

ЗАТВЕРДЖУЮ

Заступник Міністра молоді
та спорту України

Олексій НІКІТЕНКО

Правила
спортивних змагань з
городкового спорту



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№1/3.2/26 від 12.01.2026
КЕП: Нікітенко О. В. 12.01.2026 12:20
3FAA9288358EC0030400000015FD3800115AD300

I. Загальні положення.

1. Правила спортивних змагань з городкового спорту (далі – Правила) визначають основні положення організації та проведення спортивних змагань з городкового спорту, що проводяться на території України.

2. Гра в городки полягає у вибиванні фігур або інших побудов визначеної кількості городків з обмеженої площини, яка має назву «город». Вибивання здійснюється битками з визначеної відстані.

Спортивні змагання (далі – Змагання) з городкового спорту проводяться у спортивних дисциплінах:

- 1) городки класичні;
- 2) городки європейські;
- 3) городки фінські-кюккя;
- 4) городкове триборство.

3. Нова редакція Правил розроблена громадською організацією «Федерація городкового спорту України» (далі – Федерація) на підставі та у відповідності до нової редакції міжнародних Правил з городкового спорту, затверджених Міжнародною Асоціацією громадських об'єднань «Міжнародна федерація городкового спорту» (далі – МФГС).

Завданням Правил є забезпечення проведення Змагань з дотриманням умов міжнародних Правил.

4. Змагання з городкового спорту проводяться з метою:

- 1) розвитку виду спорту в державі;
- 2) популяризації серед населення;
- 3) залучення населення до занять фізичною культурою та спортом;
- 4) виявлення найсильніших спортсменів та команд;
- 5) визначення рейтингу спортсменів та спортивних організацій;
- 6) відбору сильніших спортсменів до складу збірної команди України;
- 7) обміну досвідом та активізації навчально-тренувальної роботи в спортивних організаціях;
- 8) підвищення спортивної майстерності;
- 9) покращення методів та практики суддівства в городковому спорті.

5. Право внесення змін до Правил належить Федерації. Зміни вступають в дію з дати затвердження Міністерством молоді та спорту України.

6. Терміни, які вживаються у цих Правилах, наводяться окремо з коментарями.

7. Інші терміни, що вживаються у цих Правилах, наведені у Законі України «Про фізичну культуру і спорт».

8. Антидопінгові заходи під час Змагань організовуються і проводяться відповідно до Закону України «Про антидопінгову діяльність у спорті», Положення про Національний антидопінговий центр, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 25.07.2002 № 1063 (зі змінами), Антидопінгових правил Національного антидопінгового центру України (далі – НАДЦ), затверджених наказом НАДЦ від 22.12.2023 № 204-ОС,

Всесвітнього антидопінгового кодексу та відповідних Міжнародних стандартів ВАДА.

Відбір допінг-проб може проводитись під час усіх офіційних Змагань та поширюється на всіх спортсменів, які беруть участь у спортивних змаганнях.

Організатори Змагань:

1) здійснюють заходи щодо запобігання участі відсторонених або тимчасово відсторонених від спортивної діяльності у зв'язку з порушенням Антидопінгових правил осіб. Зокрема, організатори під час прийому заявок, реєстрації учасників Змагань, затвердження суддівського складу тощо здійснюють перевірку кожного з учасників на відсутність його у списках відсторонених чи тимчасово відсторонених на сайтах НАДЦ, відповідної міжнародної спортивної федерації та Міжнародного агентства з тестування. У випадку наявності інформації щодо відсторонення такі особи (спортсмени, тренери, лікарі, допоміжний персонал спортсмена) не допускаються до участі у спортивних змаганнях;

2) реєструють спортсменів до участі у Змаганнях в разі умови проходження ними сертифікованих курсів антидопінгової освіти на освітній платформі Всесвітнього антидопінгового агентства ADEL, організованих за участі відповідної міжнародної спортивної федерації чи Національного антидопінгового центру;

3) забезпечують належні та сприятливі умови для проведення тестувань спортсменів, зокрема облаштовують пункт допінг-контролю, який відповідає вимогам Міжнародного стандарту з тестувань і розслідувань ВАДА;

4) забезпечують безперешкодний доступ офіцерів допінг-контролю та іншого персоналу з відбору допінг проб до пункту допінг-контролю, всіх приміщень та місць проведення Змагань, де можуть перебувати спортсмени, їх допоміжний персонал, судді, представники організаторів;

5) забезпечують недопущення перешкоджання чи втручання в роботу офіцерів допінг-контролю, іншого персоналу з відбору допінг проб під час процедури тестування спортсменів (зокрема, під час повідомлення спортсменів щодо обрання їх для тестування, супроводження спортсменів до пункту допінг-контролю, здійснення процедур під час здачі спортсменом допінг проби, документального оформлення процедури допінг-контролю тощо);

6) за можливістю у найкоротший термін інформують НАДЦ щодо всіх виявлених випадків можливих порушень Антидопінгових правил використання, зберігання, призначення, розповсюдження заборонених речовин, втручання в процедури допінг-контролю тощо).

9. Прийняття рішень, що не передбачені цими Правилами, не можуть суперечити цим Правилам.

10. Змагання з городкового спорту проводяться відповідно до положення (регламенту) про проведення відповідного Змагання з городкового спорту (далі – Положення), що затверджується організатором.

II. Організація та проведення Змагань.

1. Види Змагань

1. Змагання поділяють на:

- 1) особисті;
- 2) командні (парні);
- 3) особисто-командні.

Вид Змагань в кожному конкретному випадку визначається Положенням.

2. В особистих Змаганнях учасники виступають індивідуально.

3. У командних Змаганнях учасники виступають командами. Склад команди і порядок проведення ігор визначається Положенням.

4. В парних Змаганнях учасники виступають парами. Пари можуть бути чоловічі, жіночі та змішані.

