtas sitiena tiesības (sitiens pāriet pretiniekam) un izlikts *soda kauliņš*.
- 11.10 “**Savas zonas robežas**” - 1m uz katru pusi no galda malas un 2m uz aizmuguri.
- 11.11 “**Nesportiska rīcība**” – atteikšanās sasveicināties pirms spēles un atsveicināties pēc spēles, kauliņu vai ripas svaidīšana, necenzētu vārdu, cilvēka cieņu aizskarošu repliku izteikšana un tamlīdzīgi.
- 11.12 “**Diskvalifikācija**” – dalībnieka izslēgšana no sacensībām.
- 11.13 “**Pulveris**” - LNF apstiprināts galda apstrādes materiāls, kas nodrošina galda slīdamību.

12 SPĒLE

- 12.1 Spēle sastāv no vairākiem setiem, kuru skaitu nosaka attiecīgo sacensību nolikums.
- 12.2 Pirms spēles abi dalībnieki sagatavo spēles galdu, to apstrādājot ar pulveri.**
- 12.3 Katram dalībniekam pirms spēles atļauts divas minūtes iepazīties ar galda īpatnībām un slīdamību, vienalga no kuras galda puses.
- 12.4 Pirms sitiena izdarīšanas, nedrīkst ripu slidināt pa spēles galda virsmu, atsitot to pret spēles galda bortiem.
- 12.5 Ja pirms seta sākuma (arī pārspēlējot setu) tik stipri satricina spēles galdu, ka spēles kauliņi izkustas no savām vietām, to stāvokli atjauno un sāk spēli. Ja pirms seta sākuma (arī pārspēlējot setu) ripa uzkrīt tikko saliktiem spēles kauliņiem, tos izkustinot, to stāvokli atjauno un sāk spēli.
- 12.6 Spēles (seta) laikā dalībnieks nedrīkst ar rokām vai pirkstiem skart spēles galda virsmu.
- 12.7 Sets sākas ar brīdi, kad dalībnieki ieņēmuši vietas katrs savā galda pusē un viens no dalībniekiem izdarījis pirmo sitienu.
- 12.8 Spēles protokolā ir noteikta kārtība kādā dalībnieki izdara pirmos sitienus. Dalībnieks, kurš spēles protokolā ierakstīts kā pirmais, pēc pabeigta seta, pieraksta rezultātu un paziņo, kuram no dalībniekiem kārtējā setā ir pirmā sitiena tiesības. Ja kāds no dalībniekiem, izdara **pirmo** sitienu, kad sitiena tiesības bija pretiniekam – zaudējums setā (16.1.7.).

Šis punkts attiecas gan uz vienspēlēm, gan dubultspēlēm.

- 12.9 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.
- 12.10 Noliekot ripu, ar to nedrīkst skart nevienu spēles kauliņu. Kustību sākot, ripa nedrīkst skart nevienu spēles kauliņu, kas atrodas savā apmales zonā. Ripu nedrīkst novietot uz sāna.
- 12.11 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 laika limitu – 30 sekundes.
- 12.12 Mērķējot kijas tievgali nedrīkst likt pāri spēles galda pretējā borta tumšās zonas līnijai.
- 12.13 Izdarot sitienu dalībnieka atbalsta rokas pirksti nedrīkst skart spēles galda virsmu.
- 12.14 Sitiens izdarāms tikai ar kijas tievgali. Nedrīkst izdarīt sitienu ar kijas resno galu vai sānu daļu.
- 12.15 Sitienu skaita par izdarītu, ja kija skārusi ripu. Izdarot sitienu pa spēles 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*.
- 12.16 Pēc sekmīga sitiena, kad maisiņā iekritis viens vai vairāki savi spēles kauliņi un nav izdarīts neviens pārkāpums, dalībnieks turpina sitienu sēriju.
- 12.17 Ja sitiena rezultātā viens spēles kauliņš uzlec uz otra, tos novieto vienu otram blakus, neizkustinot pārējos spēles kauliņus. Uzlēkušais spēles kauliņš novietojams tajā pusē, uz kuru tas pārsvēries. Ja tas nav iespējams, to noliek tuvākajā brīvajā vietā. Ja spēles kauliņš uzlec uz ripas, to novieto uz galda ripas vietā. Ja spēles kauliņš vai ripa lēcienā aizskar kādu priekšmetu ārpus galda, bet pēc tam nokrīt uz galda, šis spēles kauliņš vai ripa skaitās pārlēkuši pāri apmalei. Ja, šajā gadījumā tiek izkustināti citi spēles kauliņi, to stāvokli atjauno. Ja spēles kauliņu stāvokli atjaunot nevar - sets jāpārspēlē.
- 12.18 Ja sitiena rezultātā ripa paliek tādā stāvoklī, ka to grūti paņemt bez spēles kauliņu izkustināšanas, dalībnieks lūdz tiesnesi vai kādu no dalībniekiem paņemt ripu. Spēles kauliņu izkustināšanas gadījumā, to stāvokli atjauno, pēc ripas paņemšanas.
- 12.19 Ja sitiena rezultātā spēles kauliņš paliek nestabilā stāvoklī uz maisiņa malas un spēles turpinājumā:

