



BAUSKAS NOVADA PAŠVALDĪBAS IESTĀDE “RUNDĀLES NOVADA DOME”

SPORTA NODAĻA

Reģ. Nr. 90009112819, Pilsrundāle 1, Pilsrundālē, Rundāles pagastā, Bauskas novadā, LV 3921,

Tālr. 63962298, e-pasts: dome@rundale.lv

Rundāles pagastā, Pilsrundālē

Apstiprinu: _____ A.Sietiņš

Bauskas novada pašvaldības iestādes

“Rundāles novada dome” vadītājs

2021.gada ____ . _____

Viesturu kauss novusā 2021

Nolikums

Mērķis un uzdevumi

- Popularizēt novusa spēli.
- Noskaidrot labākos novusa spēlētājus.
- Pavadīt saturīgi brīvo laiku.

Vieta un laiks

Sacensības notiek 2021.gada 19.septembrī, Bauskas sporta manēžā.

Sacensību sākums plkst. 10.00

Dalībnieki

- Bauskas novada iedzīvotāji un viessportisti.

Sacensību norise.

Sacensības notiek pēc LR Novusa federācijas noteikumiem. Sacensības ir individuālas. Sacensībās norisināsies vīriešu un sieviešu grupās. Turnīra izcīņas kārtību un spēles setu skaitu nosaka sacensību galvenais tiesnesis, atkarībā no dalībnieku skaita. Spēle sastāv no 3 (trim) setiem. Par uzvaru setā piešķir 1 punktu, par zaudējumu 0 punktu.

Vietu noteikšanas kritēriji.

- izcīnīto punktu skaits;
- savstarpējā spēle;
- pārspēle.

Pieteikšanās

Pieteikšanās notiek uz vietas sacensību dienā no plkst.9.30-plkst.9.50

Sacensību vadība

Sacensības organizē : Bauskas novada pašvaldības iestādes "Rundāles novada dome".

Sacensību galvenais tiesnesis – Aldis Pavilons (28298892)

Apbalvošana

Grupu 1.– 6. vietu ieguvējus apbalvo ar kausiem un medaļām.

Nosacījumi

- spēlēt un atrasties zālē atļauts tikai tīros sporta apavos!

Noteikumi, kuri jāievēro novusa spēles laikā:

Dalībnieku tiesības un pienākumi

- 1) Dalībniekiem jāzina un precīzi jāievēro novusa spēles noteikumi, sacensību nolikums un spēļu kalendārs.
- 2) Dalībniekam ir tiesības griezties pie spēles tiesneša ar lūgumu vai paskaidrojumu jautājumos, kas radušies spēles gaitā, ja spēlētāji nespēj paši vienoties par situācijas atrisinājumu.
- 3) Dalībniekam aizliegts uzsākt strīdu ar galveno tiesnesi.
- 4) Seta laikā spēlētājam nav tiesības aiziet no sacensību galda, ja tas nav saistīts ar sacensību nepieciešamību paņemt no grīdas pār apmali pārlekušo kauliņu vai ripu vai apmainīt bojāto inventāru.
- 5) Seta laikā sacensību dalībniekam aizliegts sarunāties ar spēlē nepiederošām personām, izteikt replikas pretiniekam vai komentārus par spēli.
- 6) Spēlētāji paši sakārto sev kauliņus uz galda. Pēc tam viņi nostājas galda pretējā pusē.
- 7) Pirms spēles spēlētāji sasveicinās, paspiežot roku. Pēc spēles dalībnieki atsveicinās.

