

Примечание: данный документ является переводом немецкой оригинальной версии, выполненным автоматически с помощью ИИ-языковой модели Anthropic Claude Opus 4.8 (уровень reasoning: высокий) и иным образом не проверявшимся. В случае сомнений приоритет имеет немецкий оригинал. Перевод от 31 мая 2026 г.

Eurogorodki

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

Редакция от 10.06.2023

Содержание

Предисловие	3
1 Основные понятия	4
2 Инвентарь и площадка	6
2.1 Городок.....	6
2.2 Бита.....	6
2.3 Площадка	7
2.3.1 Игровая поверхность	7
2.3.2 Уловитель, отбойная стенка и забор.....	8
2.3.3 Дорожка для броска	9
3 Городошные фигуры	11
4 Ход игры.....	12
4.1 Правила безопасности	12
4.2 Выход и разминка	12
4.3 Построение перед игрой	12
4.4 Игра.....	13
4.5 Построение после игры / после партии	13
5 Правила игры.....	14
5.1 Недействительный бросок	14
5.2 Повторный бросок.....	14
5.3 Выбитый и не выбитый городок	14
5.4 Штрафной городок	15
5.5 Несыгранная фигура.....	15
5.6 Прерывание игры / соревнования.....	16
6 Форматы турнира и игры.....	17
6.1 Формы и режимы игры	17
6.1.1 Режим „2х20 бит“	17
6.1.2 Режим „5 фигур + Факс“	18
6.1.3 Пенальти	18
6.2 Победитель игры	18
6.3 Победитель турнира.....	19
6.4 Командные соревнования.....	19
6.5 Упрощённые правила	20
7 Участники турнира	21
7.1 Спортивные классы	21

7.2	Игровая одежда.....	21
7.3	Ответственный за команду.....	21
7.4	Капитаны команд	22
7.5	Права и обязанности участников соревнований.....	22
7.5.1	Права участников соревнований.....	22
7.5.2	Обязанности участников турнира.....	22
8	Организация турнира.....	23
8.1	Руководитель турнира и его заместитель.....	23
8.2	Главный секретарь	24
8.3	Судья.....	24
8.4	Ведущий турнира.....	25
8.5	Судейский комитет (СПК).....	25
8.6	Инвентарный комитет (INVК)	26
9	Протест.....	27
9.1	Порядок подачи протеста.....	27
9.2	Порядок рассмотрения протеста	27
10	Наказания за нарушения правил	28
	Приложение	30
	Правильное построение городошных фигур	30
	Протокол игры для рейтинговых турниров „2x20 бит“	33
	Протокол игры „2x20 бит микст-команда“	35
	Протокол игры „5 фигур + Факс“.....	36

Основой настоящей редакции служат правила соревнований Международной федерации городошного спорта IFoG / 2021.

В целях лучшей читаемости в настоящем документе используется мужская форма. При этом подразумеваются как мужчины, так и женщины.

Предисловие

Еврогородки — это метательный вид спорта, в котором битой (метательной палкой) выбивают фигуры, состоящие из пяти городков (деревянных брусков). Цель — выбить городки как можно меньшим числом бросков. Биты изготавливаются из полимерной трубы/стержня. В зависимости от спортивного класса броски выполняются с расстояния 6,5 м или 13 м.

Помимо еврогородков, возникших в Германии в 2001 году, играют также в классические городки (происхождение — Восточная Европа) и финские городки (кюккя).

Эти три дисциплины городошного спорта организуются на международном уровне „Международной федерацией городошного спорта“ (IFoG). В Германии в роли головной спортивной организации выступает Gorodki e.V.

1 Основные понятия

Поле броска	Зона, из которой выполняется бросок. Либо кон (13 м), либо полукон (6,5 м).
Бита	Метательная палка из полимера, которой выполняются броски по городкам.
Городки	несколько игровых деревянных брусков.
Городок	один игровой деревянный брусок.
Хват	Место, за которое удерживается бита.
Кон	Поле броска на дорожке. Передняя граница кона находится на расстоянии 13 м от лицевой линии города.
Полукон	Поле броска на дорожке. Передняя граница полукона находится на расстоянии 6,5 м от лицевой линии города.
Защитная полоса	Предназначена для защиты биты от повреждений при слишком коротких бросках. Защитная полоса изготавливается из резины.
Игра	Встреча между двумя игроками/командами. Игра может делиться на партии.
Площадка	состоит из двух игровых поверхностей и двух дорожек для броска, расположенных параллельно друг другу.
Городошная фигура	конструкция из пяти городков.
Игровая поверхность	Поверхность, на которую должны приземляться биты. Эта поверхность делится на город, пригород и защитную полосу.
Форма игры	Определяет, играется ли по установленному числу бросков (например, 2x20 бит) или по установленному числу выбиваемых фигур (например, 5 фигур + Факс).
Заход	Установленное число игроков в командных соревнованиях, выполняющих броски подряд как одна команда. В парных соревнованиях заход состоит из двух игроков. В личных соревнованиях заход состоит из двух последовательных бросков одного игрока.
Спортивный класс	Деление соревнования по различным критериям (личное, командное, пол, возраст, дистанция броска).
Режим игры	Режим, по которому проводится игра, например 2x20 бит, 2x10 бит, 5 фигур + Факс, 15 фигур.
Протокол игры	Ведётся судьёй во время игры и отражает режим игры, а также последовательность выбиваемых фигур.
Партия	Часть игры. В зависимости от режима игра может состоять из нескольких партий. По результатам партий определяется результат игры.
Город	Площадь в форме квадрата (2x2 м), на которой устанавливаются городошные фигуры.
Штрафная отметка	Линия, расположенная на расстоянии 20 см от лицевой линии пригорода, по центру пригорода и параллельно ей.
Недействительный бросок (потерянный бросок)	Бросок, выполненный не по правилам.

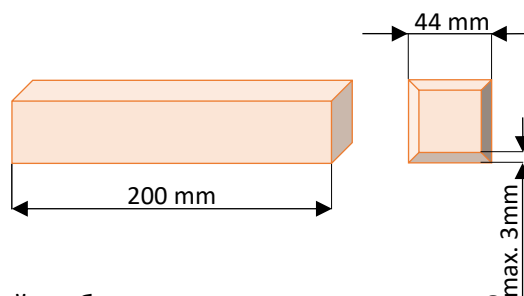
Пригород	Прямоугольная площадь между лицевой линией города и лицевой линией пригорода.
Повторный бросок	Повторный бросок, выполняемый после броска, нарушенного внешними условиями.
Дорожка для броска	Часть площадки, с которой выполняется бросок. Дорожка делится на кон и полукон и ограничена по бокам линиями.

2 Инвентарь и площадка

2.1 Городок

Городок изготавливается из дерева и имеет форму прямоугольного бруска с квадратным основанием. Он не должен быть лакирован/покрыт лаком и не должен иметь полостей или посторонних наполнений. Длина стороны квадратного основания составляет 44 мм, а длина — 200 мм, каждая с допуском 2 мм. Торцы городка могут иметь круговую фаску не более 3 мм. Каждая городошная фигура строится из пяти городков.