- 12.19.1 **pirms izdarīta sitiena spēles kauliņš iekrīt maisiņā**, šo spēles kauliņu noliek iepriekšējā stāvoklī un, tā iekrišana maisiņā netiek ņemta vērā. Sitiena tiesības turpinās;
- 12.19.2 **sitiena laikā, spēles kauliņš iekrīt maisiņā, ripas vai citu spēles kauliņu neskarts**. Pēc izdarītā sitiena, šo spēles kauliņu noliek iepriekšējā stāvoklī un tā iekrišana maisiņā netiek ņemta vērā. Ja sitiena rezultātā maisiņā iekritis kaut viens cits spēles kauliņš, sitiena tiesības turpinās. Ja cits spēles kauliņš nav iekritis maisiņā, sitiena tiesības pāriet pretiniekam.
- 12.19.3 pēc dalībnieka lūguma, vecākajam tiesnesim ir tiesības nolikt nestabilo spēles kauliņu stabilākā stāvoklī.
- 12.20 Ja sitiena rezultātā ripa vai spēles kauliņš uzlec uz galda apmales un tur paliek, uzskata, ka tas pārlēcis pāri apmalei. Pāri apmalei pārlēkušo savu vai pretinieka spēles kauliņu novieto vidus apļa centrā tā, lai tā caurumā būtu redzams centra krustpunkts. Ja centrs aizņemts, tad spēles kauliņu novieto uz vidus apļa krusta līnijas tajā pusē, kur tas pārlēcis pāri apmalei. Spēles kauliņu novieto tā, lai tā ārmala pieskartos apļa iekšmalai. Ja šis punkts ir aizņemts, spēles kauliņu novieto citā krusta līnijas un apļa saskares punktā. Ja aizņemti visi minētie pieci punkti, spēles kauliņu novieto uz krusta līnijas, vidū starp spēles kauliņiem, kas ir centrā un pie apļa līnijas, bet vispirms tajā pusē, kur šis spēles kauliņš pārlēcis pāri apmalei. Ja spēles kauliņš pārlec pāri apmalei pie sānu un gala apmales stūra un nevar noteikt, pār kuru malu tas pārlēcis un centrs ir aizņemts, tad spēles kauliņu novieto pie centra apļa līnijas uz iedomātās diagonāles tajā pusē, kur tas pārlēcis pāri apmalei. Ja reizē pārlec divi vai vairāki spēles kauliņi, tad spēles kauliņš, kuru pirmo skārusi ripa, novietojams centrā, bet pārējie, kā minēts iepriekš. Ja pāri apmalei vienlaicīgi pārlec savs un pretinieka spēles kauliņš, tad spēles kauliņš, kuru pirmo skārusi ripa, novietojams centrā, bet otrs, kā minēts iepriekš.
- 12.21 Ja sitiena rezultātā saplīst spēles kauliņš un saplīsušās daļas paliek uz galda, tad šī spēles kauliņa lielākās daļas vietā novieto jaunu spēles kauliņu. Ja abas saplīsušās daļas ir vienādas, tad jaunu spēles kauliņu novieto tās daļas vietā, kura atrodas grūtāk iesitamā vietā (pēc pretinieka ieskatiem). Ja sitiena rezultātā spēles kauliņš saplīst un tā lielākā daļa vai puse pārlec pāri apmalei, uzskata, ka spēles kauliņš pārlēcis pāri apmalei un jaunu spēles kauliņu novieto centrā. Ja saplīsušā spēles kauliņa lielāka daļa vai puse iekrīt maisiņā, uzskata, ka spēles kauliņš iekritis maisiņā. Ja sitiena rezultātā saplīst ripa un tās lielākā daļa iekrīt maisiņā

