

Правила вида спорта "Городошный спорт" (утв. приказом Министерства спорта РФ от 15 июня 2017 г. N 528)

15 августа 2017

1. Общие Положения

Настоящие правила разработаны общероссийской спортивной федерацией, аккредитованной по виду спорта "городошный спорт" (далее - Федерация) на основе правил вида спорта "городошный спорт", утвержденных Международной федерацией городошного спорта (далее - МФГС) (далее - Правила). Действие Правил распространяется на все официальные спортивные соревнования, проводимые на территории Российской Федерации. Целью настоящих правил является обеспечение проведения соревнований с соблюдением требований международных правил. Соревнования по городошному спорту проводятся на спортивных сооружениях соответствующих требованиям настоящих Правил. Спортивные ситуации, не нашедшие отражения в настоящей редакции Правил трактуются исходя из Правил МФГС.

Соревнования по городошному спорту проводятся в соответствии с настоящими Правилами, Регламентами соревнований.

Любые изменения вносятся в положение конкретного соревнования и обязаны быть согласованы с Федерацией.

1.1 Определение

Игра в городки заключается в выбивании фигур из пяти городков, с ограниченных площадок. Выбивание производится с определенного расстояния составными битами, состоящими из металлических втулок, концевого стакана и деревянных или полимерных вставок, а также ручки, изготовленной из древесины, текстолита или полимерных материалов. Для игры используются 15 фигур, выстраиваемых из пяти городков, изготовленных из древесины. Игровая поверхность "города" и "пригорода" покрывается металлическими или полимерными листами.

1.2 Терминология

Городок - это цилиндр или правильная восьмигранная призма, изготовленные из древесины, которые используются для построения фигур.

Фигура - это построение из пяти городков, расположенное в "городе".

Бита - это составной стержень с круглым сечением, которым выполняются броски по фигурам и городкам.

Ручка - это деталь, расположенная на конце биты, которая используется для хвата бросающей рукой.

Втулка - это металлическая деталь, которая используется для изготовления биты и располагается между ручкой и концевым стаканом.

Концевой стакан - это металлическая деталь, расположенная на противоположном от ручки конце биты.

Вставка - это деталь из древесины или полимерных материалов цилиндрической формы. Вставки соединяют металлические части биты (втулки и концевой стакан).

Игровое покрытие - это поверхность площадки, покрытая листами металла или поликарбоната, на которой размечается "город" и "пригород".

"Город" - это площадь в форме квадрата, в пределах которой устанавливаются фигуры.

Лицевая линия "города" - линия, входящая в площадь "города", которая отделяет его от "пригорода".

Боковые линии "города" - линии, расположенные перпендикулярно лицевой и задней линии.

Задняя линия "города" - линия, соединяющая две боковые линии "города".

Центральная линия "города" - это линия, идущая от середины лицевой линии, перпендикулярно ей до пересечения диагоналей "города"

Линии "марки" - это линии длиной 20 см, расположенные на середине диагоналей "города".

"Пригород" - это площадь в форме трапеции, находящаяся между лицевой линией "города" и штрафной линией, ограниченная боковыми линиями.

Боковые линии "пригорода" - это линии, соединяющие лицевую линию "города" и штрафную линию. Они являются продолжениями диагоналей "города".

Штрафная линия - это линия, не входящая в пределы "пригорода", расположенная параллельно лицевой линии, на расстоянии 1 м от неё и соединяющая две боковые линии "пригорода" между собой.

Штрафная зона - это штрафная линия и площадь, находящаяся перед ней.

Штрафные отметки - линии длиной 20 см, расположенные по центру "пригорода" параллельно штрафной линии на расстоянии 20 и 40 см от неё.

Кон - это площадь, ограниченная двумя боковыми линиями и передней планкой, из пределов которой производятся броски по фигурам.

Полукон - это площадь, ограниченная двумя боковыми линиями, передней планкой и планкой кона сзади, из пределов которой производятся броски после выбивания из фигуры хотя бы одного городка (кроме фигуры "Письмо").

Игра - встреча между двумя командами, парами или участниками в рамках соревнований или тренировочных занятий или показательных выступлений.

"Потерянный" бросок - нерезультативный бросок, выполненный с нарушением Правил, после которого положение городков восстанавливается.

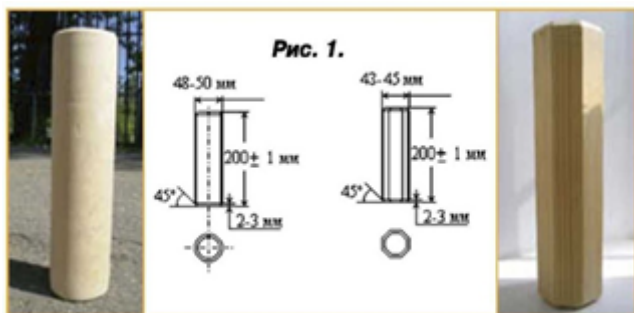
Промах - нерезультативный бросок, при котором не задет ни один городок.

"Мертвая точка" - положение городка, до которого он катился в одну сторону, а после которого - в противоположную.

2. Инвентарь. Площадка для игры. Оборудование площадки

2.1. Городок

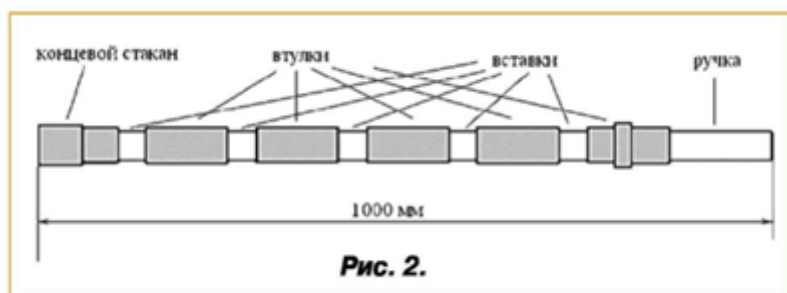
Городок (рис. 1) может иметь форму цилиндра диаметром 48-50 мм или правильной призмы, имеющей в основании правильный восьмиугольник с высотой 43-45 мм, длиной 200 ± 1 мм. Городки изготавливаются из древесины, могут быть лакированными и не должны иметь каких-либо полостей или инородных наполнений. Торцы городков должны иметь фаску 2-3 мм и быть ровными.



2.2. Бита

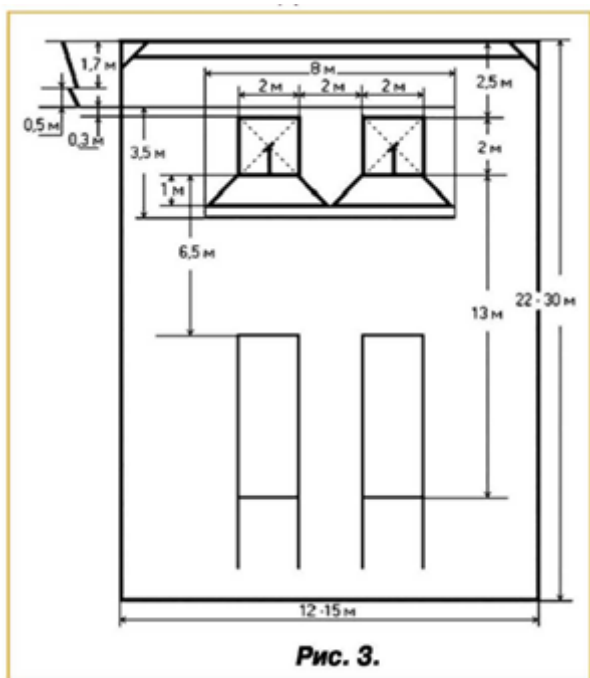
Бита для игры в классические городки должна быть составной. Для участия в соревнованиях спортсмен должен использовать две биты.

Составная бита (рис. 2) представляет собой круглый стержень длиной не более метра произвольного диаметра. Бита собирается из вставок, втулок, концевой стакана и ручки. Вставки наиболее целесообразно изготавливать из древесно-слоистого пластика или из кизила. Ручки изготавливаются - из текстолитовых стержней, капролона или из кизила. Втулки изготавливаются из металлической трубы или металлического стержня круглого сечения. Они имеют форму цилиндра с выточенными полостями для вставок или ручки. Втулки и концевой стакан могут иметь утолщения и резьбовые соединения, обеспечивающие необходимую прочность биты. Длина втулки должна быть не менее двух диаметров вставки. Вставки должны плотно запрессовываться во втулки и закрепляться кернением или другим способом крепления. Расстояние от края втулки до места кернения (крепления) - 10-15 мм (за исключением крепления ручки). Составные части не должны иметь взаимных перемещений. Допускается пластическая деформация биты относительно продольной оси под силовым воздействием.



2.3. Городошная площадка и ее оборудование

2.3.1. Городошная площадка оборудуется на ровном горизонтальном участке длиной 22-24 метра и шириной 12-14 метров (рис. 3). Разница уровней поверхности "городов", "пригородов", конов и полуконов не должна превышать 5 см.