Рисунок 1: Городок



2.2 Бита

Бита состоит из полимерной трубы или полимерного стержня. Она не должна иметь внешне выступающих металлических частей. Следующие параметры не должны быть превышены: Длина 1 000 мм Вес 2 000 г Диаметр 42 мм

На концах полимерной трубы могут устанавливаться заглушки из других материалов (кроме металла); диаметр заглушек не должен превышать диаметр полимерной трубы. Внешняя часть заглушек не должна выступать за конец трубы более чем на 20 мм; для крепления допускается использование металлических штифтов/винтов. Внутренний объем полимерной трубы может быть заполнен любыми не вредными для здоровья материалами. Конструкция биты должна обеспечивать её прочность и безопасность при игре. При изготовлении следует учитывать возможное последующее тепловое расширение бит, чтобы соблюдать заданные размеры.

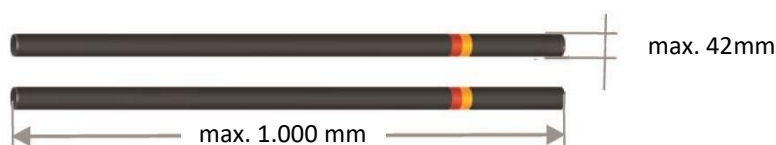


Рисунок 2: Бита из полимерного стержня

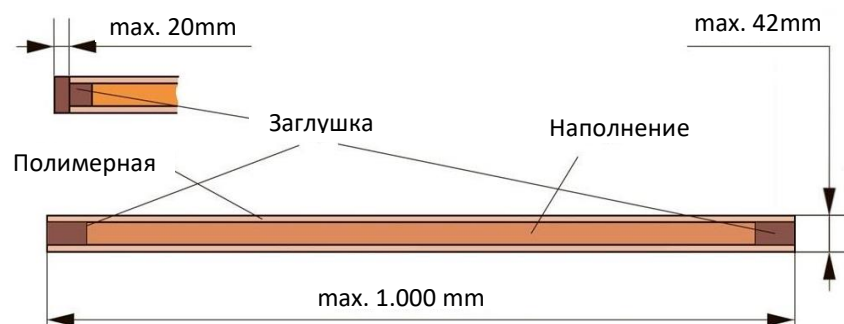


Рисунок 3: Бита из полимерной трубы

2.3 Площадка

Для площадки требуется ровный участок с рекомендуемой длиной не менее 22 м и шириной не менее 11 м. Площадка состоит из двух расположенных рядом игровых дорожек, уловителя, отбойной стенки и забора. Игровая дорожка делится на игровую поверхность и дорожку для броска. Перепады высот между игровыми поверхностями и дорожками для броска обеих дорожек не должны превышать 5 см.

Деление площадки показано на рисунке 4. Также показаны рисунок 5 и рисунок 6. Рисунок 4: Деление площадки Рисунок 5: Игровая поверхность Рисунок 6: Площадка

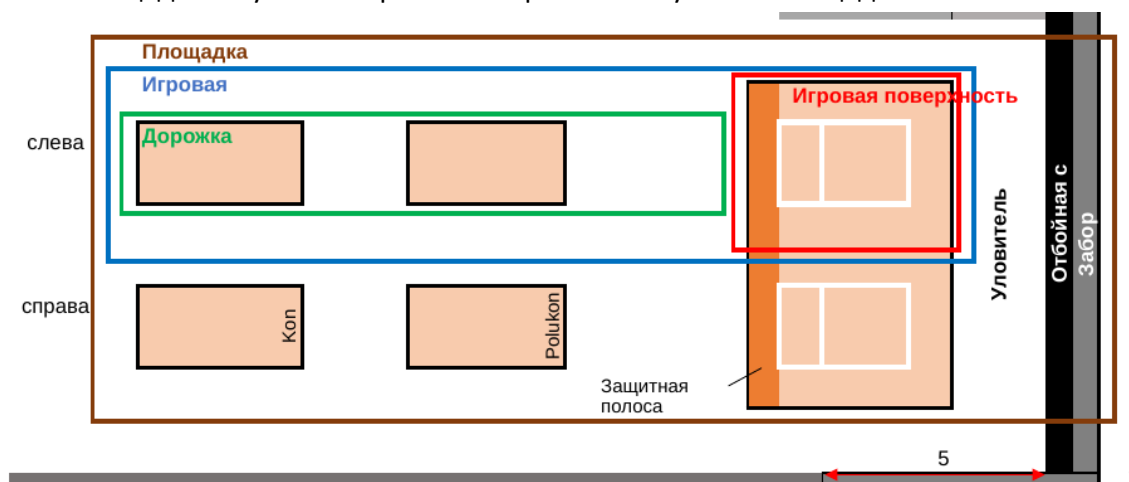


Рисунок 4: Деление площадки

2.3.1 Игровая поверхность

Две расположенные рядом игровые поверхности должны иметь минимальные размеры 6,5 м (ширина) x 3,5 м (длина); основание должно быть твёрдым и ровным (например, бетон, бетонные плиты). Поверхность игровых поверхностей должна быть гладкой; она предпочтительно состоит из металлических листов (рекомендуемая толщина не менее 4 мм), однако могут применяться и пластиковые плиты или иные ударопрочные, гладкие и ровные материалы.

Разметка города и пригорода наносится на игровую поверхность контрастным цветом. Непосредственно перед лицевой линией пригорода, как минимум по всей ширине пригорода, размещается защитная полоса (из резины). Она не должна быть уже 30 см и предназначена для защиты биты от повреждений при слишком коротких бросках. Защитная полоса должна укладываться вровень с краем плит.

После задней линии должно быть ещё не менее 20 см поверхности. Если после задней линии имеется пандус, эта поверхность должна составлять не менее 25 см.

2.3.3 Дорожка для броска

Дорожки для броска имеют ширину 2 м и ограничены по бокам разметочными линиями. Передние границы кона и полукона выполняются в виде планок/брусков (минимальная высота 30 мм). Боковые и передние границы расположены вне кона или полукона; эти границы нельзя пересекать во время броска.

Внутренние кромки боковых границ кона и полукона должны совпадать с внешними кромками боковых линий города. Разметочные линии наносятся контрастным цветом шириной 2-5 см. Расстояние от внутреннего края планки/линии кона до внешнего края лицевой линии города составляет 13 м, для полукона — 6,5 м. Поля броска должны быть достаточно твёрдыми и предотвращать скольжение при выполнении броска. Предпочтительные покрытия — синтетические покрытия, асфальт, бетонные плиты или брусчатка.

*все размеры в [м]