Speciālie termini

- 8) „**Tumšais laukums**„, - josla gar apmali spēlētāja pusē, kuru norobežo šīs apmales zonas līnija, kā arī laukums vidusapļa iekšpusē.
- 9) „**Tumšais kauliņš**„, - kauliņš, kurš atrodas šī spēlētāja tumšajā laukumā un tā caurumā nav redzama tumšā laukuma norobežojošā līnija.
- 10) „**Gaišais kauliņš**„, - spēlētāja kauliņš, kurš atrodas uz galda un nav tumšajā laukumā.
- 11) „**Sitiens pareizs**„, -
 - ja ripa vispirms skar savu gaišo kauliņu;
 - ja nav savu gaišo kauliņu un ripa skar pretējo apmali, pirms tam neskarot nevienu citu kauliņu;
 - ja ripa vispirms skar sānu apmali un tad savu kauliņu, kurš atrodas vidusaplī;
 - jebkurš savādāks sitiens **uzskatāms par sodāmu**.
- 12) „**savas zonas robežas**„, ir 1m uz katru pusi no galda malas un 2m uz aizmuguri.

Spēle

- 13) Pirms sitiena spēlētājs noliek ripu savas puses apmales zonas jebkurā vietā, kuru norobežo zonas sānu un gala līnijas tā, lai ripas caurumā nebūtu redzamas šīs līnijas.
- 14) Mērķējot kija nedrīkst aizsegt apmales iekšējo stūri. Ja rodas šaubas par kijas stāvokli, tad arī ar roku nedrīkst aizsegt apmales iekšējo stūri.
- 15) Spēlētāja atbalsta rokas pirksti nedrīkst skart galda virsmu, bet tikai tā apmali.
- 16) Sitiens izdarāms tikai ar kijas tievgali. Aizliegts izdarīt sitienu ar kijas resno galu vai sānu daļu.
- 17) Sitienu skaita par izdarītu, ja kija skārusi ripu. **Izdarot sitienu pa kauliņiem, ripa atpakaļgājienā nedrīkst pārslidēt savas puses apmales zonas līniju, t. i., kad ripas caurumā vairs nav redzama zonas līnija, izņemot gadījumus, ja spēlētājam ir kāds tumšais kauliņš.**