2.3.2. Оборудование городошной площадки:

- игровое покрытие, которое выкладывается металлическими или поликарбонатными листами, должно покрывать площадь длиной не менее 7,5 метра и шириной - не менее 3,2 м. На него белой краской наносятся линии "городов" и "пригородов". Поверхность "городов" и "пригородов" должна быть строго горизонтальной. Цилиндрический городок, медленно катящийся в любом месте "города" или "пригорода", должен замедлять движение. Рекомендуемая толщина металлического листа - 10 мм, материал - сталь 3 СП. Оптимальная ширина листов 1,3-1,5 м. Толщина поликарбонатных листов - 4 мм. Стандартные размеры: длина - 3,05 метра, ширина - 2,05 метра. Для эксплуатации на улице поликарбонатные листы должны иметь защитный слой от ультрафиолетовых лучей. Разметка "городов" и "пригородов" (рис. 4) выполняется на металлических листах или листах из монолитного поликарбоната. Поликарбонатные листы должны располагаться на твёрдой ровной поверхности. Рекомендуется использовать поликарбонатные листы в спортивных залах, и наносить разметку на обратную поверхность листов или на покрытие под ними.

- отбойная стенка (сетка и резиновый занавес);

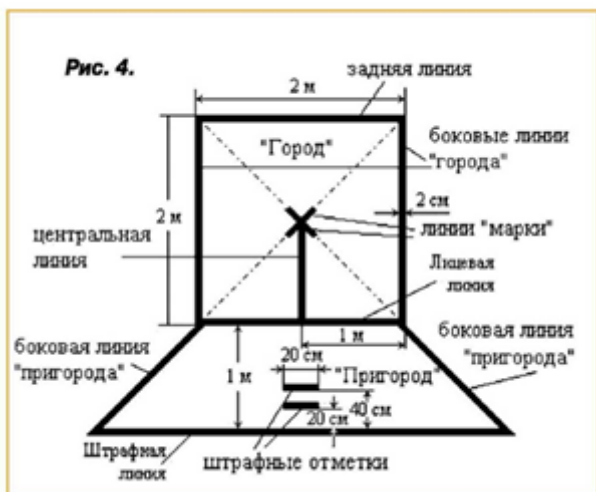
- ограждение;

- осветительные приборы для игры вечером;

- фиксированные планки высотой 40-50 мм на передних линиях конов и полуконов;

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

2.3.3. "Город" - площадь, имеющая форму квадрата со стороной 2 метра (рис. 4).



"Пригород" - площадь, находящаяся между лицевой "города" и штрафной линией, ограниченная боковыми линиями "пригорода", проходящими по внутренней стороне продолжения диагоналей "города". По центру "пригорода" на расстоянии 20 и 40 см от штрафной линии наносят две отметки длиной 20 см для установки на них штрафных городков.

Линии разметки "города" и "пригорода" (кроме штрафной линии) входят в размеры этих площадей. Расстояние до штрафных отметок отмеряется от штрафной зоны до переднего края линии.

Расстояние между "городами" одной площадки можно, в случае необходимости, сократить до 1,5 м. В этом случае допускается наложение разметки "пригородов" друг на друга.

2.3.4. Штрафную зону покрывают песком или мелом из водной суспензии. Допускается применение других покрытий и средств, обеспечивающих объективный контроль за касанием биты штрафной зоны.

2.3.5. Расстояние от планки кона до лицевой линии - 13 м (для мужчин, юниоров и старших юношей) и 6,5 м (для детей, младших юношей, девушек, юниорок и женщин).

Расстояние от передней планки полукона до лицевой линии - 6,5 м. Линии разметки в площадь конов и полуконов не входят.

Поверхность конов и полуконов должна исключать скольжение обуви и быть достаточно твердой. Наиболее предпочтительными покрытиями являются специальные синтетические покрытия, асфальт или тротуарная плитка.

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

Внутренние края боковых линий кона и полукона должны находиться на одной прямой с наружными краями боковых линий "города". Линии разметки шириной 2 см окрашивают белой краской.

3. Городошные фигуры

3.1. Для соревнований по классическим городкам используются 15 фигур. Последовательность и правильная их постановка в партии из 15 фигур показана на рисунке 5.

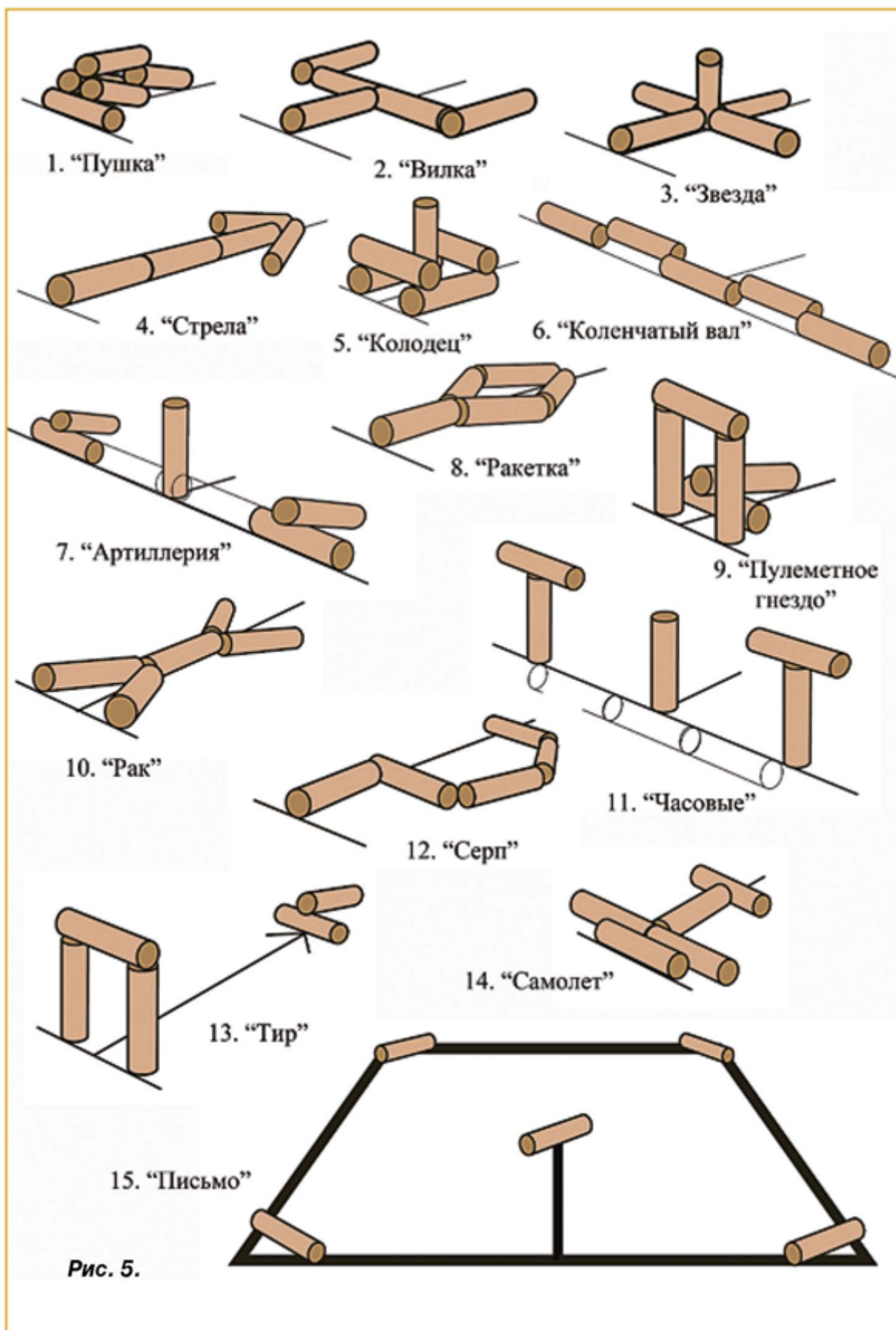
3.2. В партии из 10 фигур последовательность постановки фигур следующая:

1. "Пушка", 2. "Вилка", 3. "Колодец", 4. "Стрела", 5. "Артиллерия", 6. "Серп", 7. "Пулеметное гнездо", 8. "Самолет", 9. "Тир", 10. "Письмо" - в соревнованиях младших юношей и девушек;

1. "Пушка", 2. "Вилка", 3. "Колодец", 4. "Коленчатый вал", 5. "Артиллерия", 6. "Пулеметное гнездо", 7. "Часовые", 8. "Серп", 9. "Тир", 10. "Письмо" - в соревнованиях мужчин, женщин, юниоров, юниорок, старших юношей и девушек.

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

3.4. Все фигуры ставят в соответствии с требованиями "Регламента постановки фигур" (приложение N 1).



4. Условия и порядок проведения игры

4.1. Разминка

4.1.1. Перед началом игры участникам предоставляется разминка.

4.1.2. Перед началом разминки судья и участники с битами выстраиваются за территорией площадок. По команде информатора спортсмены выходят на площадку и становятся вдоль задней

линии "городов". Судья занимает место между участниками (командами). Капитаны команд и участники личных соревнований становятся рядом с судьёй. Информатор объявляет начало разминки.

4.1.3. Во время разминки информатор сообщает сведения о спортсменах, командах, их турнирном положении, достижениях и рекордах.