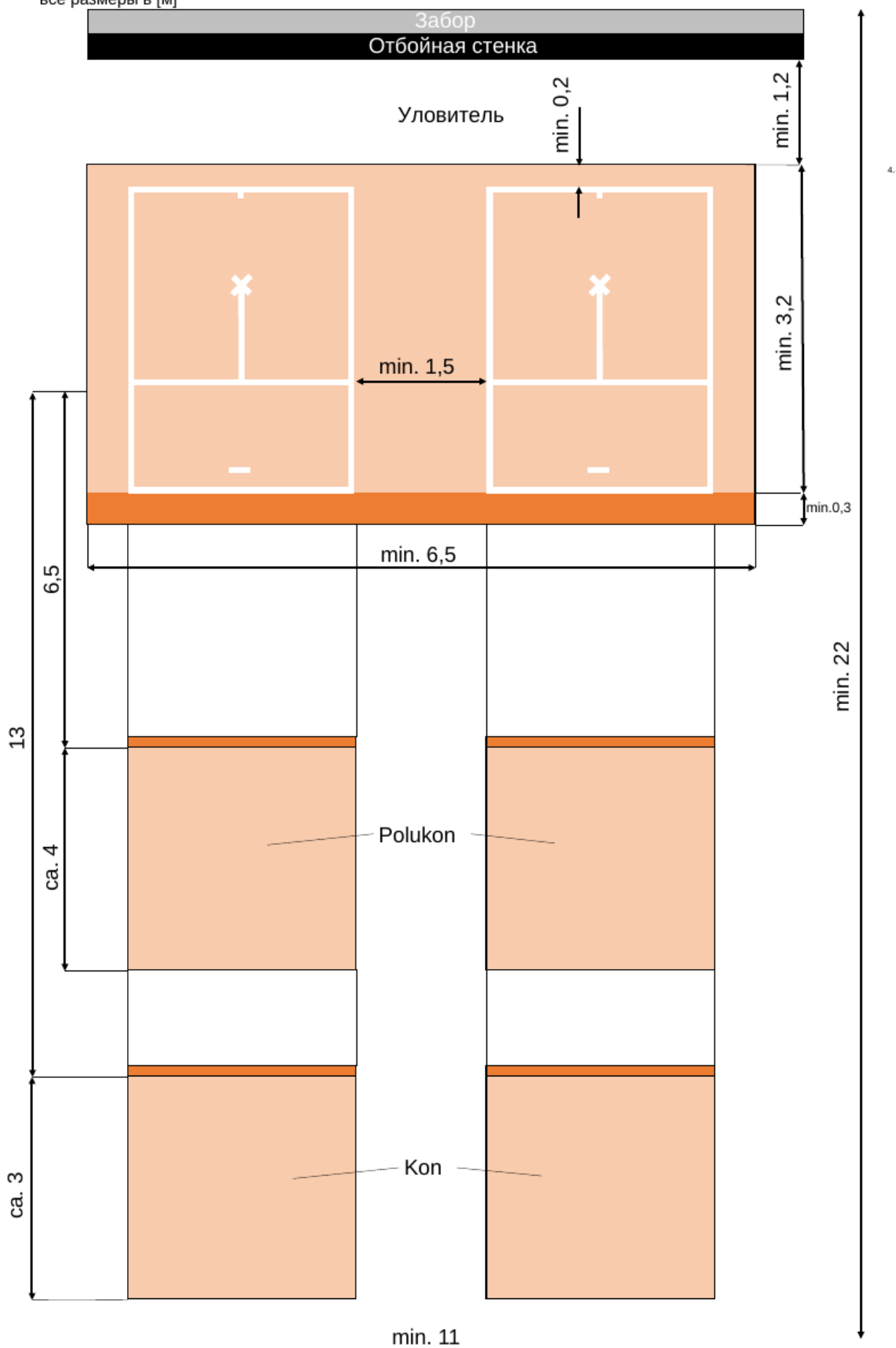


Рисунок 6: Площадка

3 Городошные фигуры

В игре городки различают всего 16 различных городошных фигур. Последовательность и количество фигур, играемых в игре, определяются положением о турнире. Рисунок 7 показывает нумерацию и наименование городошных фигур. Предписанное построение показано в приложении в разделе „Правильное построение городошных фигур“. Рисунок 7: Городошные фигуры Приложение Правильное построение городошных фигур

Если игрок выполняет бросок левой рукой, фигуры „№ 12 Сichel“ и „№ 16 Письмо“ строятся для него зеркально.

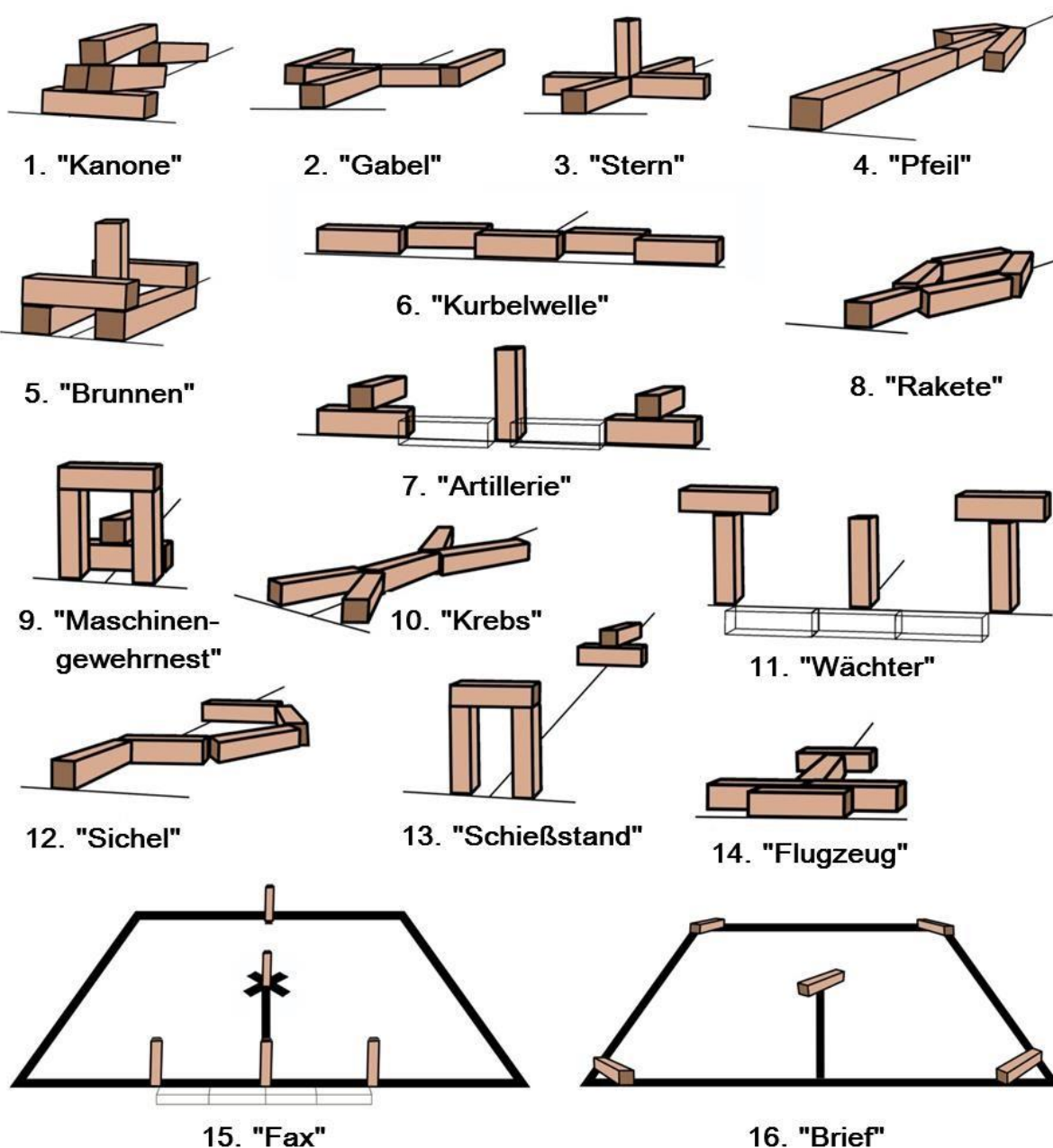


Рисунок 7: Городошные фигуры

4 Ход игры

4.1 Правила безопасности

Для обеспечения безопасности при игре в городки все присутствующие на площадке лица должны соблюдать следующие правила безопасности:

- Играют только небьющимися и допущенными по правилам битами.
- Игроки должны следить за тем, чтобы при выполнении броска в секторе броска или в непосредственной близости от места броска не находились другие лица. Должна соблюдаться дистанция безопасности 3 м позади игрока, а также со стороны бросающей руки.
- Бросок может выполняться только после сигнала судьи.
- Нельзя выполнять бросок, если на игровой поверхности находятся другие лица, кроме судьи.
- При установке городошных фигур устанавливающий должен располагаться спиной к отбойной стенке.
- Во время игры, разминки или тренировки на игровые поверхности нельзя выходить лицам, не участвующим в игре.
- Употребление алкоголя и наркотиков, а также курение на площадке запрещены. Лица, представляющие в силу своего физического или психического состояния опасность для себя или окружающих, не допускаются к игре.