- vai pārlec pāri apmalei, spēlētājs zaudē sitiena tiesības un viņam izliek *soda kauliņu*.
- 12.22 Ja sitiena rezultātā spēles kauliņš nostāties uz sāniem, viens spēles kauliņš uzlēcis uz otra, spēles kauliņš uzlēcis uz ripas vai galda apmales, vai arī pārlēcis pāri apmalei, uzskatāms, ka spēles kauliņš nav kustībā.
- 12.23 Kamēr tiesnesis, vai dalībnieks, kurš izpilda tiesneša funkcijas, nav beidzis savu darbību - izliek soda kauliņu, pieraksta rezultātu un tamlīdzīgi, dalībnieks nedrīkst novietot ripu sitiena izpildīšanai. Atļauts paņemt ripu no galda vai izņemt to no maisiņa (savā galda pusē), kā arī padot pretiniekam.
- 12.24 Spēles laikā dalībniekam jāatrodas savā galda pusē, nedrīkst staigāt ap galdu, lai apskatītu spēles kauliņu stāvokli no otras puses.
Lai pārliecinātos spēles kauliņš „gaišs” vai „tumšs”, pieaicināt vecāko tiesnesi nevis pretinieku.
Spēles laikā (bez pretinieka piekrišanas) nedrīkst pamest “savas zonas robežas”. Izņēmums, lai paceltu no grīdas spēles kauliņu, kas pārlēcis pār bortu vai pierakstītu rezultātu.
- 12.25 Dalībniekam ir tiesības noliekties virs spēles galda, atbalstoties pret tā apmalēm.
- 12.26 Spēles laikā dalībnieks nedrīkst uz galda apmales novietot ripu, spēles kauliņus vai citus priekšmetus.
- 12.27 Nedrīkst ar kiju vilkt ripu, tā jāpaņem ar roku. Ja ripa palikusi pretējā pusē aiz centra apļa zonas, pretspēlētājam tā ar roku jāpabīda centra vai pretinieka virzienā. Padodot pretiniekam ripu to nedrīkst pielikt pie sānu apmales.
- 12.28 Ja dalībnieks redz, ka pretinieks izdara pārkāpumu, viņš ar komandu „stop!”, pārtrauc spēli un informē pretinieku par pārkāpumu, nepieciešamības gadījumā pieaicinot vecāko tiesnesi.
- 12.29 Dalībnieks nedrīkst mērīt attālumus lietojot palīgīdzekļus (arī pulveri) sitiena izpildīšanai.
- 12.30 Mērķējot kija nedrīkst aizsegt apmales iekšējo stūri.

13 TIEŠIE UN ATSITIENA SITIENI

- 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 spēles kauliņu.
- 13.2 Dalībnieks ar atsitienu sitienu drīkst sist visus savus spēles kauliņus.
- 13.3 *Tumšos kauliņus* nedrīkst sist ar tiešu sitienu, tos drīkst izsist vienīgi:
13.3.1 ar ripu, kas pirms tam skārusi pretējo apmali;

- 13.3.2 ar ripu, kas pirms tam skārusi savu *gaišo kauliņu*;
 - 13.3.3 ar savu *gaišo kauliņu*;
 - 13.3.4 ar vairāku spēles kauliņu palīdzību, ripai vispirms skarot savu *gaišo kauliņu*;
 - 13.3.5 ar atsitienu pret sānu apmali, ja spēles kauliņš ir centra aplī.
- 13.4 Dalībnieku nesoda, ja viņš pēc sitiena, kura gaitā ripa skārusi pretējo apmali, ar ripu neskar nevienu no saviem spēles kauliņiem, ja viņam nav *gaišo kauliņu*.
- 13.5 Ja dalībnieks izsit pretinieka *tumšo kauliņu*, to atstāj tur, kur tas aizdzīts.
- 13.6 Vienspēlēs nedrīkst ar sodāmu sitienu iedzīt pretinieka spēles kauliņu tumšajā zonā. Ja tas izdarīts, šo spēles kauliņu atjauno iepriekšējā stāvoklī, neaizskarot pārējos izkustinātos spēles kauliņus, bet dalībnieku soda. Pretinieka spēles kauliņu stāvokli neatjauno, ja tie pēc sitiena, arī sodāma, pārvietojas viņa tumšajā zonā, vai arī no centra uz aizmugures zonu.
- 13.7 Pretinieka spēles kauliņu iedzīšana tumšajā zonā atļauta vienīgi:
- 13.7.1 ar sitienu, kura rezultātā ripa pirms tam skārusi pretējo apmali, kad vairs nav savu *gaišo kauliņu*;
 - 13.7.2 ar ripu, kas pirms tam skārusi savu *gaišo kauliņu*;
 - 13.7.3 ar savu spēles kauliņu;
 - 13.7.4 ar vairāku spēles kauliņu palīdzību, pareizi izdarīta sitiena rezultātā.
- Piezīme:** Šinī gadījumā sitiens skaitās pareizs, ja dalībnieks pat sitiena noslēgumā saņem sodu, piemēram, ripa iekrīt maisiņā vai pārlec pāri apmalei.
- 13.8 Ja dalībnieks ar sodāmu sitienu izsit 1 vai vairākus pretinieka spēles kauliņus pāri apmalei vai iedzen tos tumšajā zonā, vai 1 no saviem spēles kauliņiem izsit no tumšās zonas, šo spēles kauliņu stāvokli atjauno, un dalībnieku soda. Pārējo spēles kauliņu stāvokli neatjauno.

14 IZSLĒGŠANA NO SACENSĪBĀM

- 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).
- 14.2 Ja dalībniekam piešķirti divi zaudējumi spēlē par *nesportisku rīcību* (atteikšanās sasveicināties pirms spēles un atsveicināties pēc spēles, spēles kauliņu vai ripas svaidīšana, necenzētu vārdu, cilvēka cieņu aizskarošu repliku izteikšana un tamlīdzīgi).

- 14.3 Ja dalībniekam piešķirti divi zaudējumi spēlē, par neierašanos divu minūšu laikā pie sacensību galda.