4.1.4. Перед началом игры до окончания разминки секретарь должен заполнить протокол. Капитаны команд и участники личных соревнований должны поставить в протоколе свои подписи.

4.1.5. Игрок команды, не выступавший на протяжении одной партии, имеет право на разминку на свободной площадке в течение 10 минут. При этом он не должен мешать проведению соревнований. Капитан команды должен поставить судью в известность о разминке запасного игрока.

4.1.6. Во время разминки и игры при выходе на кон или полукон и возвращении обратно игроки не должны наступать на ограничительные планки кона и полукона или перешагивать через них.

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

4.2. Построение перед игрой

4.2.1. После объявления об окончании разминки и подготовки площадок для проведения соревнований, судья занимает место на продолжении задних линий "городов" между ними, а участники с битами становятся около ближних к судье задних углов "городов".

4.2.2. Судья-информатор (судья) представляет участников (команды) и судей и объявляет о начале игры. Участники (команды) приветствуют друг друга.

4.3. Игра

4.3.1. Игру начинает участник (пара или команда) правого "города", выполняя последовательно два броска, далее соперники выполняют по два броска поочередно.

4.3.2. Дети, младшие юноши, девушки, юниорки и женщины играют с расстояния 6,5 м от лицевой линии "города". Для юношей 15-18 лет, юниоров и мужчин кон располагается на расстоянии 13 м от лицевой линии, полукон - на расстоянии 6,5 м. Расстояние для игры ветеранов определяется Положением.

4.3.3. Состав команды и количество участников, играющих в одном заходе, определяется Положением. Очередность выхода игроков в командных и в парных соревнованиях устанавливает тренер или капитан команды (пары). В одном заходе каждый игрок может выходить для выполнения бросков только один раз. При этом каждый раз он должен иметь две биты, за исключением случаев, когда спортсмену дается право на один бросок.

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

4.3.5. После выхода участника на кон или полукон, убедившись в правильности постановки фигуры и в том, что бросок никому не будет угрожать, судья дает свисток на выполнение броска. Судья дает два коротких свистка, если бросок считается "потерянным", и три коротких свистка - при нарушении целостности фигуры до броска или еще в какой-нибудь экстренной ситуации.

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

4.3.7. Если перед началом игры в составе команды не хватает двух или более игроков, чем это необходимо в одном заходе по Положению, команда к игре не допускается.

5.3.8. Опоздавший игрок может вступить в игру после уведомления судьи, если его фамилия записана в протокол.

4.3.9. Игрок, фамилия которого занесена в протокол, не имеет права покидать площадку, не уведомив судью через капитана.

4.3.10. Участники обеих команд во время выполнения бросков должны находиться сбоку от своих "городов".

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

4.3.12. В играх, которые проводятся до определенного количества побед в партиях, в решающей партии, после выбивания одной из сторон фигуры "Артиллерия", соперники меняются "городами". При этом до перехода обе стороны должны сделать одинаковое количество бросков. После перехода участники ставят в своих "городах" очередные фигуры или городки, не выбитые перед сменой "городов" (в том же положении) и продолжают партию. Если игрок левого "города" выбил (добил) фигуру "Артиллерия" первой битой, то после перехода он выполняет второй бросок, а затем игру опять продолжает игрок правого "города".

4.3.13. Дополнительная партия, играющаяся после третьей или пятой партии до первого преимущества одной из команд или одного из участников после полного выбивания фигуры, начинается без смены "городов". После выбивания командой или участником фигуры "Артиллерия" соперники переходят в противоположный "город".

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

4.3.15. Если городки из-за ветра сдвинутся с места раньше, чем их коснется бита (или пролетит мимо них), то их устанавливают в прежнем положении, бита возвращается и бросок выполняется повторно.

4.3.16. Если городки сдвинутся в результате сотрясения площадки (или из-за ветра) после броска, когда бита прошла мимо городков, то их восстанавливают в прежнем положении, но биты не возвращают.

4.3.17. Если городок после удара покотился в одну сторону, а потом изменил направление движения на противоположное, то есть имел "мертвую точку", судья откатывает его на то место, с которого он покотился обратно.

4.3.18. Если два городка сталкиваются в "городе" или "пригороде" и после этого расходятся, то фиксируется их окончательное положение.

4.3.19. Если участник (пара или команда), играющий в левом "городе", теоретически не может закончить партию с тем же результатом, с каким закончил участник (пара или команда) в правом "городе", то игра в этой партии прекращается, если игра ведется до победы в партии.

4.3.20. Если игрок сделал промах по фигуре "серп" или "письмо" и при этом бита не задела ни один городок или совершил "потерянный" бросок, то для следующего за ним игрока, бросающего другой рукой, эти фигуры переставляются.

4.3.21. Соревнования (игры) могут быть временно прерваны (отменены):

- из-за неудовлетворительной подготовки площадок;
- из-за неблагоприятных метеорологических условий;
- для оказания медицинской помощи травмированным (заболевшим) участникам соревнований.

Если перерыв в игре был не более 15 минут, то игра возобновляется сразу, без разминки, а если более 15 минут, то игрокам предоставляется пятиминутная разминка, после чего игра возобновляется с прерванного положения в партии. Если перерыв длился более двух часов, то прерванная партия начинается заново, а счет партий, сыгранных до перерыва, сохраняется.

4.3.22. Если городок, изменивший направление движения на противоположное (имевший "мертвую точку") внутри "города" или "пригорода", помешал движению другого городка, то двигавшийся городок ставится в положение, в котором он был в момент столкновения, а городок, имевший ранее "мертвую точку", ставится на место ее определения.

4.3.23. После броска до объявления судьей результата запрещается:

- убирать или останавливать городки, находящиеся вблизи "города" или "пригорода";
- подметать "город" или "пригород";
- становиться на листы покрытия "города" или "пригорода".

Если эти нарушения повлияли на результат броска, участник (команда), допустившая нарушение, наказывается тем, что городок (городки), выкатившийся при наличии нарушения, устанавливается на краю линии в месте его (их) выхода.

4.3.24. До объявления судьей результата броска судьей, игрокам и ассистентам разрешается и рекомендуется убирать городки, отскочившие от отбойной стенки или скатившиеся в "город" с "трамплина" из-за покрытия "города", не наступая на листы игрового покрытия.

4.3.25. Положение городка, катившегося по другому городку, определяется после полной его остановки.

4.3.26. Если возвратившийся в "город" выбитый городок коснулся уже остановившегося городка и при этом изменил его положение, то последний возвращается в прежнее положение.

2.4.3.27. Если выбитый городок или бита, вернувшиеся в пределы "города" или "пригорода", помешали движению других городков, то положение городков до броска восстанавливается, при этом игроку возвращается право на бросок. Если городок или бита, вернувшиеся в пределы "города" или "пригорода", помешали движению другого городка, который двигался по направлению к штрафной зоне, то двигавшийся городок ставится на место столкновения.

4.3.28. Городок, остановившийся в "пригороде" на расстоянии менее 20 см от штрафной линии или закатившийся за нее, устанавливается на штрафную отметку на расстоянии 20 см от штрафной линии параллельно ей против центра "города", если из фигуры выбит хотя бы один городок. Если таких городков несколько, то они устанавливаются встык друг к другу. Городок (городки), коснувшиеся штрафной зоны, также ставятся на штрафную отметку. Если из фигуры не выбит ни один городок, то все городки, вкатившиеся в "пригород" на расстояние менее 40 см от штрафной линии, устанавливаются на расстоянии 40 см от штрафной линии. Если какой-либо городок, находящийся в "пригороде", мешает установке другого городка на штрафную отметку, он минимально сдвигается в направлении лицевой линии без изменения ориентации.

4.3.29. Городок, остановившийся в "пригороде" на расстоянии менее 40 см от штрафной линии или попавший в штрафную зону при выбивании фигуры "Письмо", ставится на расстоянии 40 см от

штрафной линии параллельно ей напротив места, ранее занимаемого этим городком. Боковой городок устанавливается таким образом, чтобы вертикальная проекция его торца совпадала с продолжением внешнего края боковой линии "города".

4.3.30. В соревнованиях у мужчин, юниоров и старших юношей, городки, остановившиеся в "пригороде" на расстоянии менее 20 см от штрафной линии или попавшие в штрафную зону, ставятся на отметку для штрафных городков на расстоянии 20 см от штрафной линии. В соревнованиях детей, младших юношей, девушек, юниорок и женщин, городки, остановившиеся в "пригороде" на расстоянии менее 40 см от штрафной линии или попавшие в штрафную зону, ставят на отметку для штрафных городков на расстоянии 40 см от штрафной линии. В соревнованиях детей такие городки устанавливаются вертикально.

4.3.31. Городок (городки), вкатившийся в "пригород", и остановившийся до штрафной отметки (20 или 40 см), фиксируется в месте остановки.

4.3.32. Раскручивание резьбовых соединений бит во время игры приводит к нарушению настоящих Правил (п. 2.2.2.) и не допускается.

4.4. Построение после окончания игры

4.4.1. По окончании встречи судья выстраивает игроков без бит вдоль задних линий "городов". После объявления результатов игроки и судья обмениваются рукопожатиями и покидают площадку.

4.4.2. По окончании игры тренеры или капитаны команд подписывают протокол. В случае подачи протеста в протоколе делается соответствующая запись.