4.2 Выход и разминка

Перед началом игры игроки имеют право на разминку. Продолжительность разминки в личных соревнованиях составляет 10 минут, в парных и командных — по 5 минут на каждого игрока команды. Разминка начинается сразу после выхода, после разрешения судьи.

Для выхода каждый игрок становится с битами в руке на уровне передних границ кона своей дорожки. Вдоль внешних боковых линий дорожки (на правой дорожке справа, на левой дорожке слева) игроки по сигналу руководства турнира и одновременно на всех площадках выходят к игровой поверхности. Судья выходит посередине между двумя игроками вместе с ними и разрешает разминку.

Во время разминки ведущий представляет спортсменов и судей. Судьи проверяют правильность протоколов игры.

4.3 Построение перед игрой

После объявления руководством турнира об окончании разминки игроки (с битами) и судья строятся на задней линии лицом к зрителям; судья при этом стоит между двумя игроками или командами. Судья приветствует обоих соперников и даёт старт игре.

4.4 Игра

Цель игры — выбить городки из города и пригорода как можно меньшим числом бросков. Игру начинает игрок/команда на правой дорожке. Он выполняет два броска подряд, после чего соперник на левой дорожке выполняет свои два броска. Бита считается „брошенной“, как только она покинула поле броска. Бросок начинается с начала замаха и заканчивается достижением устойчивого равновесия бросающего игрока после броска.

Для установки городошных фигур в личных соревнованиях на каждого игрока может привлекаться один ассистент. Если у игрока нет ассистента, он строит фигуры для своего соперника, а ассистент соперника строит для игрока, у которого нет ассистента. Игроки и ассистенты не имеют права покидать площадку без разрешения судьи.

Женщины-участницы, дети, юноши и ветераны выполняют броски исключительно с полукона (6,5 м). Участники-мужчины от 15 лет играют с кона (13 м); если выбито от 1 до 4 городков, мужчины выполняют дальнейшие броски с полукона (6,5 м), пока фигура не будет полностью выбита. Фигуры „Письмо“ и „Факс“ мужчины играют полностью с кона.

Во время разминки и игры при входе на поле броска и выходе с него игроки не должны переступать передние ограничительные линии; покидать поле броска им следует через боковые границы.

Как только игрок вышел на поле броска, судья проверяет правильность построенной фигуры и безопасность на площадке, после чего разрешает бросок „одним свистком“. Игроку не разрешается выполнять в одном заходе два броска одной и той же битой. Если бита сломалась во время соревнования, игрок может в этот день доиграть одной битой. Решение о неисправности биты принимает судья. Если игрок не согласен с решением судьи, он может подать устное возражение, тогда о допуске биты решает инвентарный комитет. К следующему дню соревнований игрок должен снова явиться с двумя исправными битами.

4.5 Построение после игры / после партии

После окончания партии игроки с битами в руке строятся на внешних боковых линиях города лицом друг к другу. После объявления судьёй промежуточных результатов партии игроки меняют дорожки, и игрок на правой дорожке начинает следующую партию.

После окончания игры игроки (без бит) и судья строятся на задней линии лицом к зрителям; судья при этом стоит между игроками. После объявления судьёй окончательных результатов игроки покидают площадку с разрешения судьи. При выходе с площадки следует не мешать игре игроков на соседних площадках.

5 Правила игры

5.1 Недействительный бросок

Бросок считается недействительным, и положение городков восстанавливается, если:

- бросок выполнен до свистка судьи.
- игрок во время выполнения броска переступает передние или боковые ограничительные отметки поля броска или касается какой-либо частью тела поверхности за пределами границ. Линии или планки/бруски находятся вне допустимой зоны.
- игрок или ассистент совершают действия, направленные на затягивание игры или помехи сопернику. Решение об этом принимают судья или судейский комитет.

Сигнал = два свистка → недействительный бросок

5.2 Повторный бросок

Если один или несколько городков изменили своё положение вследствие сотрясения игровой поверхности, из-за ветра или иных внешних воздействий до того, как бита пролетела мимо городков или коснулась их, восстанавливается исходное положение, и бросок повторяется.

Сигнал = три свистка → повторный бросок

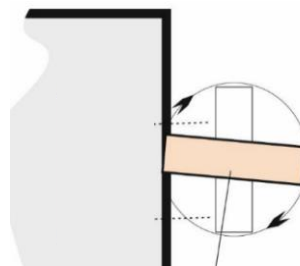
Если один или несколько городков изменили своё положение вследствие сотрясения игровой поверхности, из-за ветра или иных внешних воздействий после того, как бита пролетела мимо городков, не коснувшись их, восстанавливается исходное положение. Бросок засчитывается как действительный.

Судья может назначить повторный бросок, если он не уверен в своём решении или установил серьёзную помеху игроку из-за внешних воздействий во время выполнения броска.

5.3 Выбитый и не выбитый городок

Городок считается выбитым, если он полностью пересёк „заднюю линию города“, „боковую линию города“ или „боковую линию пригорода“. Городок, покинувший пригород через „лицевую линию пригорода“, не считается выбитым.

Если городок касается линии при вращении вокруг своей оси, его положение определяется только после полной остановки.



Положение *Рисунок 8: Вращающийся городок* не выбит городка,
лежащего снаружи рядом с линией города или пригорода,
судья определяет визуально сверху. Если вертикальная проекция городка не касается линии, он считается выбитым. В качестве вспомогательного средства на линию можно поставить

контрольный городок и так точно определить положение. Если контрольный городок при установке касается проверяемого городка, последний не считается выбитым.



Рисунок 9: Контрольный городок

Если городок раскалывается после удара битой и менее половины городка остаётся лежать в городе или пригороде, городок считается выбитым. Если большая часть остаётся лежать в городе или пригороде, расколотый городок заменяется целым, и игра продолжается.

Если уже выбитый городок возвращается в город или пригород и при этом изменяет положение другого городка, восстанавливается исходное положение, а выбитый городок убирается. Если речь идёт о ещё движущемся городке, он возвращается на место столкновения.

5.4 Штрафной городок

Штрафным городком называется городок, который касается лицевой линии пригорода, пересекает её или приземлился на расстоянии менее 20 см от лицевой линии пригорода. Он устанавливается горизонтально на штрафной отметке, если из фигуры выбит хотя бы один городок. Если из фигуры не выбит ни один городок или речь идёт о фигурах „Письмо“ или „Факс“, штрафной городок ставится вертикально по центру штрафной отметки. Несколько штрафных городков размещаются вплотную друг к другу по центру вдоль воображаемого продолжения штрафной отметки.

Если городок, не считающийся штрафным, остаётся лежать в пригороде так, что мешает установке штрафных городков, возможные штрафные городки размещаются вплотную рядом с этим городком вдоль воображаемого продолжения штрафной отметки. Штрафные городки следует размещать как можно ближе к центру.