5. В особисто-командних Змаганнях учасники можуть виступати в особистих, парних та командних Змаганнях. Переможець Змагань визначається за сумою очок, набраних учасниками команд в особистих, парних та командних Змаганнях. Порядок підведення підсумків визначається Положенням.

2. Способи проведення Змагань

1. Особисті і командні Змагання можуть проводитися:

- 1) з визначеної кількості партій;
- 2) на вибивання встановленої кількості фігур;
- 3) на вибивання фігур визначеною кількістю биток;
- 4) за коловим способом;
- 5) за способом з вибуванням;
- 6) за змішаним способом.

2. Кількість партій, кількість фігур (городків), яких необхідно вибити, порядок постановки і вибивання фігур (городків), визначається Положенням.

3. Положення про проведення Змагань

1. Підставою для організації та проведення Змагань з городкового спорту є Положення.

2. Положення не може суперечити цим Правилам.

3. Положення розробляється організатором заходу і затверджується не пізніше ніж за два місяці до початку його проведення.

4. Положення містить розділи:

- 1) цілі і завдання Змагань;
- 2) строки і місце проведення заходу;
- 3) організація та керівництво проведенням заходу;
- 4) учасники заходу;
- 5) вид заходу;
- 6) програма проведення Змагань;
- 7) безпека та підготовка місць проведення заходу;
- 8) умови визначення першості та нагородження переможців і призерів;
- 9) умови фінансування заходу та матеріального забезпечення учасників;

10) строки та порядок подання заявок і участь у заході;

11) інші умови, які забезпечують проведення конкретного заходу.

5. Положення розсилається організаціям, що братимуть участь у Змаганнях, не пізніше ніж за один місяць до їх проведення.

6. Змінити та доповнити Положення має право тільки організація, яка його затвердила, не пізніше ніж за два тижні до початку Змагань.

7. Вважати такими, що втратили чинність, Правила Змагань з городкового спорту, затвердженні Міністерством молоді та спорту України 16.06.2021 року № 20/5.3/21.

4. Учасники Змагань

1. Вік учасників.

Залежно від віку учасники спортивних змагань поділяються на групи:

1) молодші юнаки і дівчата – 12 років і молодші;

2) старші юнаки та дівчата – 13-14 років;

3) юніори та юніорки – 15-18 років;

4) чоловіки і жінки – 19 років без обмеження верхньої межі віку.

Вік учасника визначається станом на 31 грудня року проведення спортивних змагань.

2. Підставою для допуску спортсмена до Змагань за медичними висновками є заявка на участь в Змаганнях з відміткою «Допущений» навпроти кожного прізвища спортсмена, завірена підписом лікаря і його особистою печаткою. Заявка на участь в Змаганнях підписується лікарем з розшифровкою прізвища, імені, по батькові (за наявності) та засвідчується печаткою медичної організації.

3. Спортсмен за рішенням мандатної комісії може бути допущений до Змагань старшої вікової групи, якщо рівень його спортивної кваліфікації відповідає рівню кваліфікації вікової групи, зазначеної в Положенні, якщо в ньому не визначені інші умови.

4. Дівчата, юніорки і жінки можуть бути допущені до Змагань юнаків, юніорів та чоловіків у своїх або старших вікових групах за рішенням мандатної комісії, якщо їх участь передбачена Положенням та рівень їх спортивної кваліфікації відповідає рівню кваліфікації, зазначеної в Положенні.

5. Форма одягу.

Учасники мають бути одягнені в спортивну форму, що відповідає погоді та умовам проведення Змагань.

6. Гравці команд мають бути одягнені в єдину спортивну форму з відповідною емблемою. В командних та парних Змаганнях кожен гравець зобов'язаний мати на спортивній формі порядковий номер, під яким він записаний у протоколі. Номер має розпізнаватися з будь-якої відстані в межах майданчика.

7. Капітан команди зобов'язаний мати на рукаві пов'язку, що відрізняється від форми за кольором, чи знак «капітан».

8. Тренер (представник) організації, що бере участь у Змаганнях, призначають тренера (представника) команди.

9. Тренер (представник) є керівником команди. Він несе відповідальність

за дотримання спортивного режиму, дисципліни, чітке виконання спортсменами Правил і Положення.

10. Тренер бере участь у жеребкуванні, є присутнім на нарадах суддівської колегії, якщо вони проводяться разом із тренерами (представниками).

11. Тренеру забороняється втручатися в дії суддів на майданчику.

12. Тренер має право подати протест на рішення судді, про що зробити відповідний запис у протоколі після закінчення гри.

13. Під час гри тренер має право перебувати з командою або учасником і керувати діями учасника або команди. В особистих Змаганнях тренер може виступати в якості асистента. Під час командних Змагань тренеру забороняється виконувати функції асистента.

14. Тренер має право звернутися до судді за роз'ясненням його рішення в разі сумніву в правильності цього рішення. У разі незгоди з рішенням судді тренер, який перебуває з командою або учасником, має право звернутися до головного судді Змагань. Дії тренера щодо судді або секретаря мають бути коректними.

15. Тренеру забороняється втручатися в дії судді і секретаря на майданчику.

16. Тренер або збори тренерів не можуть підміняти суддівську колегію і приймати рішення, що стосуються проведення Змагань, якщо ці рішення будуть суперечити Правилам, Положенню або рішенням керівного органу Федерації.

17. Капітан команди.

У кожній команді один з її гравців обирається капітаном команди.

18. Під час відсутності тренера керівником команди є капітан. Він один має право під час гри звертатися до судді. Капітан несе відповідальність за дисципліну в команді під час гри.

19. Капітан команди стежить за послідовністю встановлення фігур і черговістю виходу гравців у кожному заході.

20. Якщо капітан команди залишає майданчик, він повідомляє судді номер і прізвище гравця, який у його відсутності буде виконувати функції капітана команди.