4.5. Выбитый и не выбитый городок

4.5.1. Городок считается выбитым, если он полностью вышел за пределы "города" или "пригорода" в любом направлении, не коснувшись штрафной зоны.

4.5.2. Городок, покинувший пределы "города" или "пригорода" и вернувшийся обратно, считается выбитым.

4.5.3. Положение городка, остановившегося рядом с линией "города" или "пригорода" с внешней стороны, судья определяет визуально по вертикальной проекции городка, глядя вдоль линии. Если виден просвет между линией и городком, то городок считается выбитым. В сомнительных случаях рядом с городком на внешней кромке линии ставят вертикально другой городок и, если городки не соприкасаются, городок считается выбитым.

4.5.4. Положение городка, задевающего при вращении линии "города" или "пригорода", определяется после полной его остановки.

4.5.5. Если после удара городок раскололся на две части или потерял форму более чем на половине длины (для городков цилиндрической формы), и большая его часть или половина городка осталась в "городе" или "пригороде", спортсмену возвращается право на бросок, а фигура или положение городков до броска восстанавливаются. Если в "городе" или "пригороде" осталась меньшая часть городка, то городок считается выбитым.

4.6. "Потерянный" бросок

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

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

- игрок в период от начала замаха до достижения устойчивого равновесия после выполнения броска наступил на ограничительную линию (планку) или выскочил за нее и коснулся любой частью тела поверхности вне зоны кона (полукона). В этом случае положение городков до удара может не восстанавливаться, если восстановление прежнего положения городков будет выгодно нарушителю Правил;

- нарушена расстановка игроков или пропущена фигура в случаях 4.7.1.б и 4.7.1.г.

- команда, играет неполным составом и выполняет в каждом заходе на два броска меньше. Невыполненные броски считаются "потерянными".

4.7. Выигрыш партии и конечный результат игры

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

а) если пропуск фигуры обнаружен до постановки фигуры "Письмо", то пропущенная фигура ставится сразу же после освобождения "города" от городков;

б) если пропуск фигуры обнаружен во время выбивания фигуры "Письмо", то броски, произведенные по фигуре "Письмо", считаются "потерянными", ставится пропущенная фигура, а фигура "Письмо" выбивается заново;

в) если пропуск фигуры в личных соревнованиях обнаружен после окончания партии, то к результату партии прибавляется четыре биты за каждую пропущенную фигуру;

г) если нарушение очередности выхода игроков обнаружено до окончания партии, то все броски, выполненные с момента нарушения, считаются "потерянными" и игра продолжается;

д) если нарушение очередности выхода игроков или пропуск фигуры обнаружены после окончания игры, то в партии, сыгранной с нарушением, и во всех несыгранных партиях команде, допустившей нарушение, засчитывается поражение, а результат игры определяется с учетом партий, сыгранных без нарушений;

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

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

- в игре из трех партий счет 2:0, 2.5:0.5, 2:1;

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

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

4.7.3. В случае, если Положением о соревновании предусмотрены другие способы проведения соревнований, то возможен другой порядок определения победителя в партиях и в игре.

5. Определение результатов соревнований

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

- последнего тура;

- последней партии последнего тура;

- предпоследнего тура;

- "Пулеметное гнездо", "Часовые", "Тир", "Письмо" во всех партиях соревнования.

5.2. В соревнованиях на выбивание фигур определенным количеством бит места участников определяются по наибольшему количеству выбитых городков. При равном количестве выбитых городков у нескольких участников победитель определяется по наибольшему количеству фигур, выбитых одной битой, двумя битами, тремя битами и т.д.

5.3. В соревнованиях, проводимых по круговому способу, места определяются по количеству набранных очков. Количество очков, начисляемых по результатам игры, может быть определено Положением. При равенстве суммы очков у нескольких участников, пар или команд победитель определяется:

- по сумме очков, набранных в играх между ними;

- по разности выигранных и проигранных партий в играх между ними;

- по лучшему среднему техническому результату в выигранных и ничейных партиях в играх между ними;

- по разности выигранных и проигранных партий во всех играх соревнований;

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

5.4. В соревнованиях, проводимых по системе с выбыванием, при ничейном счете победитель определяется в дополнительной партии до первого полученного преимущества одним из участников (одной из пар или команд) после полного выбивания фигуры.

6. Виды соревнований и способы их проведения

6.1. Виды соревнований

6.1.1. Соревнования подразделяются на личные, парные, командные и лично-командные. Вид соревнования определяется Положением о соревнованиях.

6.1.2. В личных соревнованиях участники выступают индивидуально.

6.1.3. В парных соревнованиях участники выступают парами. Пары могут быть мужские, женские и смешанные.

6.1.4. В командных соревнованиях участники выступают командами. Состав команды и порядок проведения игр определяются Положением.

6.1.5. В лично-командных соревнованиях участники могут выступать и в личных, и в парных, и в командных соревнованиях. Победитель соревнований определяется по сумме очков, набранных участниками команд в личных, парных и командных соревнованиях. Порядок подведения итогов определяется Положением.

6.2. Способы проведения соревнований

6.2.1. Личные, парные и командные соревнования могут проводиться:

- из определенного количества партий;

- на выбивание установленного количества фигур (городков);

- на выбивание фигур (городков) определённым количеством бит;
- по круговому способу;
- по способу с выбиванием;
- по смешанному способу.

6.2.2. Количество партий, выбиваемых фигур (городков), порядок постановки и выбивания фигур (городков), определяется Положением.

7. Участники соревнований

7.1. Спортсмены

7.1.1. В зависимости от возраста участники соревнований делятся на группы:

- дети - до 13 лет (U13);
- младшие юноши и девушки - 13-14 лет (U14);
- старшие юноши и девушки - 15-18 лет (U18);
- юниоры и юниорки - 19-25 лет (U25);
- мужчины и женщины - 26 лет и старше (U55).

7.1.2. Для участия в соревнованиях каждый спортсмен должен иметь справку о допуске к соревнованиям, подписанную врачом, заверенную личной печатью врача или печатью медицинского учреждения.

7.1.3. Участники соревнований из младших возрастных групп могут быть допущены к соревнованиям в старших возрастных группах по решению комиссии по допуску при соответствии их технической подготовленности уровню соревнований.

7.1.4. Младшие и старшие девушки, юниорки и женщины могут быть допущены к соревнованиям младших и старших юношей, юниоров и мужчин в своих или старших возрастных группах при наличии персонального разрешения врача по решению комиссии по допуску при соответствии их подготовленности уровню соревнований, если иные условия не оговорены Положением.

7.1.5 Участники соревнований должны достичь установленного возраста в календарный год проведения спортивных соревнований.

7.2. Судейская коллегия соревнований

7.2.1. В состав главной судейской коллегии входят:

- главный судья;
- заместитель главного судьи;
- главный секретарь;
- заместитель главного секретаря.

7.2.2. В состав судейской коллегии входят:

- старшие судьи;

- судьи;

- судьи-секретари.

7.3. Тренер (представитель)

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

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

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

7.3.4. Во время игры тренер имеет право находиться при команде и руководить действиями участников своей команды.

7.3.5. Тренер имеет право обратиться к судье за разъяснением решения последнего в случае сомнения в его правильности. В случае несогласия с решением судьи тренер, находящийся с командой имеет право обратиться к главному судье соревнований. Действия тренера в отношении судьи должны быть корректными и доброжелательными.

7.3.6. Тренеру запрещается вмешиваться в действия судьи и секретаря на площадке.

7.3.7. Тренер или собрание тренеров не могут подменять собой судейскую коллегию и принимать решения, касающиеся проведения соревнований, если эти решения будут противоречить Правилам, Положению или последним решениям руководящего органа Федерации.

7.4. Капитан команды

7.4.1. В каждой команде один из ее игроков избирается или назначается капитаном команды.

7.4.2. В отсутствие тренера руководителем команды является ее капитан. Он один имеет право обращаться к судье. Капитан несет ответственность за дисциплину в команде во время игры.

7.4.3. Капитан команды следит за последовательностью установки фигур и очередностью выхода игроков в каждом заходе.

7.4.4. Если капитан команды покидает площадку, то он сообщает судье номер и фамилию игрока, который в его отсутствие будет выполнять функции капитана команды.

7.5. Информатор

Информатор обязан:

- оповещать участников соревнований и зрителей о ходе соревнований;

- знакомить зрителей с командами, участниками, тренерами и судьями;

- помогать главной судейской коллегии в проведении игр и осуществлять связь со средствами массовой информации;

- объяснять зрителям ситуации, возникающие по ходу игры и решения судей.

7.6. Инспектор

На официальные соревнования президиум федерации может назначить инспектора с целью:

- проверки подготовки спортивной базы к соревнованиям, условий проживания участников и условий проведения соревнований;
- проверки состояния развития городского спорта в регионе;
- обеспечения достоверности сведений о выполнении классификационных нормативов "Мастер спорта", а также общих итогов и сведений, содержащихся в документации, представляемой в руководящий орган федерации городского спорта;
- контроля за соблюдением Положения и Правил, а также решений руководящего органа федерации.

7.6.1. Инспектор подотчетен руководящему органу федерации.