15 ZAUDĒJUMS SPĒLĒ

- 15.1 Ja dalībnieks bez īpašas tiesneša atļaujas neierodas pie galda divu minūšu laikā pēc tiesneša aicinājuma uz kārtējo spēli.
- 15.2 Par **nesportisku rīcību** dalībniekam tiek piešķirts zaudējums spēlē, kas tiek fiksēts spēles protokolā.
- 15.3 Pēc trešā brīdinājuma par noteikumu pārkāpšanu, kas fiksēts spēles protokolā, pārkāpējam tiek piešķirts zaudējums vēl nespēlētajos setos.

16 ZAUDĒJUMS SETĀ

- 16.1 Dalībniekam piešķir zaudējumu setā:
- 16.1.1 ja viņš ar sodāmu sitienu no vidus apļa vai savas puses apmales zonas izsit divus vai vairākus savus spēles kauliņus (tas neattiecas uz gadījumu, kad sods tiek nopelnīts pēc pareizi izdarīta sitiena, tā beigu fāzē ripai iekrītot maisiņā);
- 16.1.2 ja viņš spēles laikā tik stipri sakustina galdu, ka izkustas spēles kauliņi;
- 16.1.3 ja viņš apzināti pārkāpj spēles noteikumus, neklausā tiesneša rīkojumu, pēc komandas „stop,” izdara sitienu;
- 16.1.4 ja ripa, pēc sitiena, vispirms skārusi jebkuru spēles kauliņu savā apmales zonā vai savu *tumšo kauliņu* vidus aplī un pēc tam izkustējušies 2 vai vairāki citi spēles kauliņi;
- 16.1.5 ja dalībnieks ar roku, kiju vai ripu izkustina divus vai vairākus spēles kauliņus;
- 16.1.6 ja dalībnieks seta laikā paņem rokā no galda kādu spēles kauliņu vai izkustina pēdējo uz galda esošo kauliņu, vai iebāž roku maisiņā.
- 16.1.7 ja kāds no dalībniekiem, izdara **pirmo sitienu**, kad šīs tiesības bija pretiniekam, vienalga, vai to konstatē uzreiz, vai vēlāk (pēc otrā, trešā utt. sitiena). Šis punkts attiecas gan uz vienspēlēm, gan dubultspēlēm.
- 16.1.8 ja dalībnieks setu starplaikā bez pretinieka vai vecākā tiesneša atļaujas aiziet no galda ilgāk par trīs minūtēm.
- 16.1.9 ja ar roku vai kiju skar kustībā esošu spēles kauliņu vai ripu.

16.1.10 ja, dubultspēlē, spēles laikā (pēc pirmā sitiena), kāds no dalībniekiem, izdara sitienu, kad sitiena tiesības bija partnerim vai pretiniekiem, vienalga, vai to konstatē uzreiz, vai vēlāk (pēc otrā, trešā utt. sitiena).

17 SODA KAULIŅŠ

- 17.1 Dalībnieks zaudē sitiena tiesības un viņam izliek *soda kauliņu* šādos gadījumos:
- 17.1.1 pēc sodāma sitiena;
 - 17.1.2 ja ripa pēc tieša sitiena vispirms skar pretinieka spēles kauliņu vai vienlaikus savu un pretinieka spēles kauliņu;
 - 17.1.3 ja ripa pēc atsitiena, kamēr uz galda ir *gaišie kauliņi*, vispirms skar pretinieka spēles kauliņu;
 - 17.1.4 ja ripa iekrīt maisiņā;
 - 17.1.5 ja ripa pārlec pāri galda apmalei;
 - 17.1.6 ja dalībniekam uz galda ir tikai *tumšie kauliņi*, bet izdarot sitienu, ripa neskar pretējo apmali vai ripai skarot tikai sānu apmali, neskar savu spēles kauliņu vidus aplī;
 - 17.1.7 ja dalībnieks atsakās no sitiena tiesībām;
 - 17.1.8 ja dalībnieks ar tiešu sitienu izkustina vienu spēles kauliņu savā apmales zonā, vai vienu savu spēles kauliņu, kurš atrodas vidusaplī, vai ar neatļautu sitienu izkustina jebkuru savu vai pretinieka spēles kauliņu, izkustinātā spēles kauliņa stāvokli atjauno;
 - 17.1.9 ja izdarot sitienu kija divreiz skar ripu;
 - 17.1.10 ja ar kiju, roku vai ripu (to padodot, ņemot vai noliekot uz galda) pieskaras vienam spēles kauliņam;
 - 17.1.11 ja aiztiek vai paņem ripu no galda pirms spēles kauliņu vai ripas kustības apstāšanās;
 - 17.1.12 ja izkustina kādu spēles kauliņu vai izdara citu sodāmu pārkāpumu, kamēr sitiena tiesības ir pretiniekam, izkustinātā spēles kauliņa stāvokli atjauno nekavējoties, bet šim dalībniekam, **pēc pretinieka sitienu sērijas pārtraukšanas**, izliek *soda kauliņu* un atņem tikko iegūtās sitiena tiesības;
 - 17.1.13 ja ar sodāmu sitienu izsit vienu vai vairākus pretinieka spēles kauliņus pāri apmalei. Izsisto spēles kauliņu stāvokli atjauno;
 - 17.1.14 ja sitiena laikā saplīst ripa un lielākā tās daļa iekrīt maisiņā, pārlec pāri apmalei, paliek uz borta, vai skar jebkādu priekšmetu ārpus galda virsmas.