5.5 Несыгранная фигура

Если в ходе игры, до окончания партии, обнаруживается, что какая-либо фигура не была сыграна (пропущена), эта фигура доигрывается. Она строится, как только лежащая на игровой поверхности фигура будет полностью выбита. Если несыгранная фигура обнаружена после окончания игры или партии, очки засчитываются как сыграно (пропущенная фигура не учитывается).

5.6 Прерывание игры / соревнования

Соревнования или отдельные игры могут быть временно прерваны или отменены, если:

- площадка не соответствует регламенту.
- погодные условия не позволяют надлежащим образом продолжать.
- необходимо оказать медицинскую помощь.

Если перерыв в игре длился не более 15 минут, игра продолжается без повторной разминки. Положение городков на игровой поверхности во время перерыва не изменяется или восстанавливается так, как оно было до перерыва.

При перерыве более 15 минут игроки имеют право на разминку 5 минут. Положение городков на игровой поверхности после разминки восстанавливается так, как оно было до перерыва.

Если перерыв длится более 2 часов, партия начинается заново.

6 Форматы турнира и игры

Турниры по городкам проводятся как личные и командные соревнования и могут различаться по режиму игры. В положении о турнире определяются разыгрываемые спортивные классы и режим игры.

В личном соревновании один игрок играет против другого игрока.

Командные соревнования могут проводиться в разных спортивных классах. Команда состоит из двух или трёх, четырёх или более игроков и может включать запасных игроков. Состав спортивных классов отдельных членов команды также может различаться. Сколько именно игроков образуют команду и какие спортивные классы должны или могут быть представлены, определяется в положении о турнире.

6.1 Формы и режимы игры

Личная или командная игра может проводиться в следующих формах:

- По установленному числу бросков (например, 2x20 бит). Подсчитывается число выбитых городков. Каждый выбитый городок приносит одно очко, соответственно за полностью выбитую фигуру начисляется 5 очков.
- По установленному числу выбиваемых фигур (например, 5 фигур + Факс). Подсчитывается число бросков, затраченных на выбивание всех фигур.
- комбинированная форма из двух описанных вариантов.

В приложении приведены примеры протоколов игры; рекомендуется использовать эти протоколы. В зависимости от режима игра может состоять из двух или более партий. Примеры различных режимов игры представлены в следующих подразделах. Приложение

6.1.1 Режим „2x20 бит“

Режим „2x20 бит“ — наиболее распространённый в еврогородках; играется по форме „установленное число бросков“.

Игра состоит из двух партий по 20 бросков (бит) каждая по максимум 15 фигурам. В первой партии фигуры играют по порядку от фигуры № 1 Пушка до фигуры № 15 Факс. После того как игроки поменяли дорожки, во второй партии фигуры играют в обратном порядке — от фигуры № 15 Факс до фигуры № 1 Пушка.

Если игроку для выбивания всех 15 фигур в одной партии потребовалось менее 20 бит, он получает 5 дополнительных очков за каждый невыполненный бросок.

Пример: в первой партии игрок полностью выбил фигуру „№ 15 Факс“ 18-м броском, то есть „сэкономил“ 2 броска (биты). За 15 выбитых фигур он получает 75 очков (15 x 5 очков), к ним добавляется 10 дополнительных очков за 2 сэкономленных броска (2 x 5 очков). Таким образом, результат первой партии — 85 очков.

6.1.2 Режим „5 фигур + Факс“

Режим „5 фигур + Факс“ часто используется в финальных играх; играется по форме „установленное число выбиваемых фигур“, и подсчитывается число выигранных партий. Если после двух сыгранных партий счёт 2:0, игра окончена; иначе играется третья партия. Победитель партии получает 1 очко, при ничьей оба игрока получают по 0,5 очка.

В каждой партии необходимо выбить по 6 фигур, последовательность которых задана:

первая партия: фигуры № 1, № 2, № 3, № 4, № 5 и № 15

вторая партия: фигуры № 6, № 7, № 8, № 9, № 10 и № 15

третья партия: фигуры № 11, № 12, № 13, № 14, № 16 и № 15

Если после третьей партии ничья, играется дополнительная игра для определения победителя.

6.1.3 Пенальти

Если в играх на выбывание после последней партии ничья, для определения победителя проводится пенальти.

В пенальти игроки выполняют по два броска подряд, пока один из игроков не получит преимущество. Преимущество достигается тем, что для полного выбивания фигуры требуется меньше бросков, чем у соперника. По порядку играют фигуры с № 1 по № 16, пока один из игроков не получит преимущество.

Определение дорожек в дополнительной игре производится жеребьёвкой.

6.2 Победитель игры

Игра считается выигранной, если игрок или команда:

- в играх с установленным числом бросков имеет в конце игры больше очков, чем соперник. Результат игры — сумма выбитых городков всех партий. При равенстве очков по окончании игры выиграл тот игрок, кто набрал больше очков в последней партии.
- в играх с установленным числом выбиваемых фигур затратил в конце игры меньше бросков, чем соперник. При равенстве очков по окончании игры выиграл тот игрок, кто затратил меньше бросков в последней партии.
- в играх по числу выигранных партий имеет после последней партии в сумме больше очков, чем соперник. Партии могут играть по установленному числу бросков или по установленному числу выбиваемых фигур. Для общего результата игры не имеет значения, сколько городков выбито в соответствующей партии или сколько бросков затрачено. Каждая выигранная партия приносит 1 очко. При равном результате в партии игроки получают по 0,5 очка.

Перед решающей (третьей, пятой, ...) партией дорожки разыгрываются жеребьёвкой.

Если в играх на выбывание после последней партии ничья, для определения победителя проводится пенальти.

6.3 Победитель турнира

Определение окончательных результатов соревнования может производиться различными способами. Рекомендуются следующие варианты:

- Суммирование всех туров
В ходе турнира может играть 2, 3 или более игр. Победитель определяется по сумме всех сыгранных игр.
- Предварительный(е) тур(ы) с последующим(и) финальным(и) тур(ами)
После одного или нескольких предварительных туров, которые могут состоять из нескольких игр, играется финальный тур. Финальный тур может состоять из одной или нескольких игр. Результаты предварительного(ых) тура(ов) аннулируются перед финальным(и) тур(ами).

В соревнованиях с установленным числом бросков и суммированием всех туров победителем является тот, кто в сумме набрал наибольшее число очков (больше всего выбитых городков). При равенстве очков у двух или более участников место определяется:

- 1) результатом последней игры.
- 2) результатом последней партии последней игры.
- 3) наибольшим числом 5-очковых бросков в последней игре.
- 4) наибольшим числом 5-очковых бросков последней партии последней игры.
- 5) наибольшим числом 4-, 3- и 2-очковых бросков в последней игре.

В соревнованиях с установленным числом выбиваемых фигур и суммированием всех туров победителем является тот, кто в сумме набрал наименьшее число очков (меньше всего выполненных бросков). При равенстве очков у двух или более участников место определяется:

- 1) результатом последней игры.
- 2) результатом последней партии последней игры.
- 3) результатом предпоследней игры.
- 4) наибольшим числом бросков в последней игре, которыми фигура была выбита одним броском.
- 5) наибольшим числом бросков в последней игре, которыми фигура была выбита двумя, тремя и четырьмя бросками.

6.4 Командные соревнования

Порядок, в котором игроки выполняют свои броски в командных соревнованиях, может изменяться внутри команды после каждого сыгранного захода. Условие: в каждом заходе все игроки команды выполняют бросок, и каждый игрок выполняет два броска, кроме запасных игроков. В каждом заходе запасной игрок может быть заменён. Капитан команды определяет порядок в заходе.