7.6.2. В случае отсутствия на соревнованиях инспектора, функции контроля за проведением соревнований возлагаются на одного из участвующих в проведении соревнований членов руководящего органа федерации.

7.7. Комендант

Комендант руководит работой технического персонала, обслуживающего соревнования. В обязанности коменданта соревнований входит организация работ по:

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

7.8. Врач

Врач обязан:

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

7.9. Форма одежды

7.9.1. Участники соревнований и их ассистенты, должны быть одеты в строгую одежду, соответствующую погоде и условиям проведения соревнований, иметь опрятный вид.

7.9.2. Спортсмены команд должны быть одеты в единую спортивную форму с названием команды или её эмблемой. В командных и парных соревнованиях на форме каждого спортсмена команды должен быть порядковый номер, под которым он записывается в протоколе. Номер должен быть различим с любого расстояния в пределах площадки.

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

7.10. Права и обязанности участников соревнований

7.10.1. Участники соревнований имеют право:

- на разминку перед началом игры в течение 10 мин в личных соревнованиях. В командных соревнованиях длительность разминки определяется из расчета 5-ти минут на каждого участника команды;
- обращаться к судье в личных соревнованиях. В случае несогласия с решением судьи обращаться к главному судье (в командных соревнованиях таким правом обладает только тренер или капитан);
- подать протест на решение судьи в течение часа, о чем сделать соответствующую запись в протоколе после окончания игры;
- опротестовать результат встречи в случае выявления нарушений Правил и Положения о соревнованиях (все протесты подаются в главную судейскую коллегию соревнований в письменной форме);
- на получение медицинской помощи;
- на помощь одного или двух ассистентов в личных соревнованиях.

7.10.2. Участники соревнований обязаны:

- знать и выполнять Правила и Положение о соревнованиях;
- вести себя в духе честного соперничества;
- быть вежливыми и тактичными по отношению к судьям и соперникам;
- избегать действий, направленных на задержку игры и действий, которые могут быть расценены как таковые. Это касается как играющего спортсмена, так и ассистента;
- во время игры не производить никаких действий, мешающих сопернику.

8. Судейская коллегия

8.1. Состав судейской коллегии

8.1.1. Для проведения соревнований назначается судейская коллегия в составе главного судьи, заместителя главного судьи, главного секретаря, заместителя главного секретаря, старших судей, судей и судей-секретарей.

8.1.2. В состав главной судейской коллегии входят:

- главный судья;
- заместитель главного судьи;
- главный секретарь;
- заместитель главного секретаря.

8.1.3. Для проведения игры между двумя участниками, парами или командами назначаются судья и секретарь.

8.1.3. При проведении всероссийских соревнований назначается главная судейская коллегия. Состав главной судейской коллегии утверждается организацией, проводящей данные соревнования, по представлению всероссийской коллегии судей.

8.1.4. Главная судейская коллегия работает под руководством главного судьи. На своих заседаниях она рассматривает вопросы организации и хода проводимых соревнований.

8.1.5. Все члены судейской коллегии, находящиеся на площадках, должны быть одеты в единую форму.

8.2. Главный судья

8.2.1. Главный судья обеспечивает проведение соревнований в полном соответствии с Правилами и Положением. Он обязан:

- контролировать подготовку мест соревнований и оборудования и состояние инвентаря;
- назначать членов комиссии по допуску (3 или 5 человек);
- распределять обязанности между судьями и утверждать расписание игр;
- руководить работой судейской коллегии и решать все вопросы, связанные с ходом соревнований;
- принимать письменные протесты от участников и команд в течение одного часа, после окончания игры;
- оперативно рассматривать и решать споры, возникающие в ходе соревнований;
- созывать главную судейскую коллегия и рассматривать протесты в присутствии участников или тренеров команд в течение часа после подачи протеста;
- утверждать результаты соревнований, которые представляются в виде отчета в организацию, проводящую соревнования;
- следить за ходом игры на площадках и отменять явно ошибочные решения судей;
- оценивать работу судей;
- в процессе игры отстранять от судейства судей, не справляющихся со своими обязанностями;
- по решению главной судейской коллегии снимать с соревнований команды и участников, грубо нарушающих Правила;
- отменять или откладывать игру в связи с неблагоприятными метеорологическими условиями или неготовностью мест соревнований;
- подписывать отчетные документы о соревнованиях.

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

8.2.3. Главный судья несет ответственность за проведение соревнований перед организацией, проводящей данные соревнования, и федерацией городошного спорта России.

8.3. Заместитель главного судьи

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

8.4. Главный секретарь

8.4.1. Главный секретарь обязан:

- проверять правильность оформления заявок и достоверность содержащихся в них сведений;
- готовить материалы для проведения жеребьевки и результаты ее оформлять протоколом;
- составлять расписание игр и после утверждения главным судьей доводить его до сведения представителей команд и участников личных соревнований;
- вести протоколы заседаний главной судейской коллегии;
- оформлять распоряжения главного судьи и решения главной судейской коллегии;
- оформлять всю документацию соревнований по установленным формам своевременно, правильно и четко;
- заносить результаты соревнований в личные карточки и классификационные билеты участников;
- руководить работой секретарей;
- обеспечивать участников, зрителей, представителей прессы информацией о ходе и результатах соревнований;
- составлять (по установленной форме) отчет о соревнованиях.

8.4.2. Главный секретарь имеет право подписывать отчетные документы о соревнованиях.

8.5. Заместитель главного секретаря

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

8.6. Старший судья

Старший судья руководит работой судейскими бригадами на площадке. Непосредственно подчиняется главному судье или его заместителю.

8.7. Судья

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

- перед началом каждой игры проверять состояние площадок, наличие спортивного и хозяйственного инвентаря (городки, метлы, мел, песок и т.д.), наличие и исправность средств наглядной информации;
- перед каждой игрой и в ходе ее проверять состояние бит и городков на соответствие их требованиям Правил;
- контролировать разминку команд и участников личных соревнований;
- контролировать соблюдение правил техники безопасности во время разминки и игры;
- во время игры единолично определять результат броска;
- объявлять результат броска, называя количество выбитых городков, или давать два свистка, если бросок определен как "потерянный" (см. п. 4.6.);
- контролировать последовательность и правильность постановки фигур;

- при постановке стоячих фигур проверять торцы стоячих и цилиндричность верхних городков при игре городками цилиндрической формы;

- отмечать положение городков мелом или карандашом во всех случаях, когда существует реальная возможность определения "потерянного" броска или смещения городков по какой-либо причине;

- фиксировать нарушения Правил, делать предупреждения игрокам, выносить им наказания за нарушения;

- обосновать свои решения в случае обращения участника, капитана или тренера;

8.7.2. В каждый момент игры судья обязан выбрать такое место, с которого он может ясно видеть правильность постановки фигуры, городков, место приземления биты, а также движение и остановку (фиксацию) городков после удара.

8.7.3. В случае сомнения судья должен обратиться к секретарю за помощью.

8.7.4. Судья не должен поправлять фигуры и городки, ставить или убирать их, кроме случая, описанного в п. 4.3.17 и в п. 4.3.24.

8.7.5. Судья не должен оказывать игрокам какую-либо помощь, за исключением медицинской.

8.7.6. По решению главного судьи соревнований судья может одновременно выполнять работу судьи-секретаря.

8.8. Судья-секретарь

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

8.8.2. Во время игры судья-секретарь ведет протокол соревнований, фиксирует объявленный судьей результат броска.

8.8.3. Результаты бросков судья-секретарь записывает в протоколе следующим образом: выбитые городки - цифрой, соответствующей их количеству, "потерянный" бросок - знаком умножения "х".

8.8.4. В командных соревнованиях судья-секретарь также записывает в протокол номер игрока, совершающего броски, следит за очередностью выхода игроков и в случае нарушения своевременно ставит в известность судью и играющих.

8.8.5. При обслуживании игры в каждой партии судья-секретарь должен проверять количество выбитых фигур перед постановкой фигуры "Письмо".

8.8.6. Контролирует соблюдение Правил участниками и, в случае необходимости, информирует судью о нарушениях.

9. Правила безопасности

Для проведения соревнований без травм и других нежелательных последствий каждый судья, участник, ассистент, тренер или зритель должен соблюдать следующие правила безопасности:

- К соревнованиям допускается только исправный, соответствующий правилам инвентарь.

- Игрок не должен производить бросок, если в секторе возможного поражения (вне защищенной зоны) находятся люди.

- Игрок, выполняющий бросок, обязан также следить за тем, чтобы во время броска в зоне его выполнения не было посторонних лиц. При этом необходимая свободная зона безопасности сзади и со стороны бросающей руки должна составлять не менее 3-х метров.

- Во время соревнований спортсмен должен выполнять бросок только после свистка судьи.

- Недопустимо выполнение броска, если на игровом покрытии в районе противоположного "города" находится кто-либо кроме судьи.

- При постановке фигур ассистент должен находиться спиной к отбойной стенке, а не к кону (полукону).

- Игроки не должны перемещаться поперёк площадок, на которых проводятся соревнования или тренировки.

- Лица, находящиеся под воздействием алкоголя, наркотиков или медикаментов не допускаются на городошные площадки.