- 17.1.15 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 dalībnieka pusē un nekas netraucē sagatavoties sitiena izpildei.
- 17.1.16 ja sit ar kijas resno galu vai sāniem;
- 17.1.17 ja tēmējot (kijas tievgalis ir pāri ripai) un velkot kiju atpakaļ, lai izdarītu sitienu, ar kiju aizskar vai pavelk ripu;
- 17.1.18 ja, dubultspēlē dalībnieks ar tiešu sitienu iesit pretinieku kauliņu viņu aizmugures zonā. Šajā gadījumā kauliņa stāvokli neatjauno.
- 17.2 Par vairākiem vienā sitienā izdarītiem pārkāpumiem izliek tikai vienu *soda kauliņu*. (piemēram, ja ripa neskar savu spēles kauliņu un iekrīt maisiņā).
- 17.3 *Soda kauliņu* uzliek tieši uz apmales zonas viduslīnijas, cieši pie apmales pretspēlētāja pusē. Ja šī vieta ir aizņemta, *soda kauliņu* noliek pēc iespējas tuvāk viduslīnijai, neizkustinot pārējos spēles kauliņus. Ja spēles kauliņu attālums no viduslīnijas abās pusēs ir vienāds, *soda kauliņu* uzliek tajā pusē, kur mazāk sodāmā dalībnieka spēles kauliņu, bet, ja abās pusēs šo spēles kauliņu skaits ir vienāds, tad tajā pusē, kur mazāks kopējais spēles 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.
- 17.4 Ja dalībniekam uz galda ir visi astoņi spēles kauliņi, *soda kauliņu* neuzliek, bet skaita parādu. Ja spēles turpinājumā *parāda kauliņu* aizmirst uzlikt, spēli turpina bez tā, t. i., parāds tiek anulēts.
- 17.5 Dalībniekam *soda kauliņu* uzliek tikai pēc tam, kad viņš zaudējis sitiena tiesības. Ja kādā sitienu sērijā dalībnieks iesit visus astoņus spēles kauliņus un nezaudē sitiena tiesības, tad viņam izliek *parāda kauliņu* un viņš turpina sitienu sēriju.
- 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. Pāri apmalei pārlēkušais spēles kauliņš, ko noliek vidus apļa centrā, nav *soda kauliņš*. Šajā gadījumā *soda kauliņu* papildus uzliek tikai tad, ja izdarīts arī pārkāpums, par ko paredzēta *soda kauliņa* izlikšana.

18 SITIENA TIESĪBU ZAUDĒJUMS

18.1 Dalībnieks zaudē sitiena tiesības:

18.1.1 ja ar kārtējo sitienu neiesit maisiņā nevienu savu spēles kauliņu;

- 18.1.2 ja kopā ar savu spēles kauliņu iesit maisiņā kādu no pretinieka spēles kauliņiem;
- 18.1.3 ja sitiena rezultātā pāri apmalei pārlec kāds savējais vai pretinieka spēles kauliņš, vai arī tas paliek uz borta, vai skar jebkādu priekšmetu ārpus galda virsmas;
- 18.1.4 ja izdara kādu pārkāpumu, par ko izliek *soda kauliņu*;
- 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;
- 18.1.6 ja pēc brīdinājuma par tīšu laika vilcināšanu, piecu sekunžu laikā un turpmāk 30 sekunžu laikā netiek izdarīts sitiens;
- 18.1.7 ja dalībnieks noliek ripu sitiena izpildīšanai, kamēr tiesnesis vai dalībnieks, kurš izpilda tiesneša funkcijas nav beidzis savu darbību (izliek soda kauliņu, pieraksta rezultātu un tamlīdzīgi).

19 BRĪDINĀJUMS

- 19.1 Dalībniekam tiek izteikts brīdinājums, kas ierakstāms spēles protokolā:
 - 19.1.1 ja pirms spēles ilgāk par 2 minūtēm iepazīstas ar spēles galda īpatnībām;
 - 19.1.2 ja pirms sitiena izdarīšanas slidina ripu pa spēles galda virsmu, atsitot to pret spēles galda bortiem;
 - 19.1.3 ja **mērķējot** kijas tievgali pārliet pāri spēles galda pretējā borta tumšās zonas līnijai;
 - 19.1.4 ja nepasniedz vai nepastumj ripu, kura palikusi aiz centra zonas vai iekritusi no dalībnieka pretējās puses maisiņā;
 - 19.1.5 ja padodot ripu, to pieliek pie sānu apmales;
 - 19.1.6 ja novieto uz spēles galda apmales ripu, kauliņus vai citus priekšmetus;
 - 19.1.7 ja dalībnieks spēles laikā ar rokām vai pirkstiem skar spēles galda virsmu;
 - 19.1.8 ja dalībnieks seta laikā tīra pulveri;
 - 19.1.9 ja dalībnieks mēra attālumus lietojot palīgīdzekļus (arī pulveri) sitiena izpildīšanai;
 - 19.1.10 ja spēles laikā strīdas ar tiesnesi;
 - 19.1.11 ja dalībnieks spēles laikā, bez pretinieka atļaujas pārkāpj *savas zonas robežas*, izņemot gadījumus, ja no grīdas jāpaceļ pār apmali pārlēkušais spēles kauliņš vai ripa, vai, lai pārbaudītu ieraksta pareizību spēles protokolā;