5. Права і обов'язки учасників Змагань

1. Учасники Змагань мають право:

1) на розминку перед початком гри протягом десяти хвилин в особистих Змаганнях. У командних і парних Змаганнях тривалість розминки визначається з розрахунку п'яти хвилин на кожного учасника команди або пари. У фінських городках тривалість розминки – п'ять хвилин;

2) звертатися до судді в особистих Змаганнях. У разі незгоди з рішенням судді звертатися до головного судді (в командних Змаганнях таким правом володіє тільки тренер або капітан);

3) подати протест на рішення судді, про що зробити відповідний запис у протоколі після закінчення гри;

4) опротестувати результат зустрічі у випадку виявлення порушень

Правил і Положення (всі протести подаються в головну суддівську колегію чи у Федерацію в письмовій формі);

5) на одержання медичної допомоги;

6) на допомогу одного чи двох асистентів в особистих Змаганнях.

2. Учасники Змагань зобов'язані:

1) знати та виконувати вимоги Правил і Положення;

2) поводитися в дусі чесного суперництва;

3) бути ввічливими і тактовними стосовно суддів і суперників;

4) уникати дій, спрямованих на затримку гри і дій, що можуть бути розцінені як такі. Це відноситься до спортсмена та асистента;

5) під час гри не робити ніяких дій, що заважають супернику.

III. Суддівська колегія.

1. Склад суддівської колегії

1. Для проведення Змагань призначається суддівська колегія в складі головного судді, одного чи декількох заступників головного судді, головного секретаря, суддів і секретарів.

2. Для проведення гри між двома учасниками чи командами призначаються суддя і секретар.

3. В разі проведення Змагань всеукраїнського масштабу може призначатися головна суддівська колегія, склад якої затверджується організацією, що проводить Змагання, за представленням Федерації або колегії суддів.

4. До складу головної суддівської колегії входять:

1) головний суддя;

2) заступник головного судді (один або кілька);

3) головний секретар;

4) заступник головного секретаря;

5) суддя інспектор;

6) лікар спортивних змагань.

5. Головна суддівська колегія працює під керівництвом головного судді. На засіданнях головний суддя розглядає питання організації та проведення Змагань.

6. Члени суддівської колегії, які знаходяться на городковому майданчику, зобов'язані мати єдину форму.

2. Головний суддя

1. Головний суддя забезпечує проведення Змагань у відповідності до Правил і Положення. Він зобов'язаний:

1) контролювати підготовку місць Змагань і устаткування;

2) призначати членів мандатної комісії;

3) розподіляти обов'язки між суддями і затверджувати розклад ігор;

4) керувати роботою суддівської колегії і вирішувати питання, які виникають під час Змагань;

5) приймати письмові протести від учасників та команд протягом однієї години після закінчення гри;

6) скликати суддівську колегію і розглядати протести в присутності учасників або тренерів, які подали протест, протягом години після подачі протесту;

7) забезпечувати учасників, глядачів, представників преси інформацією щодо ходу та результатів Змагань;

8) затверджувати результати Змагань, що надаються у формі звіту в організацію, що проводить Змагання;

9) оцінювати роботу суддів;

10) стежити за ходом гри на майданчиках і скасовувати помилкові рішення суддів.

2. Головний суддя має право:

1) у процесі гри усувати від суддівства суддів, що не справляються з обов'язками;

2) за рішенням головної суддівської колегії знімати зі Змагань команди і учасників, що грубо порушують Правила;

3) скасовувати чи відкладати гру в зв'язку з несприятливими метеорологічними умовами чи неготовністю місць Змагань;

4) підписувати фінансові документи і фінансовий звіт про Змагання.

3. Виконання розпоряджень головного судді обов'язкове для всіх учасників Змагань.

3. Заступник головного судді

1. Заступник головного судді відповідає за проведення Змагань на доручених йому ділянках. Під час відсутності головного судді виконує його обов'язки.

4. Заступник головного судді зі спортивної дисципліни

Заступник головного судді зі спортивної дисципліни зобов'язаний:

1) виконувати розпорядження головного судді Змагань і в разі необхідності виконувати його доручення;

2) контролювати підготовку майданчиків і необхідного устаткування для проведення Змагань з довіреної йому спортивної дисципліни;

3) керувати роботою суддів і вирішувати питання, пов'язані з ходом Змагань з довіреної йому спортивної дисципліни;

4) контролювати розподіл обов'язків між судьями і складання графіка суддівства ігор з довіреної йому спортивної дисципліни;

5) оперативно розглядати і вирішувати спірні питання, що виникають в ході Змагань;

6) оформлювати проміжні результати і підсумки Змагань, своєчасно надавати їх головному секретарю;

7) стежити за ходом гри на майданчиках і скасовувати явно помилкові рішення суддів.

5. Головний секретар

1. Головний секретар зобов'язаний:

1) перевіряти правильність оформлення заявок;

2) готувати матеріали для проведення жеребкування, результати його оформляти протоколом;

3) складати розклад ігор і після затвердження головним суддею доводити його до відома представників команд та учасників особистих Змагань;

4) вести протоколи головної суддівської колегії;

5) оформляти розпорядження головного судді і рішення головної суддівської колегії;

6) оформляти документацію Змагань за встановленими формами вчасно, правильно і чітко;

7) заносити результати Змагань в особисті картки і класифікаційні книжки учасників;

8) керувати роботою секретарів;

9) складати (за установленим зразком) звіт про Змагання.

2. Головний секретар має право підписувати фінансові документи і фінансовий звіт про Змагання.

6. Заступник головного секретаря

1. Заступник головного секретаря виконує доручення головного секретаря і головного судді, а також технічну роботу з оформлення поточних і підсумкових протоколів Змагань, оформлення розкладів і звітної документації.

7. Суддя-інспектор

1. На Змагання за поданням колегії суддів Рада Федерації може призначати суддю-інспектора з метою:

1) перевірки підготовки спортивної бази до Змагань, умов проживання та проведення Змагань;

2) забезпечення достовірності зведень щодо виконання класифікаційних нормативів, а також загальних підсумків і звітів, що містяться у документації, які подаються до Ради Федерації.