- Игроки, судьи и тренеры несут персональную ответственность за соблюдение вышеперечисленных правил безопасности.

10. Санкции за нарушение Правил

№ п/п	Нарушение	Наказание
10.1.	Нарушения Правил во время выполнения броска	
10.1.1.	Бросок выполнен до свистка судьи	Засчитывается "потерянный" бросок
10.1.2.	Бита коснулась штрафной зоны или покрытия над ней	Засчитывается "потерянный" бросок
10.1.3.	Бита приземлилась вне игрового покрытия	Засчитывается "потерянный" бросок
10.1.4.	Игрок в одном заходе командной игры совершил бросок в третий раз или более	Засчитывается "потерянный" бросок
10.1.5.	Игрок в период от начала замаха до достижения устойчивого положения равновесия наступил на линию (планку) или выскочил за нее и коснулся любой частью тела поверхности вне зоны кона (полукона)	Засчитывается "потерянный" бросок. Положение городков до удара не должно восстанавливаться, если это будет выгодно нарушителю Правил.
10.2.	Нарушения Правил во время нахождения на площадке в процессе соревнований	
10.2.1.	Пропуск фигуры обнаружен во время выбивания <u>фигуры</u> "Письмо"	Броски, произведенные по <u>фигуре</u> "Письмо", считаются "потерянными", ставится пропущенная фигура, а фигура "Письмо" выбивается заново
10.2.2.	Пропуск фигуры в личных соревнованиях обнаружен после окончания партии	К результату партии прибавляется четыре биты за каждую пропущенную фигуру.
10.2.3.	Нарушение очередности выхода игроков обнаружено до окончания партии	Все броски, выполненные с момента нарушения, считаются потерянными и игра продолжается
10.2.4.	Нарушение очередности выхода игроков или пропуск фигуры обнаружены до объявления судьей результата игры	В партии, сыгранной с нарушением, команде, допустившей нарушение, засчитывается поражение, и игра продолжается
10.2.5.	Нарушение очередности выхода игроков или пропуск фигуры обнаружены после окончания игры	В партии, сыгранной с нарушением, и во всех несыгранных партиях команде, допустившей нарушение, засчитывается

10.2.6. Несоответствие инвентаря Правилам (первичное нарушение)	поражение, а результат игры определяется с учетом партий, сыгранных без нарушений Изъятие несоответствующего инвентаря (городков). Исправление или замена бит до следующей игры. Добавление трех бит к результату в партии в личных соревнованиях и поражение в партии - в командной игре.
10.2.7. Несоответствие инвентаря Правилам (повторное нарушение)	Изъятие несоответствующего инвентаря (городков). Поражение в партии - в командной игре. Дисквалификация нарушителя главным судьей до конца соревнований.
10.2.8. Переступание через ограничительную планку (линию) или наступание на неё (первичное нарушение)	Устное предупреждение
10.2.9. Переступание через ограничительную планку (линию) или наступание на неё (повторное нарушение)	Засчитывается "потерянный" бросок без произведения такового
10.2.10. Игрок или ассистент совершают действия, направленные на задержку игры или действия, которые могут быть расценены как таковые (первичное нарушение)	Устное предупреждение
10.2.11. Игрок или ассистент совершают действия, направленные на задержку игры или действия, которые могут быть расценены как таковые (повторное нарушение)	Засчитывается "потерянный" бросок без произведения такового
10.3. Дисциплинарные нарушения	
10.3.1. Уход с площадки без уведомления судьи (первичное нарушение)	Устное предупреждение
10.3.2. Уход с площадки без уведомления судьи (повторное нарушение)	Предупреждение с занесением в протокол
10.3.3. Непреднамеренные действия, мешающие проведению игры	Устное предупреждение
10.3.4. Повторные действия, мешающие проведению игры	Предупреждение с занесением в протокол
10.3.5. Неспортивное поведение (первичное нарушение)	Предупреждение с занесением в протокол
10.3.6. Неспортивное поведение (повторное нарушение), в том числе и действия, мешающие проведению игры и уход с площадки без уведомления судьи	Удаление судьей до конца игры (после предупреждения с занесением в протокол)
10.3.7. Грубое неспортивное поведение	Удаление судьей до конца игры и дисквалификация главным судьей до конца соревнований с последующим рассмотрением на дисциплинарной комиссии Федерации.

Примечание:

1. Спортсмен, получивший предупреждение судьи с занесением в протокол, за следующее аналогичное нарушение удаляется с площадки.

11. Упрощенные правила

Массовые соревнования в коллективах физкультуры, молодежных и детских лагерях, других местах отдыха могут проводиться по упрощенным правилам. При этом возможно изменение размеров площадок. Состав команды может быть произвольным. Городки и биты могут не соответствовать требованиям Правил. Определять победителя можно по количеству выбитых городков ограниченным количеством бит. В командных и личных соревнованиях ведение протоколов не обязательно, достаточно записать в таблицу конечный результат игры.

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

Приложение N 1

Регламент постановки фигур

Основной целью данного Регламента является стандартизация постановки фигур для игры в классические городки с целью создания равных условий для участников соревнований.

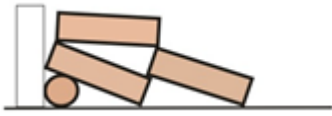
1. Все фигуры, кроме фигуры "Письмо", ставят от середины лицевой линии, не выходя за пределы "города".
2. Все городки, расположенные на лицевой, задней или боковых линиях "города", должны располагаться так, чтобы наружные края вертикальных проекций этих городков совпадали с наружными краями ограничительных линий "города".
3. Точность постановки городков относительно линий может быть проверена с помощью вертикально устанавливаемого контрольного городка, который располагают вплотную к наружному краю ограничительной линии за пределами "города", чтобы вертикальная проекция городка совпадала с наружным краем линии.
4. Точность расстояний между городками проверяется с помощью горизонтально расположенных контрольных городков.
5. Городки, располагающиеся рядом друг с другом, должны плотно соприкасаться.
6. Городки, располагающиеся вдоль центральной линии "города" и городок, обозначающий "марку", ставятся на середину линий.
7. Для постановки фигур при проведении соревнований используются только городки, соответствующие Правилам соревнований.
8. В соревнованиях, проводимых городками цилиндрической формы, стоячие и верхние городки отмечаются и используются только по назначению (в качестве стоячих и верхних городков в высоких фигурах).
9. В соревнованиях любого уровня участники имеют право использовать свои городки, если они полностью соответствуют Правилам и проверены судьей, при условии, что организаторы соревнований не предоставляют городки, соответствующие Правилам соревнований.

1. "Пушка"

1. Перед постановкой фигуры вплотную к центру лицевой линии в "пригороде" вертикально ставится контрольный городок, соприкасаясь своей серединой с которым, вдоль лицевой линии ставятся нижний городок.
2. На него сверху, вплотную к контрольному городку, соприкасаясь друг с другом по всей длине, ставятся перпендикулярно нижнему два средних городка, по центральной линии "города". Контрольный городок убирается.

3. Задний городок ставится вдоль центральной линии "города" поверх задних краев средних городков, заходя на них передним краем на 1 см.

4. Верхний городок ставится одним краем на передние концы средних городков, а вторым краем на задний городок, вдоль центральной линии "города". Нижний передний край верхнего городка должен находиться на одном уровне с верхними краями средних городков.

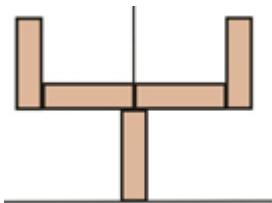


2. "Вилка"

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку (см. 1. "Пушка"), вдоль центральной линии "города". Контрольный городок убирается.

2. Средние городки располагаются сзади переднего городка, параллельно лицевой линии, соприкасаясь торцами на середине центральной линии "города".

3. Боковые городки ставятся параллельно переднему городку и друг другу. Передние края боковых городков должны находиться на одном уровне с передними краями средних городков.

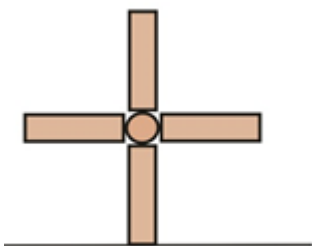


3. "Звезда"

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку (см. 1. "Пушка"), вдоль центральной линии "города". Контрольный городок убирается.

2. Центральный городок ставится на центральной линии "города" вертикально вплотную к переднему городку.

3. Боковые и задний городки располагаются перпендикулярно соседним городкам. Горизонтальные городки не соприкасаются между собой.



4. "Стрела"

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку (см. 1. "Пушка"), вдоль центральной линии "города". Контрольный городок убирается.

2. Далее, вплотную к нему приставляются еще два городка на центральной линии "города".

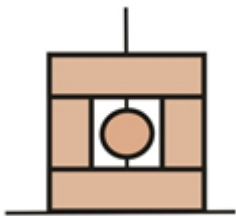
3. Задние городки приставляются к заднему краю последнего городка под углом 30°. Они соприкасаются между собой на середине центральной линии "города". Передние внутренние края

задних городков располагаются на расстоянии длины городка (20 см).