- 19.1.12 ja dalībnieks spēles laikā sarunājas ar spēlē nepiederošām personām, izsaka replikas pretiniekam, žestikulē, komentē spēles gaitu vai kā citādi traucē pretspēlētājam koncentrēties sitiena izdarīšanai;
- 19.1.13 ja dubultspēlē seta laikā sarunājas dalībnieku pāris, kad sitiena tiesības ir pretiniekiem;
- 19.1.14 ja dubultspēlē, partneri sarunājas vai dalībnieks, kuram nav sitiena tiesības turpina dot norādījumus partnerim, kad ripa nolikta uz spēles galda sitiena izdarīšanai;
- 19.1.15 ja dalībnieks spēles (seta) laikā runā pa mobilo telefonu;
- 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.
- Pēc trešā brīdinājuma dalībniekam piešķir zaudējumu nenspēlētajos setos.

20 VIENSPĒLES

- 20.1 Vienspēlē sacenšas divi dalībnieki, kuri stāv viens otram pretī, katrs savā galda pusē.
- 20.2 Spēles setu skaitu nosaka sacensību nolikums. Pēc katra seta, kad kāds no dalībniekiem guvis uzvaru, tiek mainītas galda puses.
- 20.3 Setā uzvar dalībnieks, kurš pirmais iesit maisiņos visus savus spēles kauliņus (ievērojot 20.4. un 20.5.punktu prasības).
- 20.4 Ja dalībnieks, kuram ir pirmā sitiena tiesības, ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus astoņus spēles kauliņus, viņa sitienu sērija tiek pārtraukta un sitiena tiesības piešķir pretiniekam. Ja arī pretinieks ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus savus spēles kauliņus, setu pārspēlē, mainot galda puses un pirmā sitiena tiesības. 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 spēles kauliņus, bet viens no

viņiem pie pēdējā sitienu izdara pārkāpumu, par ko tiek zaudētas sitienu tiesības, viņš setu ir zaudējis.

Piezīme: Sitienu sērijas pārtraukums nav sitienu tiesību zaudējums.

Dalībnieks nesit tādēļ, ka viņam uz galda nav neviena spēles kauliņa. Ja dalībnieks pēc sitienu sērijas pārtraukšanas izdara pārkāpumu (piemēram, pasniedzot ripu, izkustina spēles kauliņu), viņu soda, un viņš zaudē līdz tam nezaudētās sitienu tiesības (punkts 17.1.12.). Dalībniekam pēc pretinieka pirmā sitienu zaudējuma, ir kārtējā sitienu tiesības.

- 20.5 Ja dalībnieks ar pareizi izdarītu sitienu kopā ar savu pēdējo spēles kauliņu maisiņā iesit arī pretinieka pēdējo spēles kauliņu, sets tiek pārspēlēts. Pirmā sitienu tiesības nemainās un nemainās arī galda puses. Ja dalībnieks šajā gadījumā izpelnās *soda kauliņu*, viņam setā piešķir zaudējumu.
- 20.6 Ja abiem dalībniekiem spēles kauliņi palikuši tikai vidus aplī vai savas puses aizmugures zonā, un tie katrs trīs reizes netrāpa pa spēles kauliņiem, sets tiek pārtraukts un sākts no jauna. Pirmā sitienu tiesības nemainās.

21 DUBULTSPĒLES

- 21.1 Dubultspēlēs sacenšas divi pāri. Partneri stāv viens otram pretī. Setu sākumā katrs dalībnieks saliek sava partnera spēles kauliņus. Pirmā sitienu tiesības visu laiku paliek vienā galda pusē, bet dalībnieki pēc katra setu mainās pulksteņa rādītāja gaitas virzienā, izņemot, ja abi pāri savu spēli nobeiguši ar pirmo sitienu sēriju. Tad sets tiek pārspēlēts. Spēlētāji paliek savās vietās, bet pirmā sitienu tiesības ir spēlētājam, kurš pēdējais izdarīja sitienu. Arī sitienus dalībnieki izdara pulksteņa rādītāja gaitas virzienā.
- 21.2 Dalībnieki, kuru pārim ir pirmā sitienu tiesības, paši nosaka, kurš no viņiem sāks spēli. Kad izvēlētas galda puses, dalībnieki nostājušies savās vietās un tas pāris, kuram ir pirmā sitienu 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 sitienu tiesības, atļauts atkal savstarpēji mainīties vietām.
- 21.3 Dubultspēlēs katrs dalībnieks cenšas iesist maisiņos ne tikai savus, bet arī partnera spēles kauliņus.
- 21.4 Uz dubultspēli attiecas visi vienspēles noteikumi, izņemot, kad dalībnieks ar tiešu sitienu iedzen pretinieku spēles kauliņu viņu aizmugures zonā. Dubultspēlē par šādu pārkāpumu izliek tikai *soda kauliņu*.