2. Суддя-інспектор у випадку повторення грубих порушень в ході проведення Змагань має право усунути головного суддю і виконувати його функції.

3. Суддя-інспектор підзвітний Раді Федерації.

4. У разі відсутності на Змаганнях судді – інспектора обов'язки щодо здійснення контролю за проведенням Змагань покладається на одного з членів Ради Федерації, який бере участь у проведенні Змагань.

8. Старший суддя на майданчику

1. Старший суддя на майданчику зобов'язаний:

1) складати графік суддівства і розподіляти обов'язки між суддями на довіреному йому майданчику;

2) контролювати оформлення протоколів ігор та своєчасно надавати їх головному секретарю;

3) особисто або через призначених суддів здійснювати контроль за станом городків і биток;

4) здійснювати моніторинг стану ігрового покриття майданчика, поверхні конів, півконів та іншого обладнання і своєчасно повідомляти головному судді або його заступнику щодо виявлених недоліків.

9. Суддя-інформатор

1. Обов'язки судді-інформатора:

- 1) сповіщати учасників Змагань і глядачів щодо ходу Змагань;
- 2) знайомити глядачів з командами, учасниками, тренерами і суддями;
- 3) допомагати головній суддівській колегії в проведенні ігор і здійснювати зв'язок із засобами масової інформації;
- 4) пояснювати глядачам ситуації, які виникли в ході гри, і рішення суддів.

10. Суддя

1. Обов'язки судді в ході проведення гри на майданчику:
 - 1) перед початком кожної гри перевіряти стан майданчиків, наявність спортивного і господарського інвентарю, наявність і справність засобів наочної інформації;
 - 2) перед кожною грою і у ході її перевіряти стан биток і городків на відповідність їх вимогам Правил;
 - 3) контролювати розминку команд і учасників особистих Змагань;
 - 4) під час гри одноосібно визначати результат кидка;
 - 5) оголошувати результат, кількість вибитих городків;
 - 6) фіксувати порушення Правил, робити попередження гравцям, виносити їм покарання за порушення;
 - 7) обґрунтовувати рішення у разі звернення учасника або капітана.
2. У кожен момент гри суддя зобов'язаний зайняти таке місце, з якого він може ясно бачити правильність постановки фігур, городків, місце приземлення битки, а також рух і місце зупинки (фіксації) городків після удару.
3. У разі сумніву щодо ухвалення рішення суддя має звернутися до секретаря за допомогою.
4. Суддя не може надавати гравцям будь-яку допомогу, за винятком медичної.
5. За рішенням головного судді Змагань суддя може одночасно виконувати роботу секретаря.

11. Секретар

1. Секретар до початку гри записує до протоколу дані щодо місця, виду Змагань, дати та часу початку гри, прізвища учасників, найменування команд, прізвища і категорії суддів, склади команд.
2. Під час гри секретар веде протокол Змагань, відзначає оголошений суддею результат кидка, слідкує за виконанням Правил.
3. У командних Змаганнях секретар записує до протоколу номер гравця, що робить кидки, стежить за черговістю виходу гравців.
4. Під час гри секретар слідкує за виконаннями Правил, своєчасно інформує суддю щодо допущених порушень і можливих суддівських помилок.

12. Лікар Змагань

1. Лікар Змагань зобов'язаний:
 - 1) контролювати виконання санітарно-гігієнічних норм під час проведення Змагань;
 - 2) надавати необхідну медичну допомогу учасникам в разі травм (захворювань);
 - 3) давати висновок щодо можливості участі спортсменів у Змаганнях;

4) представляти в організацію, що проводить Змагання, звіт щодо медико-санітарне забезпечення Змагань із зазначенням випадків травм і захворювань, висновками і пропозиціями.

13. Комендант Змагань

1. Комендант Змагань керує роботою технічного персоналу, що обслуговує Змагання, і виконує розпорядження головного судді. В обов'язки коменданта Змагань входить організація робіт:

- 1) підготовки майданчиків до ігор;
- 2) забезпечення піском, вагами, мітлами, іншим необхідним інвентарем та матеріалами;
- 3) збереження та видачі городків і прибирання їх після гри;
- 4) забезпечення учасників Змагань питною водою і водою для санітарного забезпечення;
- 5) забезпечення майданчиків необхідною наочною інформацією;
- 6) забезпечення оргтехнікою та канцелярським приладдям;
- 7) радіофікації майданчиків.

14. Порядок подачі протесту і розгляд протесту

1. Порядок подачі протесту.

У разі незгоди з рішенням судді учасник особистих Змагань, тренер-представник або капітан команди можуть подати протест на дії суддівської колегії. Для цього мають зробити запис щодо свого наміру подати протест в протоколі гри до його підписання, якщо спірний момент виник під час гри і пов'язаний з її ходом або результатом. Якщо спірний момент пов'язаний з діями або рішеннями головної суддівської колегії щодо проведення Змагань в цілому, протест може бути поданий після усної заяви щодо подачі протесту. Час подання протесту – не більше однієї години з моменту закінчення гри – в першому випадку, з моменту усної заяви щодо подачі протесту – у другому.

2. Зміст і умови подачі протесту.

Письмовий протест оформлюється на ім'я головного судді Змагань і містить:

- 1) прізвище, ім'я та по батькові особи, яка подає протест;
- 2) дата і час виникнення спірного моменту;
- 3) детальний виклад суті спірного питання з посиланнями на пункти Правил і Положення.

Протест подається головному судді Змагань або його заступнику. Якщо головний суддя і його заступник відсутні на місці проведення Змагань, протест подається судді, виконуючому в даний час обов'язки головного судді, або головному секретарю.

3. Порядок розгляду протесту.

Розгляд протесту, поданого відповідно до Правил, має бути розпочато протягом години з моменту його подачі.