- 18) Ja sitiena rezultātā viens kauliņš uzlec uz otra, tos novieto vienu otram blakus, neizkustinot pārējos kauliņus. Uzlēkušais kauliņš novietojams tajā pusē, uz kuru tas pārsvēries. Ja tas nav iespējams, kauliņu noliek tuvākajā brīvajā vietā. Ja kauliņš uzlec uz ripas, to novieto uz galda ripas vietā. Ja kauliņš vai ripa lēcienā aizskar kādu priekšmetu ārpus galda, bet pēc tam nokrīt uz galda, kauliņš vai ripa skaitās pārlēkušī pāri apmalei.
- 19) Ja sitiena rezultātā ripa paliek tādā stāvoklī, ka to grūti paņemt bez kauliņu izkustināšanas, spēlētājs lūdz tiesnesi vai kādu no spēlētājiem paņemt ripu.
- 20) Ja sitiena rezultātā kauliņš paliek nestabilā stāvoklī uz maisiņa malas un spēles turpinājumā, ripas vai cita kauliņa neskartas, iekrīt maisiņā, to noliek iepriekšējā stāvoklī un šī kauliņa iekrišana maisiņā netiek ņemta vērā.
- 21) Ja sitiena rezultātā ripa vai kauliņš uzlec uz galda apmales un tur paliek, uzskata, ka tas pārlēcis pāri apmalei. Pāri apmalei pārlēkušo savu vai pretinieka kauliņu novieto vidus apļa centrā tā, lai kauliņa caurumā būtu redzams centra krustpunkts. Ja centrs aizņemts, tad kauliņu novieto uz vidus apļa krusta līnijas tajā pusē, kur kauliņš pārlēcis pāri apmalei. Kauliņu novieto tā, lai tā ārmala pieskartos apļa iekšmalai. Ja šis punkts ir aizņemts, kauliņu novieto citā krusta līnijas un apļa saskares punktā. Ja aizņemti visi minētie pieci punkti, kauliņu novieto uz krusta līnijas, vidū starp kauliņiem, kas ir centrā un pie apļa līnijas, bet vispirms tajā pusē, kur kauliņš pārlēcis pāri apmalei. Ja kauliņš pārlec pāri apmalei pie sānu un gala apmales stūra un nevar noteikt, pār kuru malu kauliņš pārlēcis un centrs ir aizņemts, tad kauliņu novieto pie centra apļa līnijas uz iedomātās diagonāles tajā pusē, kur tas pārlēcis pāri apmalei. Ja reizē pārlec divi vai vairāki kauliņi, tad kauliņš, kuru pirmo skārusi ripa, novietojams centrā, bet pārējie, kā minēts iepriekš.
- 22) Ja sitiena rezultātā saplīst kauliņš un saplīsušās daļas paliek uz galda, tad šī kauliņa lielākās daļas vietā novieto jaunu kauliņu. Ja abas saplīsušās daļas ir vienādas, tad jaunu kauliņu novieto tās daļas vietā, kura atrodas grūtāk iesitamā vietā (pēc pretinieka ieskatiem). Ja sitiena rezultātā saplīst kauliņš un tā lielākā daļa vai puse pārlec pāri apmalei, uzskata, ka kauliņš pārlēcis pāri apmalei un jaunu kauliņu novieto centrā. Ja saplīsušā kauliņa lielāka daļa vai puse iekrīt maisiņā, uzskata, ka kauliņš iekritis maisiņā. Ja sitiena rezultātā saplīst ripa un tās lielākā daļa iekrīt maisiņā vai pārlec pāri apmalei, spēlētājam izliek soda kauliņu.
- 23) Spēles laikā dalībnieki nedrīkst staigāt ap galdu, lai apskatītu kauliņu stāvokli no otras puses.
- 24) Dalībniekam ir tiesības noliekties virs galda, atbalstoties pret tā apmalēm.
- 25) Spēles laikā dalībniekam nav atļauts uz galda apmales novietot ripu, kauliņu vai citus priekšmetus. Nav atļauts ar kiju vilkt ripu, bet tā jāpaņem ar roku. Ja ripa palikusi pretējā pusē aiz centra apļa joslas, pretspēlētājam tā ar roku jāpabīda centra vai pretspēlētāja virzienā.
- 26) Katram spēlētājam pirms spēles atļauts divas minūtes iepazīties ar galda īpatnībām, vienalga no kuras galda puses.
- 27) Ja pirms seta sākuma tik stipri satricina galdu, ka kauliņi izkustas no savām vietām, kauliņu stāvokli atjauno un sāk spēli.

Tiešie un atsitienu sitienu

- 28) Tumšos kauliņus nedrīkst sist ar tiešu sitienu, tos drīkst izsist vienīgi:
 - ar ripu, kas pirms tam skārusi pretējo apmali;
 - ar ripu, kas pirms tam skārusi savu gaišo kauliņu;
 - ar savu gaišo kauliņu;
 - ar vairāku kauliņu palīdzību, ripai vispirms skarot savu gaišo kauliņu;
 - ar atsitienu pret sānu apmali, ja kauliņš ir centra aplī.
 - Spēlētāju nesoda, ja viņš pēc sitiena, kura gaitā ripa skārusi pretējo apmali, ar ripu neskar nevienu no saviem kauliņiem, ja viņam nav gaišo kauliņu.
- 29) Ja spēlētājs izsit pretinieka tumšo kauliņu, to atstāj tur, kur tas aizdzīts.
- 30) Vienspēlēs aizliegts ar sodāmu sitienu iedzīt pretinieka kauliņu tumšajā zonā. Ja tas izdarīts, šo kauliņu atliek iepriekšējā stāvoklī, neaizskarot pārējos izkustinātos kauliņus, bet spēlētāju soda.
- 31) Pretinieka kauliņu iedzīšana tumšajā zonā atļauta vienīgi:
 - ar sitienu, kura rezultātā ripa pirms tam skārusi pretējo apmali, kad vairs nav savu gaišo kauliņu;
 - ar ripu, kas pirms tam skārusi savu gaišo kauliņu;

- ar savu kauliņu;
- ar vairāku kauliņu palīdzību, pareizi izdarīta sitiena rezultātā.