Если в командном соревновании, где команда состоит не менее чем из трёх игроков, одного игрока не хватает, броски отсутствующего игрока засчитываются как промахи. Если перед началом игры не хватает двух или более игроков, команда не допускается к игре. Игра засчитывается команде с недостатком игроков как поражение. В соревнованиях, где

победитель определяется по сумме выбитых городков, этой команде в протокол игры заносится „0“ очков.

Если команда соперника не выходит на игру или число участвующих команд нечётное, команда проводит игру без соперника.

Игрок, опоздавший к началу игры, может дополнить команду и участвовать в игре с этого момента, если его имя было заранее внесено в протокол игры. Права на разминку у этого игрока больше нет.

Если игрок промахивается по фигуре № 12 „Серп“ или № 16 „Письмо“, не задев городок битой, или выполняет недействительный бросок, эти фигуры заново выстраиваются для следующего игрока команды, если он бросает другой рукой.

6.5 Упрощённые правила

Для детей или начинающих могут устанавливаться упрощённые правила. Возможно, например, изменить размер площадки, игровой поверхности и дистанцию броска. Размер и вес бит и городков также могут выбираться в соответствии с конкретными требованиями.

На мероприятиях с новичками в городках следует уделять особое внимание безопасности участников и зрителей.

7 Участники турнира

7.1 Спортивные классы

Точное деление на спортивные классы и возрастные группы для турнира по городкам определяется положением о турнире.

Для спортивных классов в личных соревнованиях рекомендуется следующее деление по возрасту:

- | Наименование | Возраст | Дистанция броска |
|---------------------|----------------|-------------------------------|
| ▪ Дети U10 | до 10 лет | индивидуально |
| ▪ Дети U12 | 11–12 лет | полукон |
| ▪ Дети U14 | 13–14 лет | полукон |
| ▪ Юниоры U18 | 15–18 лет | юниоры кон / юниорки полукон |
| ▪ Взрослые Ü19 | от 19 лет | мужчины кон / женщины полукон |
| ▪ Ветераны Ü55 | от 55 лет | кон или полукон |

Возраст участника определяется по состоянию на 31 декабря года соревнований.

Основанием для допуска игрока к турниру по городкам является своевременная заявка от его клуба.

Спортсмен может по решению организаторов быть допущен к соревнованию спортивного класса, если его спортивная квалификация соответствует уровню класса (если иное не предусмотрено положением). Окончательное распределение по спортивным классам определяет организатор турнира.

Трансгендеры участвуют в турнирах по городкам в спортивном классе мужчин.

7.2 Игровая одежда

Игроки и их ассистенты должны носить спортивную одежду, соответствующую погоде и условиям соревнования. Члены команды или клуба должны иметь единый по цвету верх. Рекомендуется размещать на одежде номер игрока и название клуба.

7.3 Ответственный за команду

Ответственный за команду назначается соответствующим спортивным клубом и указывается при заявке. Ответственный за команду является руководителем команды. Он отвечает за дисциплину и соблюдение правил соревнований своими спортсменами.

Ответственный за команду участвует в жеребьевках соревнований и присутствует на заседаниях комитетов, если они проводятся совместно с ответственными за команды.

Во время игр ответственный за команду может находиться возле игроков или команды и поддерживать их. В личных соревнованиях ответственный за команду может также выступать ассистентом, но не в командных и парных соревнованиях.

Ответственный за команду не должен вмешиваться в дела судейского комитета, если он не является членом судейского комитета.

7.4 Капитаны команд

В командных соревнованиях назначается капитан команды. В отсутствие ответственного за команду капитан команды берёт на себя обязанности ответственного за команду. Если капитан команды покидает игровую поверхность, он сообщает судье имя игрока, который выступает капитаном команды в его отсутствие.

7.5 Права и обязанности участников соревнований

7.5.1 Права участников соревнований

Во время соревнования игроки имеют право:

- на время разминки перед началом игры. Она составляет 10 минут в личных соревнованиях и 5 минут на игрока в командах.
- просить судью объяснить его решение, если есть сомнения в нём. Если игрок не согласен с решением судьи, он может обратиться к руководителю турнира. В командных соревнованиях этим правом обладает только ответственный за команду.
- подать протест на решение судьи.
- при нарушениях правил игры или положения о турнире подать протест на оценку игры. Все протесты подаются в письменном виде в судейский комитет в течение одного часа, о чём после окончания игры делается соответствующая запись в протоколе.
- в течение одного часа после отклонения протеста письменно обратиться с возражением в судейский комитет.
возражением в судейский комитет.
- получать медицинскую помощь.
- на ассистента в личных соревнованиях.

7.5.2 Обязанности участников турнира

Во время соревнования игроки обязаны:

- знать правила игры и положение о турнире и соблюдать их;
- вести себя в духе честной борьбы по отношению к судье и сопернику.
- избегать действий, затягивающих игру или которые могут быть расценены как таковые. Это касается как игрока, так и ассистента.
- не предпринимать действий, которые могли бы помешать сопернику.
- судить игру в качестве судьи, если руководство турнира назначит его для этого.

8 Организация турнира

Организатор турнира должен обеспечить для проведения турнира определённое техническое обеспечение. При планировании организаторам следует учесть следующее:

- Подготовка игровой площадки (в соответствии с правилами).
- Достаточное количество городков. Не менее 12 на площадку.
- Все используемые в игре городки должны быть одинаковыми по весу и размеру.
- Мётлы и водосгоны для очистки площадок.
- Весы и измерительное устройство (например, складной метр) для контроля размеров бит.
- Обеспечение едой и напитками.
- Достаточное количество санитарных сооружений вблизи площадок.
- Визуальная информация для участников и зрителей (расписание игр, списки результатов).
- Протоколы игр, свистки, канцелярские принадлежности и прочие необходимые офисные материалы.
- Электропитание и система громкой связи.

Для надлежащего проведения турнира необходимо назначение следующих должностей и комитетов:

- Руководитель турнира
- заместитель руководителя турнира
- Главный секретарь
- Судья
- Судейский комитет
- Инвентарный комитет

Дополнительно рекомендуются следующие должности и комитеты:

- дополнительные секретари
- Ведущий турнира

8.1 Руководитель турнира и его заместитель

Руководитель турнира отвечает за организацию и проведение соревнования в соответствии с правилами игры и положением. Его распоряжения обязательны для всех участников. Руководитель турнира должен быть узнаваем по манишке или подобному. В его обязанности входит:

- проверять состояние игровой площадки.
- составлять план турнира и проводить турнир в соответствии с ним.
- назначать судей на отдельные игры.
- незамедлительно принимать все возникающие в ходе турнира организационные вопросы и соответствующим образом на них реагировать.
- принимать письменные протесты.
- созывать заседания судейского комитета и приглашать спортсменов или ответственных за команды для решения по протестам.
- предоставлять информацию о ходе и результатах соревнования.

- проверять результаты соревнования и предоставлять их после турнира в форме турнирного протокола.
- следить за ходом игры на площадках и исправлять явные ошибочные решения судей.
- отстранять от судейства судей, не выполняющих свои обязанности.

- дисквалифицировать участников по решению судейского комитета.
- прерывать или отменять игру при неблагоприятных погодных условиях или дефектах игровой площадки.

Заместитель руководителя турнира отвечает за проведение соревнования в порученных ему областях. В отсутствие руководителя турнира он берёт на себя его обязанности. Может назначаться один или несколько заместителей.

Руководитель турнира берёт на себя или делегирует задачи, возникающие в рамках организации турнира.