- 21.5 Dubultspēlē nedrīkst ar sodāmu sitienu iedzīt pretinieku spēles kauliņu vidus aplī.
- 21.6 Dubultspēlē par izdarīto pārkāpumu soda to partneri, kuram ir sitiena tiesības, vai tās būs, ja pārkāpuma brīdī sitiena tiesības ir pretiniekam.
- 21.7 *Soda kauliņu* var izlikt tikai tad, ja sodītā dalībnieka pretējā pusē spēles kauliņi ir izkustināti.
- 21.8 Ja dalībnieks, kuram ir pirmā sitiena tiesības (pirmais dalībnieks), ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus 16 (savus un partnera) spēles kauliņus, tad sitiena tiesības ir tikai vienam pretinieka spēlētājam (otrajam dalībniekam). Ja tas ar pirmo sitienu sēriju visus 16 (savus un partnera) spēles kauliņus neiesit maisiņos, viņi setu ir zaudējuši. Ja pirmais dalībnieks, ar pirmo sitienu sēriju, visus 16 (savus un partnera) spēles kauliņus neiesit maisiņos, bet otrais dalībnieks, ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus 16 (savus un partnera) spēles kauliņus, viņi ir setu vinnējuši. Trešajam un ceturtajam dalībniekam (katra pāra otrajam dalībniekam) sitiena tiesību nav.
- 21.9 Pēc izdarīta sitiena, vajadzības gadījumā, viens no spēles dalībniekiem padod ripu.
- 21.10 Kamēr dalībnieks, kuram ir sitiena tiesības, nav nolīcis ripu uz galda, sitiena izdarīšanai, viņa partneris drīkst dot norādījumu (uzdevumu) par kauliņu stāvokli, sitiena veidu, virzienu, kur spēles kauliņiem jāatrodas pēc sitiena, nenorādot vietu no kurienes izdarāms sitiens. Sitiena izpildītājs runāt nedrīkst. Nedrīkst dot norādījumus, ja ripa nolikta uz galda sitiena izdarīšanai. Norādījumu došanai un sitiena izdarīšanai jāiekļaujas 30 sekunžu laika robežās.
- Sacensību nolikumā var būt reglamentēta cita kārtība dubultspēļu partneru savstarpējai komunikācijai.

22 KOMANDU SPĒLES

- 22.1 Sacensību kārtību nosaka komandu čempionāta nolikums.
- 22.2 Komandu čempionātā atsevišķi sacenšas sievietes, vīrieši un jauktās komandas vai, kā noteikts sacensību nolikumā.
- 22.3 Komandas sastāvu (pamatsastāva un rezerves spēlētāju skaitu) reglamentē komandu čempionāta nolikums.
- 22.4 Aizpildot protokolu komandu sacensībās, vispirms jāuzraksta pirmā spēļu kārtā. Spēlētāju kārtību pirmajai kārtai tiesnesim iesniedz komandu pārstāvji. Tiesnesim jānodrošina komandas sastāva kārtības neizpaušana pretinieku komandai. Otrajā kārtā pamatsastāva spēlētājus var aizvietot ar rezerves spēlētājiem. Izmaiņas

komandas sastāvā, ja tādas ir paredzētas, jāpiesaka pirms katras kārtas pēdējās spēles rezultāta iesniegšanas vecākajam tiesnesim. 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).

22.5 Uz komandu spēli attiecas visi vienspēles noteikumi.

23 SITIENA TIESĪBU NOTEIKŠANA

23.1 Pirmā sitiena tiesības reglamentē sacensību nolikums.

Dalībniekam, kuram nav pirmā sitiena tiesības un, kurš spēles protokolā ierakstīts kā otrs, ir tiesības izvēlēties spēles galda pusi un spēles kauliņus. Šis punkts attiecas gan uz vienspēlēm, gan dubultspēlēm.

24 SPĒLES REZULTĀTS

24.1 Ja viens no dalībniekiem uzvarējis vairāk nekā pusi no spēlē paredzētajiem setiem, viņš tiek atzīts par uzvarētāju un spēli pārtrauc, ja vien nolikumā nav paredzēta visu setu izspēle. Pāru skaita setu spēlē iespējams arī neizšķirts rezultāts.