Šinī gadījumā sitiens skaitās pareizs, ja spēlētājs pat sitiena noslēgumā saņem sodu, piemēram, ripa iekrīt maisiņā vai pārlec pāri apmalei.

- 32) Ja spēlētājs ar sodāmu sitienu izsit 1 vai vairākus pretinieka kauliņus pāri apmalei vai iedzen tos tumšajā zonā, vai 1 no saviem kauliņiem izsit no tumšās zonas, šo kauliņu stāvokli atjauno, un spēlētāju soda. Pārējo kauliņu stāvokli neatjauno.
- 33) Pretinieka kauliņu stāvokli neatjauno, ja tie arī pēc sodāma sitiena pārvietojas viņa tumšajā zonā, vai arī no centra uz aizmugures zonu. (izņemot, ja spēlētājs ar roku, kiju vai ripu (neizdarot sitienu) izkustina divus vai vairākus kauliņus;)

Soda kauliņš

34) Spēlētājs zaudē sitiena tiesības un viņam izliek soda kauliņu šādos gadījumos:

- pēc sodāma sitiena;
- ja ripa pēc tieša sitiena vispirms skar pretinieka kauliņu vai vienlaikus savu un pretinieka kauliņu;
- ja ripa pēc atsitiena, kamēr uz galda ir tieši sitami kauliņi, vispirms skar pretinieka kauliņu;
- ja ripa iekrīt maisiņā;
- ja ripa pārlec pāri galda apmalei;
- ja spēlētājam uz galda ir tikai tumšie kauliņi, bet izdarot sitienu, ripa neskar pretējo apmali, (ievērojot, ja pēc atsitiena pret sānu apmali, ripa neskar savu kauliņu vidus aplī, ne arī pretējo apmali) prasību;
- ja spēlētājs atsakās no sitiena tiesībām;
- ja spēlētājs ar sodāmu sitienu pieskaras savam tumšajam kauliņam vai ar neatļautu sitienu (piem. dubultsitienu) izkustina jebkuru savu vai pretinieka kauliņu, izkustinātā kauliņa stāvokli atjauno
- ja pēc atsitiena pret sānu apmali, ripa neskar savu kauliņu vidus aplī, ne arī pretējo apmali;
- ja izdara dubultsitienu , t. i., kija otrreiz skar ripu;
- ja novietojot ripu sišanai, tā skar kādu kauliņu;
- ja aiztiek vai paņem ripu no galda pirms kauliņu vai ripas kustības apstāšanās;
- ja ar roku vai kiju skar kustībā esošu ripu;
- ja ar kiju, roku vai ripu (to padodot, ņemot vai noliekot uz galda) pieskaras kādam kauliņam;
- ja izkustina kādu kauliņu vai izdara citu sodāmu pārkāpumu, kamēr sitiena tiesības ir pretiniekam, izkustinātā kauliņa stāvokli atjauno nekavējoši ,bet šim spēlētājam, pēc pretinieka sitieniem sērijas pārtraukšanas, izliek soda kauliņu un atņem tikko iegūtās sitiena tiesības.;
- ja ar sodāmu sitienu izsit vienu vai vairākus pretinieka kauliņus pāri apmalei. Izsisto kauliņu stāvokli atjauno;
- ja sitiena laikā saplīst ripa un lielākā tās daļa iekrīt maisiņā, pārlec pāri apmalei, **paliek uz borta, vai skar jebkādu priekšmetu ārpus galda virsmas.**
- **ja pēc brīdinājuma par laika vilcināšanu 5 sekunžu laikā un turpmāk 30 sek. laikā netiek izdarīts sitiens, laiks tiek ņemts no brīža, kad ripa pirms kārtējā sitiena atrodas uz galda centra zonā vai spēlētāja pusē un nekas netraucē sagatavoties sitiena izpildei.**
- ja sit ar kijas resno galu vai sāniem;
- ja dubultspēlē spēlētājs ar tiešu sitienu iesit pretinieku kauliņu viņa aizmugures zonā. Šajā gadījumā kauliņa stāvokli neatjauno.