У розгляді протесту беруть участь:

- 1) члени головної суддівської колегії (далі -- ГСК);
- 2) сторона, яка подала протест;

3) суддя, тренер-представник або гравець, на чиї неправомірні дії подається протест.

Засідання ГСК проводить головний суддя або, за його відсутності, заступник. У разі якщо протест подається на дії головного судді, засідання проводить його заступник або суддя-інспектор.

Рішення ГСК приймаються простою більшістю голосів. У разі рівного розподілу голосів приймається рішення, за яке проголосував суддя-інспектор.

За результатами засідання оформлюється протокол, в якому обґрунтовується рішення ГСК з посиланнями на пункти Правил і Положення. Оформлений протокол вручається обом зацікавленим сторонам, рішення щодо спірного питання доводиться до відома представників команд.

Якщо наступний протест, поданий гравцем або командою на дії інших гравців, команд або суддів, які не пов'язані з першою спірною ситуацією, також обґрунтовано відхиляється ГСК, цей гравець або команда позбавляється права подавати протести до кінця Змагань.

У разі незгоди однієї зі сторін з прийнятим ГСК рішенням в зв'язку з його необґрунтованістю або неправомірністю вона має право звернутися до судді-інспектора, який призначає апеляційну комісію для повторного розгляду протесту.

4. Апеляційна комісія та порядок її роботи.

Апеляційна комісія створюється оперативно з метою об'єктивного вирішення відповідно до Правил і Положення спірної ситуації, яка виникає в процесі проведення Змагань та яку не можна використовувати об'єктивно і обґрунтовано ГСК.

Час засідання апеляційної комісії визначає суддя-інспектор терміново з урахуванням оперативної необхідності вирішення спірного питання. Якщо потрібно вирішити питання комісія скликається негайно, а наступні ігри, в яких бере участь одна зі сторін конфлікту, переносяться до закінчення роботи апеляційної комісії.

До складу апеляційної комісії входять висококваліфіковані судді і члени керівного органу Федерації, присутні на Змаганнях.

Головою апеляційної комісії стає суддя-інспектор.

Склад комісії не менше п'яти осіб. Кількість членів комісії має бути непарною.

На засідання апеляційної комісії запрошуються обидві сторони конфлікту.

Рішення апеляційної комісії приймається простою більшістю голосів.

Якщо рішення, прийняте апеляційною комісією, відповідає рішенням ГСК, сторона, яка подала протест, позбавляється права апелювати до судді-інспектора і претендувати на скликання апеляційної комісії в черговий раз.

Рішення апеляційної комісії є обов'язковим для виконання всіма учасниками Змагань, включаючи ГСК. Повторні протести щодо такої ж спірної ситуації не приймаються.

15. Правила безпеки

Для проведення Змагань без травм, інших небажаних наслідків кожен суддя, учасник, асистент, тренер або глядач має дотримуватися правил безпеки:

- 1) до Змагань допускається тільки справний у відповідності до Правил інвентар;
- 2) гравець не може виконувати кидок, якщо в секторі можливого ураження (поза захищеної зони) знаходяться люди;
- 3) гравець, який виконує кидок, має стежити за тим, щоб в зоні кидка під час його виконання не було сторонніх осіб, у зоні замаху битки та її викиду не знаходились люди ближче трьох метрів від гравця;
- 4) під час Змагань спортсмен має виконувати кидок тільки після свистка судді;
- 5) неприпустимо виконання кидка, якщо на ігровому покритті в районі протилежного «города» знаходиться будь-хто крім судді;
- 6) в ході постановки фігур асистент має знаходитися обличчям до «пригорода»;
- 7) гравці не можуть переміщатися поперек майданчиків, на яких проводяться Змагання або тренування;
- 8) особи, які перебувають під впливом алкоголю, наркотиків або психотропних речовин, не допускаються на городкові майданчики;
- 9) гравці, судді і тренери несуть персональну відповідальність за дотримання перерахованих вище правил безпеки.

16. Спрощені правила

Масові Змагання в колективах фізкультури, молодіжних і дитячих таборах, інших місцях відпочинку можуть проводитися за спрощеними правилами. В цьому разі можлива зміна розмірів майданчиків. Склад команди може бути довільним. Городки і битки можуть не відповідати вимогам Правил. Особливу увагу необхідно приділяти забезпеченню безпеки учасників і глядачів. Визначати переможця доцільно за кількістю вибитих городків обмеженою кількістю биток. У командних і особистих змаганнях ведення протоколів не обов'язково, достатньо записів до підсумкового протоколу кінцевих результатів гри.

Для масових Змагань допускаються битки будь-якої конструкції, що створює умови безпеки. Рекомендуються полімерні битки або битки з твердих порід деревини.

17. Міри покарання за порушення Правил

п/п	Порушення	Міра покарання	Дисципліни, в яких застосовується покарання
Порушення правил під час виконання кидка			
1.	Кидок, виконаний до свистка судді	Зараховується «втрачений» кидок	Городки класичні та європейські
2.	Битка торкнулась штрафної зони або покриття над нею	Зараховується «втрачений» кидок	Городки класичні
3.	Битка приземлилась за межами ігрового покриття	Зараховується «втрачений» кидок	Городки європейські
4.	Гравець в період від початку замаху до досягнення рівноваги після виконання кидка наступив на обмежувальну планку або вискочив за неї і торкнувся будь-якою частиною тіла поверхні поза зоною «кона» («півкона»)	Зараховується «втрачений» кидок. Положення городків до кидка не ставиться у попереднє положення, якщо це буде вигідно гравцеві, який порушив Правила	Всі дисципліни
5.	Гравець торкнувся городка, який знаходиться у зоні виконання кидків (перше порушення)	Гравцю робиться усне зауваження	Городки фінські-кюккя
6.	Гравець торкнувся городка, який знаходиться у зоні виконання кидків (повторне порушення)	Суддя зобов'язує гравця або команду виконати кидки, які залишились за лінією «кона»	Городки фінські-кюккя
Порушення правил під час знаходження на майданчику у ході Змагань			
1.	Пропуск фігури виявлено під час вибивання останньої фігури в партії	Виконані в останню фігуру в партії кидки вважаються «втраченими», ставиться пропущена фігура, остання фігура	Городки класичні та європейські