8.2 Главный секретарь

В обязанности главного секретаря входит:

- проверять правильность заявок.
- проводить жеребьёвки и фиксировать их результаты.
- составлять расписание игр и после утверждения руководителем турнира доводить его до сведения участников.
- протоколировать заседания судейского комитета.
- надлежащим образом вести документацию турнира.
- по согласованию с руководителем турнира распределять судей.
- выдавать судьям протоколы игр и после игры проверять их правильность.
- предоставлять ведущему турнира информацию и контролировать его деятельность.

- составлять отчёт о турнире.

Главный секретарь может назначить нескольких секретарей, помогающих ему в работе.

8.3 Судья

На каждую игру главным секретарём назначается судья. При необходимости может привлекаться помощник судьи, ведущий протокол игры. Судья находится на игровой поверхности и отвечает за управление игрой и соблюдение правил игры. В его обязанности входит:

- следить за состоянием игровой поверхности и достаточным количеством городков.
- судьи должны перед каждой игрой (при разминке) проверять биты на исправное состояние и наличие маркировки.
- контролировать соблюдение правил безопасности во время разминки и игры.

- контролировать последовательность и правильность построения фигур.
- разрешать бросок свистком и определять число выбитых

- городков, а также громко объявлять его.
- отмечать положение городков мелом, если есть опасность недействительного броска или смещения городков.
 - обосновывать свои решения по запросам участников.
 - в любой момент игры занимать место, с которого он может чётко видеть правильность построения фигуры, игрока во время броска, место приземления биты и движение городков на игровой поверхности.
 - вести протокол игры.
 - контролировать уборку игровой поверхности. Игроки должны убрать все городки с игровой поверхности и забрать свои биты.
 - сообщать игрокам результат игры и давать протокол игры на подпись игрокам.
 - передавать протокол игры главному секретарю, при необходимости пояснять результаты игры.
 - информировать руководство турнира о возникших недостатках и отсутствующих средствах и т. п.

Судья не вправе оказывать игрокам помощь во время игры, за исключением медицинской помощи.

Если на игру назначен помощник судьи, он отвечает за ведение протокола игры. В командных соревнованиях он следит за очерёдностью бросков игроков.

8.4 Ведущий турнира

Если на турнире присутствует ведущий, он выполняет следующие задачи:

- информировать присутствующих на спортивном сооружении о ходе и организации соревнования (счёт, ближайшие игры, результаты игр, ...).
- представлять клубы, участников и судей во время разминки.

8.5 Судейский комитет (СРК)

Состав СРК определяется организатором турнира. Для формирования СРК рекомендуется следующая структура:

- Руководитель турнира
- заместитель руководителя турнира
- Главный секретарь
- не менее двух дополнительных компетентных, по мнению организатора, лиц

Работой СРК руководит руководитель турнира. СРК следит за надлежащим и соответствующим правилам проведением турнира и решает по протестам и дисквалификациям. Решение принимается простым большинством; при равенстве голосов голос руководителя турнира считается за два.

8.6 Инвентарный комитет (INVK)

INVK отвечает за контроль бит, городков и площадок и подтверждение того, что они соответствуют установленным правилам.

Перед своей первой игрой каждый игрок должен дать INVK проверить свои биты (требования по п. 2.2 Бита) и промаркировать их (например, наклейкой). Играть разрешается только промаркированными битами.2.2Бита

Состав INVK определяет организатор турнира; он должен состоять не менее чем из трёх человек.

9 Протест

9.1 Порядок подачи протеста

Если игрок не согласен с решением судьи, игрок, капитан команды или ответственный за команду может подать протест на решение судьи, если во время игры возник спорный момент, повлиявший на ход игры или результат. Срок подачи протеста — один час после окончания игры.

Если участник турнира не согласен с действием или решением во время турнира относительно проведения соревнования, он может подать протест после устного объявления об этом. Срок подачи протеста — один час после устного объявления.

Протест подаётся в письменном виде руководителю турнира (его заместителю или главному секретарю) и содержит следующие сведения:

- имя и фамилию лица, подающего протест;
- дату и время возникновения спорной ситуации;
- подробное изложение спорной ситуации со ссылкой на нарушение правил игры или положения о турнире.

9.2 Порядок рассмотрения протеста

Рассмотрение поданного по правилам протеста должно быть начато в течение одного часа с момента подачи протеста.

В рассмотрении протеста участвуют:

- судейский комитет;
- сторона, подавшая протест;
- участник, против действий которого подан протест.

Заседание СРК ведёт руководитель турнира, а в его отсутствие — его заместитель. Если протест подан против руководителя турнира, заседание ведёт его заместитель. Если лицо, подающее протест, или лицо, против которого подан протест, входят в СРК, они не имеют права голоса при принятии решения. Решения СРК принимаются простым большинством голосов. При равенстве голосов принимается решение, за которое проголосовал руководитель турнира. В этом случае он не вправе воздерживаться. Если протест подан против руководителя турнира, решающим является голос заместителя руководителя турнира.

Результаты заседания фиксируются в протоколе, в котором решения СРК обосновываются со ссылкой на соответствующие пункты правил игры и положения о турнире. Заполненный протокол заседания вручается обеим участвующим сторонам.

Если второй протест игрока или команды, не связанный с первым спором, также обоснованно отклонён СРК, этот игрок или команда лишается права подавать дальнейшие протесты до конца соревнования. Если протест отклонён СРК, по этому спорному вопросу больше нельзя подавать протест.

10 Наказания за нарушения правил

№	Нарушение	Последствия
10.1.	Бросок выполнен до свистка судьи.	Бросок засчитывается как „недействительный“.
10.2	Игрок в период от начала броска до достижения устойчивого равновесия своего тела коснулся какой-либо частью тела точки на боковой линии, ограничительной планке или за пределами кона (полукона).	Бросок засчитывается как „недействительный“.
10.3	Игровой инвентарь не соответствует правилам игры.	Запрет на использование инвентаря, не соответствующего правилам.
10.4	Использование игрового инвентаря, не соответствующего правилам игры.	Дисквалификация игрока руководством турнира.
10.5	Переступание или наступание на ограничительные планки или линии кона и полукона при входе на поле броска или выходе с него.	-первое нарушение: устное предупреждение -второе нарушение: предупреждение с занесением в протокол. -каждое последующее нарушение: Из результата игры вычитается одно очко (игра на установленное число бросков) либо к результату добавляется одна бита (игра на установленное число выбиваемых фигур).
10.6	Игрок или его ассистент затягивают или мешают игре либо совершают действия, которые могут быть так истолкованы.	-первое нарушение: предупреждение с занесением в протокол. - каждое последующее нарушение: игрок теряет попытку броска. Этот бросок засчитывается как „недействительный“.
10.7	Покидание игровой поверхности без согласия судьи.	-первое нарушение: предупреждение с занесением в протокол. - второе нарушение: игрок теряет попытку броска. Этот бросок засчитывается как „недействительный“. - третье нарушение: игрок дисквалифицируется на эту игру.

10.8	Грубое неспортивное поведение.	Дисквалификация игрока руководством турнира.
------	--------------------------------	--

Приложение

Правильное построение городошных фигур

Построение фигур, кроме фигуры „Письмо“, выполняется по центру передней кромки лицевой линии города, не выходя за разметочные линии.

Все городки, находящиеся на передних, задних или боковых линиях города, должны быть расположены так, чтобы внешние кромки вертикальных проекций этих городков совпадали с внешними кромками разметочных линий города.