35) Par vairākiem vienā sitienā izdarītiem pārkāpumiem izliek tikai vienu soda kauliņu. (piemēram, ja ripa neskar savu kauliņu un iekrīt maisiņā).

36) Soda kauliņu uzliek tieši uz apmales zonas viduslīnijas, cieši pie apmales pretspēlētāja pusē. Ja šī vieta ir aizņemta, kauliņu noliek pēc iespējas tuvāk viduslīnijai, neizkustinot pārējos kauliņus. Ja kauliņu attālums no viduslīnijas abās pusēs ir vienāds, soda kauliņu uzliek tajā pusē, kur mazāk sodāmā spēlētāja kauliņu, bet, ja abās pusēs šo kauliņu skaits ir vienāds, tad tajā pusē, kur mazāks kopējais kauliņu skaits. Ja arī šis skaits ir vienāds, tad tajā pusē, no kuras izdarīts sitiens. Ja jāizliek

uzreiz divi vai vairāki soda kauliņi, tad pirmo novieto uz apmales zonas viduslīnijas, bet pārējos, kā minēts iepriekš.

- 37) Ja spēlētājam uz galda ir visi astoņi kauliņi, soda kauliņu neuzliek, bet skaita parādu. Ja spēles turpinājumā soda kauliņu aizmirst uzlikt, spēli turpina bez tā, t. i., parāds tiek anulēts.
- 38) Spēlētājam soda kauliņu uzliek tikai pēc tam, kad viņš zaudējis sitienu tiesības. Ja kādā sitienu sērijā spēlētājs iesit visus astoņus kauliņus un nezaudē sitienu tiesības, tad viņam izliek parāda kauliņu un viņš turpina sitienu sēriju.
- 39) Ja ir vairāki parāda kauliņi, tad tos izliek visus uzreiz. Ja visus parāda kauliņus nevar izlikt, tad izliek, cik ir iespējams, bet neizliktie paliek kā parāds.
- 40) Pāri apmalei pārlēkušais kauliņš, ko noliek vidus apļa centrā, nav soda kauliņš. Šajā gadījumā kauliņu papildus uzliek tikai tad, ja izdarīts arī pārkāpums, par ko paredzēta soda kauliņa uzlikšana.

Sitienu tiesību zaudējums

41) Spēlētājs zaudē sitienu tiesības:

- ja ar kārtējo sitienu spēlētājs neiedzen maisiņā nevienu savu kauliņu;
- ja spēlētājs kopā ar savu kauliņu iedzen maisiņā kādu no pretinieka kauliņiem;
- ja sitienu rezultātā pāri apmalei pārlec kāds savējais vai pretinieka kauliņš, **vai arī tas paliek uz borta, vai skar jebkādu priekšmetu ārpus galda virsmas;**
- ja izdara kādu pārkāpumu, par ko izliek soda kauliņu;
- ja izpildot sitienu, kad nav savu "tumšo" kauliņu, ripa atpakaļgājienā pārslīd savas puses apmales zonas līnijai, t. i., ripas caurumā vairs nav redzama līnija;
- ja spēlētājs pārkāpj savas zonas robežu, izņemot gadījumus, ja no grīdas jāpaceļ pār apmali pārlēkušais kauliņš vai ripa, lai pārbaudītu ieraksta pareizību spēles protokolā, lai šaubu gadījumā pārliecinātos – kauliņš tumšs vai gaišs;
- ja pēc brīdinājuma par tīšu laika vilcināšanu, piecu sekunžu laikā un turpmāk 30 sekunžu laikā netiek izdarīts sitiens;
- ja spēlētājs noliek ripu sitienu izpildīšanai, kamēr tiesnesis nav beidzis savu darbu pie galda.

Finanses

- Izdevumus, kas saistīti ar sacensību organizēšanu un apbalvošanu, sedz organizatori.

Citi noteikumi

- **Katrs dalībnieks ir atbildīgs par savu veselības stāvokli un atbildību paredzētajai slodzei.**

Sporta nodaļas vadītāja

I.Kirkila