		вибивається заново	
2.	Пропуск фігури в особистих Змаганнях виявлено після закінчення партії	До результату партії додається чотири битки за кожну пропущену фігуру. З результату віднімається 15 городків.	Городки класичні Городки європейські
3.	Виконання гравцем більше двох кидків в одному заході виявлено до закінчення партії	Виконані з початка порушення кидки вважаються «втраченими», далі гра продовжується.	Городки класичні та європейські
4.	Виконання гравцем більше двох кидків в одному заході або пропуск фігури виявлено до оголошення суддею результату	У зіграній з порушеннями партії команді, яка допустила порушення, зараховується поразка, гра продовжується.	Городки класичні та європейські
5.	Виконання гравцем більше двох кидків в одному заході або пропуск фігури виявлено після закінчення гри	У зіграній з порушеннями партії, у всіх партіях, які не гралися, команді, яка допустила порушення, зараховується поразка, результат гри визначається згідно з партіями, які зіграні без порушень	Городки класичні та європейські
6.	Невідповідність інвентарю (перше порушення)	Видалення невідповідного інвентарю (городків). Виправлення або заміна биток до наступної гри	Всі дисципліни
		Додавання трьох штрафних кидків до результату партії в особистих Змаганнях на вибивання визначеної кількості фігур і поразка в партії у командних та особистих Змаганнях до перемоги у партії	Городки класичні

		Від результату віднімається 15 городків у Змаганнях на вибивання фігур визначеної кількості та програш у партії	Городки європейські
		Зменшення результату на шість очок в партії	Городки фінські-кюккя
7.	Невідповідність інвентарю (повторне порушення)	Дискваліфікація гравця головним суддею до кінця Змагань	Всі дисципліни
8.	Переступання через обмежувальну планку (лінію) «кона» та «півкона» або наступання на них (перше порушення)	Усне попередження	Всі дисципліни
9.	Переступання через обмежувальну планку (лінію) «кона» та «півкона» або наступання на них (повторне порушення)	Зараховується, «втраченим» кидок, городки відновлюються в останньому положенні, якщо це на користь порушнику	Всі дисципліни
10.	Гравець або асистент виконують дії, направлені на затримку гри або дії, які можуть бути оцінені як такі (перше порушення)	Усне попередження	Всі дисципліни
11.	Гравець або асистент виконують дії, направлені на затримку гри або дії, які можуть бути оцінені як такі (повторне порушення)	Гравець лишається права на один кидок. Зараховується кидок, як «втрачений»	Городки класичні та європейські
12.	Гравець виконує дії, направлені на затримку гри або дії, які можуть бути оцінені як такі (повторне порушення)	Визначається загальний час, за яким мають бути виконані всі останні кидки. Загальний час визначається шляхом множення кількості	Городки фінські-кюккя

		невикористаних кидків на 30 секунд	
	Дисциплінарні порушення		
1.	Залишення майданчика без повідомлення судді (перше порушення)	Усне попередження	Всі дисципліни
2.	Залишення майданчика без повідомлення судді (повторне порушення)	Попередження з занесенням до протоколу	Всі дисципліни
3.	Ненавмисні дії, які заважають проведенню гри (перше порушення)	Усне попередження	Всі дисципліни
4.	Повторні дії, які заважають проведенню гри	Попередження з занесенням до протоколу	Всі дисципліни
5.	Неспортивна поведінка (перше порушення)	Попередження з занесенням до протоколу	Всі дисципліни
6.	Неспортивна поведінка (повторне порушення)	Видалення суддею до кінця гри (після попередження із занесенням до протоколу)	Всі дисципліни
7.	Дії, які заважають проведенню гри і залишення майданчика без повідомлення судді третій раз	Видалення суддею до кінця гри (після попередження із занесенням до протоколу)	Всі дисципліни
8.	Груба неспортивна поведінка	Видалення суддею до кінця гри і дискваліфікація головним суддею до розгляду на дисциплінарній комісії Федерації	Всі дисципліни

1. Обов'язковою умовою визначення покарання має бути відсутність будь-якої користі для порушника.

2. Спортсмен, який отримав попередження судді з занесенням до протоколу, за наступні аналогічні порушення видаляється з майданчика.

IV. Термінологія

№	Термін	Пояснення терміну	Дисципліна
1	2	3	4
1	Городок	циліндр виготовлений з деревини, який використовується для складання фігур	Городки класичні
		правильна чотиригранна призма або циліндр, виготовлений з деревини та використовується для складання фігур	Городки європейські
		циліндр виготовлений з деревини, якій встановлюється на лицьовій лінії «города», у кількості і порядку, обумовленими Правилами	Городки фінські-кюккя
2	Фігура	побудова з городків, які розташовані в «городі» відповідним способом	Усі дисципліни
3	Битка	спортивний снаряд, яким виконуються кидки у фігури та городки	Усі дисципліни
4	Ручка	деталь, яка знаходиться на кінці битки, і використовується для захвату рукою битки	Городки класичні
		кінцева частина битки для захвату рукою, яка виконує кидок	Городки європейські Городки фінські-кюккя
5	Втулка	деталь у формі трубки, яка розташована між рукою і кінцевим стаканом. Втулки і кінцевий стакан з'єднуються між собою вставками	Городки класичні
6	Кінцевий стакан	деталь, яка розташована на протилежному від ручки кінці битки	Городки класичні
7	Вставка	деталь циліндричної форми, яка з'єднує втулки і кінцевий стакан	Городки класичні
8	Ігрове покриття	поверхня, виконана з високостійких матеріалів, на якій роблять розмітку «города» і «пригорода»	Городки класичні
		площина, яка призначена для приземлення битки, на якій робиться розмітка «города» та «пригорода»	Городки європейські
9	Город	площа, що має форму квадрата, в межах якого встановлюються фігури	Городки класичні Городки європейські