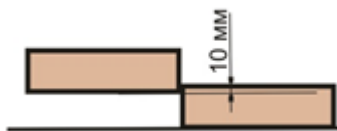
5. "Колодец"

1. Нижние городки ставятся перпендикулярно лицевой линии "города" вплотную к контрольным городкам, установленным симметрично центральной линии на ширине городка (по внешним краям).
2. Передний верхний городок ставится поверх нижних вдоль лицевой линии "города" вплотную к контрольным городкам. Задний верхний городок устанавливается аналогично, относительно задних краев нижних городков. Вертикальные проекции наружных поверхностей нижних и верхних городков образуют квадрат, совпадая по углам. Контрольные городки убираются.
3. Вертикальный средний городок располагается в центре этого квадрата.



6. "Коленчатый вал"

1. Средний городок ставится по центру вдоль лицевой линии "города" вплотную к контрольному городку (см. 1. "Пушка"). Контрольный городок убирается
2. Следующие два городка ставятся вплотную к нему параллельно, но смещаются назад так, чтобы толщина соприкосновения городков торцами была не более 1 см (включая фаски).
3. Крайние городки располагаются вдоль лицевой линии "города" вплотную к соседним городкам, на одной линии со средним городком. Все городки в фигуре соприкасаются торцами.

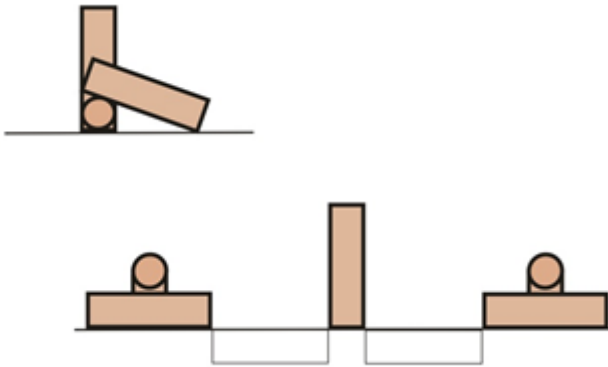


7. "Артиллерия"

1. Контрольный городок устанавливается вертикально на пересечении лицевой и центральной линий "города".
2. Далее, вплотную к нему устанавливаются два контрольных городка вдоль лицевой линии, к ним в торцы на лицевую линию устанавливаются с обеих сторон нижние городки "пушек".
3. Центральный контрольный городок устанавливается в качестве верхнего городка одной из "пушек", еще один из контрольных городков устанавливается верхним городком второй "пушки". Верхние городки устанавливаются поверх нижних перпендикулярно лицевой линии "города"

вплотную к вертикальным контрольным городкам, установленным к центрам нижних городков "пушек" вплотную к наружному краю линии "города".

4. Центральный городок устанавливается вертикально на пересечении лицевой и центральной линий "города", не выходя за пределы "города".



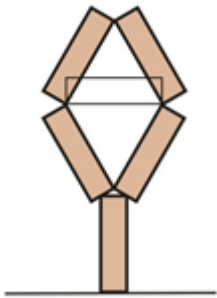
8. "Ракетка"

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку

2. (см. 1. "Пушка"), вдоль центральной линии "города". Контрольный городок убирается.

3. Два средних городка ставятся вплотную к заднему краю переднего городка под углом 30° к центральной линии "города". Правильность постановки проверяется с помощью контрольного городка, который соприкасаясь своими фасками с фасками ближних задних концов средних городков, образует равносторонний треугольник.

4. Задние городки располагаются, соприкасаясь фасками между собой и с ближними фасками средних городков, образуя ромб.



9. "Пулеметное гнездо"

1. Перед постановкой фигуры, в "пригороде" параллельно лицевой линии

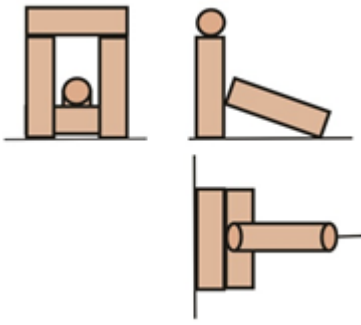
2. на её середине горизонтально устанавливается контрольный городок. Вертикальные городки располагаются передними краями на уровне наружного края лицевой линии. Их наружные края располагаются на одном уровне с торцами контрольного городка. Контрольный городок убирается.

3. Верхний городок устанавливается поверх вертикальных городков так, чтобы вертикальные проекции его передних, задних и наружных краев совпадали с краями вертикальных городков

4. Нижний городок "пушки" ставится сзади от вертикальных городков так, чтобы он касался обоих городков и торцы его совпадали с наружными краями стоячих городков.

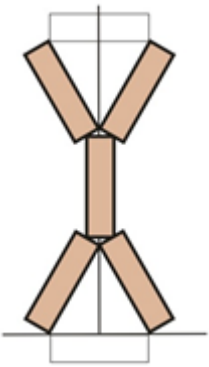
5. Верхний городок "пушки" ставится сверху на нижний городок вдоль центральной линии так, чтобы передний край верхнего городка "пушки" находился на уровне задних краев вертикальных

городков.



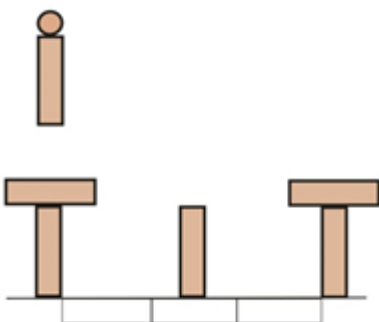
10. "Рак"

1. Перед постановкой фигуры, в "пригороде" параллельно лицевой линии на её середине горизонтально устанавливается контрольный городок. Два передних городка располагаются таким образом, чтобы они, соприкасаясь фасками с контрольным городком и между собой, образовывали равносторонний треугольник. Контрольный городок убирается.
2. Средний городок ставится вплотную к передним городкам вдоль центральной линии "города".
3. Задние городки ставятся в зеркальном отображении к передним, при необходимости правильность постановки проверяется также с помощью контрольного городка.



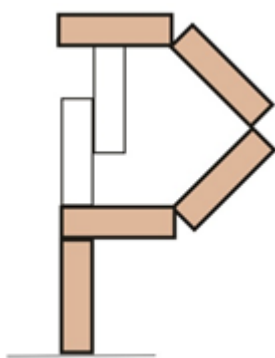
11. "Часовые"

1. Перед установкой фигуры на середине лицевой линии вплотную торцами друг к другу укладываются три контрольных городка. По краям на лицевой линии устанавливаются вертикальные городки. Контрольные городки убираются.
2. На середине лицевой линии устанавливается центральный вертикальный городок.
3. Верхние городки устанавливаются поверх крайних вертикальных городков, параллельно лицевой линии. Середины верхних городков должны располагаться по центру стоячих городков.



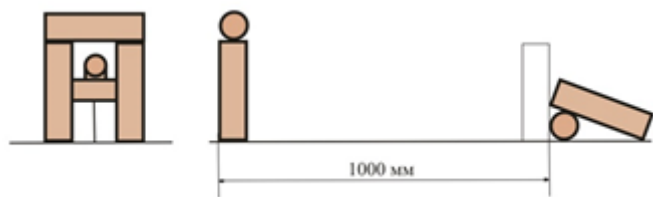
12. "Серп"

1. Передний городок ставится торцом вплотную к контрольному городку (см. [1. "Пушка"](#)), вдоль центральной линии "города". Контрольный городок убирается.
2. Следующий городок ставится вплотную к переднему городку перпендикулярно центральной линии. Края обоих городков, обращенные в противоположную бросающей руке сторону, находятся на одном уровне.
3. Далее, позади второго городка вдоль центральной линии ставятся два контрольных городка таким образом, чтобы они заходили друг за друга на половину длины городка. Вплотную за ними ставится задний городок параллельно лицевой линии так, чтобы его торец, обращенный в противоположную, относительно бросающей руки сторону, был на одном уровне с таким же торцом второго городка. Контрольные городки убираются.
4. Боковые городки соединяются фасками с внутренними фасками второго и последнего городков со стороны бросающей руки, соединяясь таким же образом между собой.



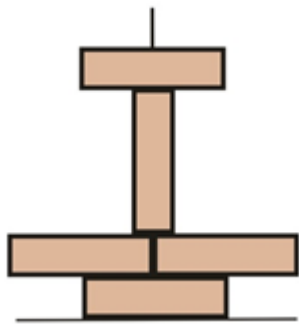
13. "Тир"

Фигура ставится аналогично ["Пулеметному гнезду"](#), только "пушка" располагается на "марке" так, чтобы её передний край находился на середине пересечения линий "марки" (расстояние от наружного края лицевой линии до переднего края "пушки" - 1 м).



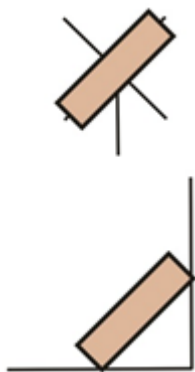
14. "Самолет"

1. Передний городок ставится вдоль лицевой линии вплотную к контрольному городку (см. [1. "Пушка"](#)), касаясь его своей серединой. Контрольный городок убирается.
2. Следующие два городка ставятся встык друг к другу параллельно лицевой линии сзади переднего городка. Стык двух городков должен находиться на середине центральной линии.
3. Средний городок располагается вдоль центральной линии "города" позади трех ранее установленных городков.
4. Задний городок ставится перпендикулярно центральной линии позади остальных городков. Середина городка должна располагаться на середине центральной линии.