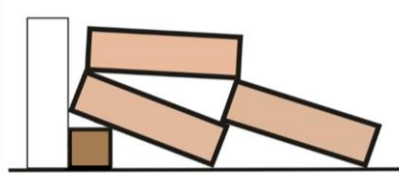
Точность расстояний между городками проверяется горизонтально расположенным контрольным городком.

Соседние городки должны касаться друг друга.

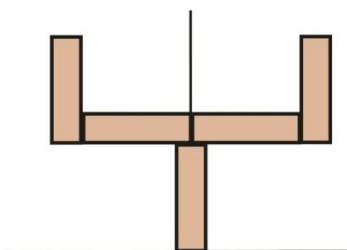
Городок, находящийся на средней отметке у фигур „Факс“ и „Письмо“, размещается по центру линий.

Правильное построение городошных фигур показано для каждой фигуры на следующих рисунках:

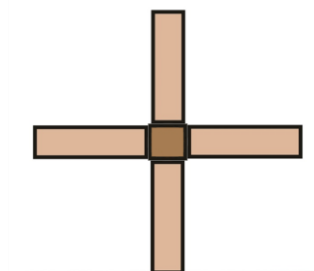
1. 1. Пушка



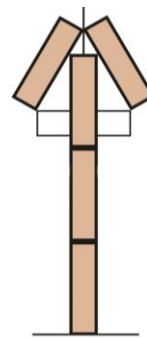
2. 2. Вилка



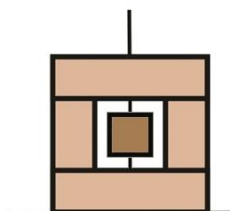
3. 3. Звезда



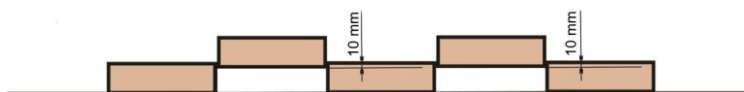
4. Стрела



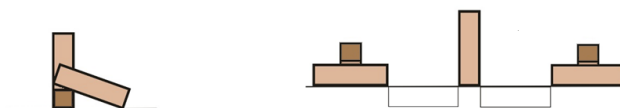
5. Колодец



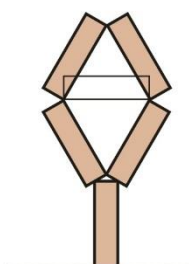
6. Коленвал



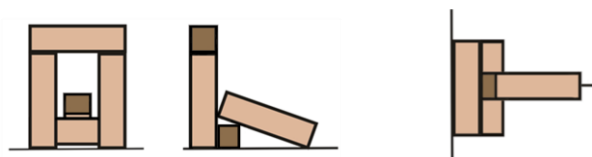
7. Артиллерия



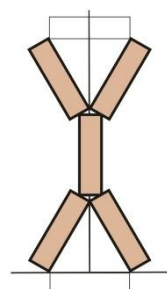
8. Ракета



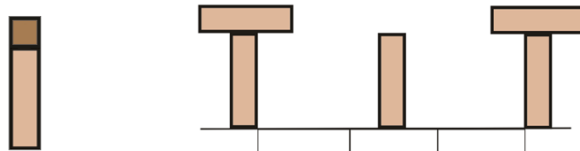
9. Пулемётное гнездо



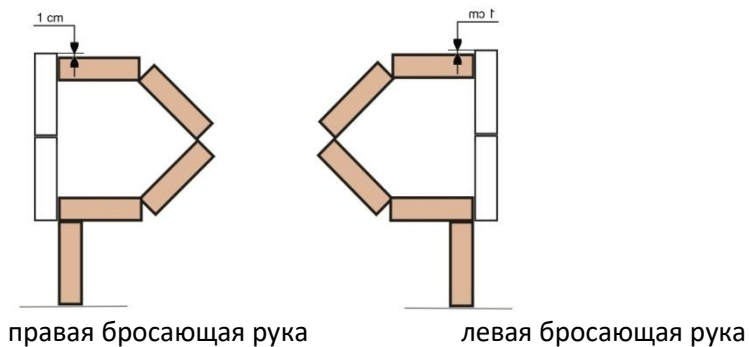
10. Рак



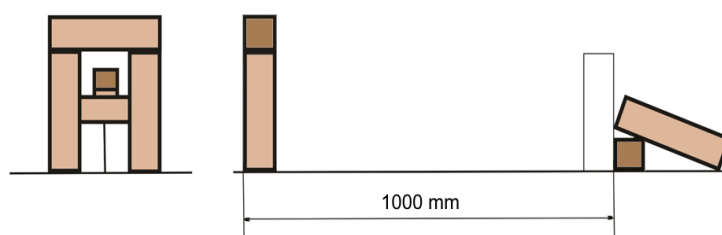
11. Часовой



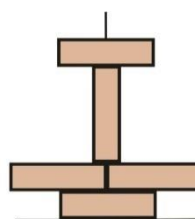
12. Серп



13. Тир



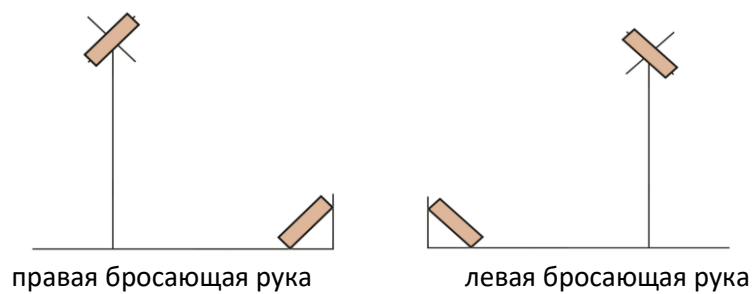
14. Самолёт



15. Факс



16. Письмо



Протокол игры для рейтинговых турниров „2x20 бит“

Вариант 1

Gorodki Spielprotokoll

2x20 Bits Einzel

Durchgang

Datum

Turniername

Schiedsrichter / Spielfeld Nr. _____ / _____

Spielsatz I (1-20)

Spieler 1: Vorname, Name _____

Spieler 2: Vorname, Name _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Summe

Spielsatz II (21-40)

Spieler 2: Vorname, Name _____

Spieler 1: Vorname, Name _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Summe

Unterschriften: _____

Schiedsrichter _____

Spieler 1 _____

Ergebnis 40' _____

Spieler 2 _____

Ergebnis 40' _____

Besondere Vollkommnisse / Bemerkungen:

Gorodki-Turnier



Ort, Datum

SPIELPROTOKOLL

Spielrunde _____

Spieler I: _____

Spieler II: _____

Spielsatz I:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Summe	

Spielsatz II:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Summe	

Spielerggebnis:

Unterschrift: Spieler I _____ Spieler II _____

Besondere Vorkommnisse, Bemerkungen:

Spielleiter: _____ Unterschrift: _____

Протокол игры „5 фигур + Факс“

Gorodki Spielprotokoll

5 Figuren + Fax

Datum, Ort _____

Schiedsrichter _____

Spieler 1
Vorname, Name _____

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Würfe		
Runde I																																	
Runde II																																	
Runde III																																	
Würfe gesamt																														<input type="text"/>			

Spieler 2
Vorname, Name _____

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Würfe		
Runde I																																	
Runde II																																	
Runde II																																	
Würfe gesamt																														<input type="text"/>			

Unterschriften: _____ (Schiedsrichter) _____ (Spieler 1) _____ (Spieler 2) Ergebnis