24.2 Sacensībās uzvarētāja noteikšanas kārtību reglamentē nolikums.

SACENSĪBU INVENTĀRS

25 GALDS, SPĒLES KAULIŅI, RIPA, KIJA

Skatīt pielikumu Nr.1

PIELIKUMS NR. 1

Nr.p.k.	Nosaukums	Inventāra parametri	Mērvienība	Daudzums	Pieļaujamā atkāpe, mm
I. Novusa spēles galds					
1	Novusa spēles galds	Galda augstums no grīdas, līdz galda apmales augšai	mm	750	+30
2	Novusa spēles galds	Spēles laukuma izmēri platumā un garumā	mm	1000	±1
3	Novusa spēles galds	Pieļaujamā atkāpe pa laukuma diagonāli	mm	1,5	ne vairāk
4	Novusa spēles galds	Spēles virsma, finiera plāksne, vairakkārt 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.	mm	12	ne mazāk
5	Novusa spēles galds	Apmales platums. Apmāles izgatavotas no koka. Vēlams, lai apmales būtu līmētas, pie tam, iekšpuse noteikti no cieta lapu koka. Nostiprinātas uz spēļu laukuma virsmas	mm	45	±1
6	Novusa spēles galds	Spēles apmales augstums. (Tiek mērīts no spēles laukuma virsmas)	mm	25	±1
7	Novusa spēles galds	Laukuma leņķis starp galda apmalēm.	grādi	90	±1

Novusa spēles noteikumi

Nr.p.k.	Nosaukums	Inventāra parametri	Mērvienība	Daudzums	Pieļaujamā atkāpe, mm
8	Novusa spēles galds	Spēles laukuma caurumi. Stūros izveidoti caurumi (Spēles kauliņu iesišanai), zem kuriem piestiprināti auduma maisiņi. Caurumu malām jābūt gludām, lai netraucētu kauliņu slīdēšanu.	mm	100	±1
9	Novusa spēles galds	Attālums no spēles apmales iekšējās malas līdz spēles laukuma caurumiem	mm	15	±1
10	Novusa spēles galds	Līniju biezums. Uz galda spēles virsmas iezīmētas 1 mm platas melnas līnijas	mm	1	±0,1
11	Novusa spēles galds	Apmales zonas norobežojošās līnijas attālums. Apmāles zonas norobežo apmalēm paralēlas līnijas, iezīmētas uz galda spēles virsmas	mm	130	±1
12	Novusa spēles galds	Vidus aplis. Galda vidū iezīmēts 250 mm diametrā. Apmalēm perpendikulāras līnijas to sadala četros sektoros. Līnijas iezīmētas uz galda spēles virsmas paralēli laukuma apmalēm	mm	250	±0,5
13	Novusa spēles galds	Vidus apļa centra attālums no spēles apmalēm.	mm	500	±1

Novusa spēles noteikumi

Nr.p.k.	Nosaukums	Inventāra parametri	Mērvienība	Daudzums	Pieļaujamā atkāpe, mm
14	Novusa spēles galds	Galda kāju regulēšanas diapazons. Galda kājām, uz kurām tiek balstīta novusa galda spēles virsma, jābūt stabilām un nostiprinātām pie galda virsmas, kas nepieļauj galda spēles virsmas kustību atsevišķi no galda kājām	mm	30	ne mazāk
15	Novusa spēles galds	Spēles laukuma virsmas plaknes atkāpe no horizonta	mm	0,5	ne vairāk
II. Ripa					
16	Ripa	Ripas ārējais diametrs. Ripai jābūt no viengabala koka. Tā nedrīkst būt līmēta, krāsota, lakota, un piesūcināta ar kādu vielu. Virspusē var būt īpašnieka iniciāļi.	mm	44,5	±0,5
17	Ripa	Ripas biezums	mm	14,5	±0,5
18	Ripa	Ripas cauruma diametrs	mm	10	+0.5
19	Ripa	Ripas svars	g	22	ne vairāk
III. Spēles kauliņš					
20	Spēles kauliņš	Spēles kauliņa diametrs. Spēles kauliņš izgatavots no koka (vislabāk no bērza). Kauliņa malas mazliet noapaļotas, bet virspuse un apakšpuse nedaudz izdabta, lai samazinātu slīdvirsmu. Kauliņi krāsoti - sarkani un melni	mm	30	-
21	Spēles kauliņš	Spēles kauliņa biezums	mm	12	-

Novusa spēles noteikumi

Nr.p.k.	Nosaukums	Inventāra parametri	Mērvienība	Daudzums	Pieļaujamā atkāpe, mm
22	Spēles kauliņš	Spēles kauliņa vidus cauruma diametrs	mm	8	-
23	Spēles kauliņš	Spēles kauliņa svars	g	4,7/5,4	±0,6
IV. Spēles nūja - KIJA					
24	Spēles nūja	Spēles nūjas tievgalim noteiktā garumā jābūt no apaļa koka.	mm	250	ne mazāk
25	Spēles nūja	Spēles nūjas tievgaļa diametrs	mm	8	±2
26	Spēles nūja	Spēles nūjas kopējais garums	mm	līdz 1500	-
27	Spēles nūja	Spēles nūjas resnums un svars, kā arī materiāls, no kā tā izgatavota, nav ierobežots. Spēles nūjas tievais gals nedrīkst būt nošķelts vai izrobots, kā arī ar citu vielu pielīmējumu.			
V. Otiņa					
28	Otiņa	Pie katra spēles galda jābūt otiņai ar ko notīrīt lieko pulveri. Otiņai jābūt kvalitatīvai (lai nekristu ārā sariņi)			