		площина прямокутної форми, яка визначається лицьовою, задньою та боковими лініями «города»	Городки фінські-кюккя
10	Пригород	площина, що має форму трапеції, яка знаходиться між лицьовою і штрафною лініями, обмежена бічними лініями	Городки класичні
		площина прямокутної форми, яка розташована між лицьовою лінією «города» та лицьовою лінією «пригорода», бічні лінії «пригорода» є продовженням бічних ліній «города»	Городки європейські
		площина прямокутної форми, яка визначена лицьовою лінією «города» і бічних ліній «пригорода»	Городки фінські-кюккя
11	Лицьова лінія «города»	лінія, яка входить в площину «города» та є обмежувальною лінією від пригорода	Городки класичні Городки європейські
		лінія, яка відділяє «город» від «пригорода» і з'єднана з боковими лініями «города»	Городки фінські-кюккя
12	Бічні лінії «города»	лінії, які з'єднують під прямим кутом краї «лицьової лінії» та задньої лінії «города»	Усі дисципліни
13	Задня лінія «города»	лінія, яка з'єднує бічні лінії «города» та лицьову лінію	Усі дисципліни
14	Центральна лінія «города»	лінія, яка починається від центра «лицьової лінії» до перетину діагоналей квадрата обмежувальних ліній «города»	Городки класичні Городки європейські
15	Лінія «марки»	лінія довжиною 20 см, яка знаходиться на середині перетину діагоналей «города»	Городки класичні Городки європейські
16	Бічні лінії «пригорода»	лінії, які з'єднують краї лицьової лінії «города» та штрафної лінії, зовнішня сторона лінії є продовження ліній діагоналей «города»	Городки класичні
		лінії, які з'єднують лицьові лінії «города» та пригорода, вони є продовженням бічних ліній «города»	Городки європейські
		лінії, які з'єднують лицьові лінії «городів», та являються продовженням бічних ліній «города»	Городки фінські-кюккя
17	Штрафна лінія	лінія, яка не входить в площину пригорода, розташована паралельно «лицьовій лінії»	Городки класичні

		на відстані одного метра та з'єднує бічні лінії «пригорода»	
18	Штрафна зона	штрафна лінія і площа, що знаходиться перед штрафною лінією	Городки класичні
19	Передня обмежувальна лінія кона	лінія паралельна «лицьовій лінії» на відстані 13 метрів і довжиною два метра	Городки класичні Городки європейські
20	Передня обмежувальна лінія півкона	лінія паралельна «лицьовій лінії» на відстані 6,5 метрів і довжиною два метра	Городки класичні Городки європейські
21	Кон	площина, обмежена двома бічними лініями, які є продовженням бічних ліній квадрата «города» та «передньої обмежувальної лінії кона»	Городки класичні Городки європейські
		площина, яка обмежена лінією кона спереду, двома бічними лініями «города» або їх продовженнями, звідки виконуються кидки до вибивання одного або декількох городків через задню або бокові лінії «города» чи «пригорода»	Городки фінські-кюккя
22	Півкон	площина, обмежена двома бічними лініями, які є продовженням бічних ліній квадрата «города», «передньої обмежувальної лінії кона» і «передньої обмежувальної лінії півкона»	Городки класичні Городки європейські
		площина, обмежена лінією півкона спереду, двома бічними лініями і задньою лінією «города», звідки виконуються кидки після вибивання одного або декількох городків через задню або бокові лінії «города» чи «пригорода»	Городки фінські-кюккя
23	Гра	спортивна зустріч між двома командами, парами або учасниками в ході проведення Змагань	Усі дисципліни
24	Партія	регламентована частина гри з з відповідним порядком встановлення городків або послідовністю постановки фігур, результат якої поряд з результатами інших партій складає підсумковий результат гри	Усі дисципліни
25	«Втрачений» кидок	нерезультативний кидок, після якого положення городків відновлюється	Усі дисципліни
26	Промак	помилка під час кидка, коли битка не влучила у фігуру або городок	Городки класичні Городки європейські
27	«Мить зупинки »	положення городка, до якого він рухався в один бік, а потім почав рухатись в	Городки класичні

		зворотньому напрямку	
28	Спеціальне ігрове покриття	частина ігрового покриття, призначена для захисту ігрового покриття та биток від ушкодження	Городки європейські
29	Відмітка заднього городка фігури «Факс»	лінія довжиною 5-6 см посередині задньої лінії «города» перпендикулярно їй	Городки європейські
30	Лицьова лінія «пригорода»	лінія, яка обмежує площину «пригорода» паралельно лицьовій лінії «города» на відстані 100 см	Городки європейські
31	Лінія кона	лінія, з-за якої виконуються кидки на початку кожної партії, до вибивання хоча б одного городка через задню або бокову межу «города»	Городки фінські-кюккя
32	Лінія півкона	лінія, з-за якої виконуються кидки після вибивання хоча б одного городка через задню або бокову межу «города»	Городки фінські-кюккя
33	Серія кидків	відповідна кількість кидків, які виконуються учасником, парою або командою, після яких черга виконання кидків переходить супернику	Городки фінські-кюккя
34	Бабка	городок, який залишився в «городі», на лицьовій лінії «города» або перед нею	Городки фінські-кюккя
35	Піп	городок, який залишився на боковій або задній межі «города»	Городки фінські-кюккя
36	Гість	городок, який викотився на ділянку перед «городом»	Городки фінські-кюккя
37	Вимірювальний щуп	дерев'яний або металевий стрижень для розмітки «города», «пригорода» та відмітки положення городків, биток	Городки фінські-кюккя

V. Спортивна дисципліна

Класичні городки

Гра в дисципліні Класичні городки полягає у вибиванні фігур, побудованих з п'яти городків, з обмеженого майданчика, який має назву «город», збірними битками, які складаються з металевих втулок, кінцевого стакана, вставок і ручки. Вага биток не обмежена. Для гри використовують 15 фігур.