15. "Письмо"

1. Городки, расположенные по углам "города", образуют с углами равнобедренные треугольники.
2. Городок, обозначающий "марку", устанавливают вдоль линии "марки", идущей из заднего правого угла "города" до переднего левого (для играющих правой рукой) или, идущей от заднего левого до переднего правого угла "города" (для играющих левой рукой). Середина городка должна находиться на пересечении линий "марки".



Приложение N 2

Регламент работы судейской коллегии

Судейская коллегия начинает работу за день до начала соревнований.

1. Спортивно-техническая комиссия

Главный судья назначает спортивно-техническую комиссию (далее - СТК). В состав комиссии должно входить нечетное количество членов (от трех до пяти).

Основными задачами СТК являются:

1. приемка спортивного сооружения, на котором будут проводиться соревнования;
2. проверка спортивного инвентаря (бит и городков), используемого в соревнованиях;
3. текущий контроль за состоянием спортивного оборудования и инвентаря и своевременное исправление дефектов.

Принимая спортивное сооружение, на котором будут проводиться соревнования, комиссия выполняет следующие функции:

- 1) проверяет горизонтальность поверхности "городов" и "пригородов", правильность их разметки;
- 2) проверяет поверхность конов и полуконов, разметку на них, наличие сцепления обуви с поверхностью стоек, правильность крепления планок и их размеров;

3) проверяет состояние отбойной стенки, ограждений для безопасности участников и зрителей, их соответствие Правилам;

4) проверяет наличие и состояние раздевалок для участников и судей, санитарных помещений;

5) проверяет наличие и состояние помещений для работы главной судейской коллегии, мест для работы секретарей на площадках.

По результатам осмотра спортивного сооружения и сопутствующих помещений составляется акт приемки, в котором указываются выводы и замечания комиссии с обязательным заключением о возможности проведения соревнований на данном спортивном сооружении. Акт подписывает председатель комиссии и все её члены.

Проверяя спортивный инвентарь участников соревнований, СТК выполняет следующие функции:

1. осуществляет осмотр и измерение параметров бит:

- длина бит;

- соответствие креплений Правилам;

- состояние бит на момент соревнований.

2. осуществляет проверку качества городков и измерение их параметров:

- длина городков;

- диаметр или толщина городков;

- ширина фаски;

- качество торцов городков;

- отсутствие вмятин и сколов на торцовых и цилиндрических поверхностях городков;

- маркировка стоячих и верхних городков для высоких фигур.

Осуществляя текущий контроль за состоянием спортивного оборудования и инвентаря и своевременное исправление дефектов, СТК выполняет следующие функции:

1. регулярная проверка игровой поверхности "города" и "пригорода" на предмет горизонтальности и наличия деформации;

2. своевременное исправление дефектов игрового покрытия "города" и "пригорода";

3. регулярная проверка состояния бит и городков на предмет выхода из строя и наличие дефектов износа;

4. своевременное отстранение неисправного инвентаря от использования в соревнованиях до устранения дефекта или изъятие в случае несоответствия Правилам.

2. Комиссия по допуску

В день приезда для проверки заявочных документов главный судья из состава судейской коллегии назначает комиссию по допуску в составе председателя и нескольких членов комиссии (2 или 4).

В обязанности комиссии по допуску входят:

1) проверка предоставляемых документов на соответствие их требованиям Положения и Правил;

- 2) допуск команд и участников, прошедших комиссию по допуску, к участию в соревнованиях;
- 3) отстранение от участия в соревнованиях спортсменов с не оформленными должным образом документами, не допущенных по состоянию здоровья или не соответствующих по каким-либо требованиям Положению или Правилам;
- 4) составление протокола заседания комиссии по допуску с указанием решения о допуске участников или команд к соревнованиям. Протокол подписывает председатель комиссии и все её члены.
- 5) выступление председателя комиссии на первом заседании главной судейской коллегии о результатах прохождения участниками и командами комиссии по допуску.

После оглашения результатов комиссия по допуску прекращает свою работу.

3. Заседания судейской коллегии

Все заседания судейской коллегии проводит главный судья, а в его отсутствие его заместитель. Протоколы заседаний судейской коллегии ведутся главным секретарем или другим членом судейской коллегии по назначению главного судьи. Решения по каждому вопросу повестки дня утверждаются путем голосования, в котором участвуют только члены судейской коллегии.

3.1. Первое заседание судейской коллегии проводится в день приезда совместно с организаторами соревнований и представителями команд, которые должны быть оповещены заблаговременно.

На повестку дня выносятся два основных вопроса:

1. Доклад председателя комиссии по допуску о результатах работы и допуске участников;
2. Проведение жеребьевки.

При необходимости повестка дня может быть расширена по предложению участников заседания после утверждения решением судейской коллегии.

По первому вопросу председатель комиссии по допуску докладывает судейской коллегии:

1. о количестве поданных заявок;
2. об общем количестве участников, заявленных для выступления в соревнованиях;
3. о количестве участников и команд, допущенных к соревнованиям;
4. о причинах отстранения некоторых спортсменов или команд от участия в соревнованиях;
5. о замечаниях по оформлению заявочных листов и других документов (если таковые имеются).

По второму вопросу главный судья соревнований сообщает самолично или доверяет донести информацию главному секретарю или своему заместителю. При необходимости, собравшимся напоминают основные моменты Положения, в которых определен способ проведения соревнований. После этого приступают к жеребьевке (см. п. 4. Жеребьевка). При проведении и личных и командных соревнований может проводиться жеребьевка только личных соревнований, а жеребьевка командных соревнований может быть проведена позднее.

3.2. По окончании каждого игрового дня главный судья собирает судейскую коллегию на заседание, на котором утверждаются результаты игр минувшего дня, рассматриваются спорные вопросы, возникшие в процессе соревнований, разбирается качество судейства, протесты и дисциплинарные нарушения. Кроме этого, на заседании могут рассматриваться текущие вопросы, требующие коллегиального решения.

3.3. По окончании соревнований главный судья собирает судейскую коллегию на заключительное заседание, на котором утверждаются результаты соревнований.

4. Жеребьевка

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

4.2. Жеребьевка соревнований, проводимых по системе с выбыванием, проводится с учетом рейтинга участников, пар или команд, условия определения которого оговариваются Положением. Игроки, пары или команды, имеющие наилучший рейтинг, должны встречаться на последних этапах соревнования.

4.3. Жеребьевка соревнований, проводимых по группам, производится с учетом рейтинга участников, пар или команд, так, чтобы сильнейшие участники, пары или команды попадали в разные группы в соответствии со своим рейтингом, способ определения которого оговаривается в Положении.

4.4. В первом туре соревнований, проводимых на выбывание фигур определенным количеством бит, спортсмены, пары или команды распределяются по времени и по площадкам согласно жеребьевке. В последующих турах соперники распределяются согласно показанным ранее результатам с последовательной сменой площадок. При этом команды, пары или участники, показавшие лучшие результаты, выступают последними в лидирующей группе. В последнем туре распределение участников по заходам и площадкам происходит согласно результатам, показанным перед последним туром. Площадка для игры каждой пары в последнем туре определяется методом исключения уже использовавшихся обоими соперниками площадок. Если таковой не оказывается, то выбирается площадка, на которой еще не играл соперник, имеющий лучший результат перед последним туром. Время выступления лидеров должно быть удобно для зрителей.

5. Отчетные документы

5.1. Для отчета в проводящей организации главная судейская коллегия подготавливает пакет документов, в который входят:

- 1) афиша;
- 2) отчет главного судьи, заверенные подписями главного судьи и главного секретаря;
- 3) протоколы заседаний судейской коллегии, заверенные подписями главного судьи и главного секретаря;
- 4) протоколы комиссии по допуску, заверенные подписями председателя и её членов;
- 5) заявки всех команд и участников, заверенные печатями спортивных организаций и медицинских учреждений и подписями руководителя и врача;
- 6) протоколы игр, заверенные подписями судьи и секретаря, обслуживавших встречу, главного судьи и главного секретаря;
- 7) итоговые протоколы, заверенные печатью проводящей организации и подписями главного судьи и главного секретаря;

8) справка о составах команд, заверенная печатью проводящей организации и подписями главного судьи и главного секретаря;

9) справка о составе судейской коллегии, с указанием квалификации судей, места проживания и выполняемой работы.

5.2. К завершающему дню соревнований главная судейская коллегия должна подготовить пакет документов, которые передаются представителям участвующих команд. В этот пакет входят афиши, все итоговые протоколы соревнований, справка о составе судейской коллегии и справка о составах команд, участвовавших в соревнованиях, заверенные печатью проводящей организации и подписанные главным судьей и главным секретарем.

Обзор документа

Правила определяют порядок и условия проведения соревнований по городошному спорту. Они распространяются на все официальные спортивные соревнования, проводимые на территории России.

Приведены требования к участникам соревнований, инвентарю для игры.

Массовые соревнования в коллективах физкультуры, молодежных и детских лагерях, других местах отдыха могут проводиться по упрощенным правилам.