1. Майданчик для гри. Устаткування. Інвентар

1. Городковий майданчик та його устаткування.

Городковий майданчик розміщується на рівній горизонтальній ділянці розміром (22-24) x (12-14) метрів (Мал.2, Додаток 1). Проект будівництва майданчика рекомендується узгодити з Федерацією.

2. Устаткування городкового майданчика:

1) ігрове покриття городкового майданчика може покриватися металевими листами, міцним пластиком або бути виготовленим з міцного

бетону. На ігрове покриття фарбою наносяться лінії «города» та «пригорода». Рекомендована товщина металевого листа – 10 мм (сталь 3СП). У спортивних залах рекомендується використовувати листи з литого полікарбонату товщиною 4 мм. Стандартні розміри листів – 3,05м x 2,05м. Полікарбонатні листи мають розміщуватися на твердій рівній поверхні;

2) відбійна стінка складається з конвеєрної гумотканевої стрічки завтовшки 8-12 мм, шириною 0,8-1,4 м та сітки «рабиця», змонтованої на стовбах висотою не менше 4,0 м;

3) огорожа майданчика;

4) освітлювальні прилади для гри ввечері;

5) планки на передніх обмежувальних лініях “кону” та “півкону” висотою 40-50 мм;

6) навіси для укриття гравців і секретаря від атмосферних опадів та огорожа для їх безпеки.

Бажане влаштування загального навісу над «городами», «пригородами» та відбійною стінкою.

3. Ігрове покриття, на якому розмічаються два «города» з «пригородами», мають розмір не менше 8,0 м x 3,2 м і розташовуються горизонтально (городок, спокійно покладений у будь-якій місці «города» чи «пригорода», не може самовільно котитися в будь-якому напрямку за умови відсутності будь-яких впливів на нього (вітру, струсу майданчика). Різниця рівня площини між «городом» та «коном» не може бути більшою п’яти см.

4. Поверхня “кону” та “півкону” має бути досить твердою, що виключає ковзання взуття. Найкращим покриттям є синтетичне спортивне покриття, асфальт, бетон або тротуарна плитка.

5. Бічні лінії “кону” і “півкону” мають знаходитися навпроти бічних ліній «города» з врахуванням того, що ширина обмежувальних ліній «города» і бічних ліній «пригорода» входить до розміру «города», «пригорода», а ширина обмежувальних ліній “кону” і “півкону” до них не входить.

6. Відстань від обмежувальної лінії “кону” до зовнішнього края лицьової лінії – 13,0 м (для чоловіків та юніорів) та 6,5 м (для юнаків, дівчат та жінок).

7. «Город» – площа, що має форму квадрата зі стороною два метра. «Пригород» – площа, що має форму трапеції висотою один метр, зовнішні краї бічних ліній якої є продовженням діагоналей «города». У центрі «пригорода» на відстані 20 см і 40 см від штрафної лінії наносяться дві відмітки довжиною 20 см для встановлення штрафних городків (Мал.1, Додаток 1).

Лінії розмітки «города» і «пригорода» (крім штрафної лінії) знаходяться в межах цієї площини її фарбують контрастно до покриття фарбою шириною два см.

8. Штрафну зону покривають піском або крейдою з водної суспензії. Допускається застосування іншого покриття або обладнання, яке буде забезпечувати об’єктивний контроль за торканням биткою покриття штрафної зони.

9. Городок.

Городок (Мал.3, Додаток 1) виготовляється з дерева довжиною 200 ± 1 мм і може бути за формою:

- 1) циліндром діаметром 48-50 мм;
- 2) правильною призмою, з основою - квадратом зі стороною 43-45 мм.

Городок дозволяється покривати лаком. Фарбувати городки забороняється, він не може мати будь яких порожнин або сторонніх вставок. Торці городка мають фаску три мм і мають бути рівними.

10. Битка.

Кожний учасник зобов'язаний мати дві збірні битки. Битка (Мал.4, Додаток 1) для гри у класичні городки збирається з вставок, металевих втулок, кінцевого металевго стакана і ручки та являє собою стержень довжиною не більше одного метра і довільного діаметру.

Вага биток не обмежена. Доцільно виготовляти вставки з деревино-шаруватого пластику чи з деревини твердих порід (кизил). Ручки -- з текстолітових стержнів чи з деревини твердих порід (кизил), втулки -- із суцільнотягнутої сталевго труби. Вставки мають щільно з'єднуватися з втулками і закріплюватися керненням чи іншим способом кріплення. Довжина втулки має бути не менше двох діаметрів вставки. Відстань від краю втулки до місця кріплення 10-15 мм (за винятком кріплення ручки). Складові частини не можуть мати взаємних переміщень. Допускається пластична деформація битки відносно подовжньої вісі під силовим натиском. Різьбові з'єднання мають бути надійно зафіксовані.

Для масових Змагань допускаються битки з твердих порід дерева будь-якої конструкції з урахуванням безпечності у використанні.

11. Городкові фігури.

Для гри у класичні городки використовуються 15 фігур (Мал.5, Додаток 1).

12. У партії з 10 фігур в Змаганнях юнаків та дівчат фігури ставлять і вибивають в наступній черговості:

- 1) «Гармата»; 2) «Вилка»; 3) «Криниця»; 4) «Стріла»; 5) «Артилерія»; 6) «Серп»; 7) «Кулеметне гніздо»; 8) «Літак»; 9) «Тир»; 10) «Лист».

Для проведення особистих Змагань серед чоловіків, жінок, юніорів та юніорок за системою з вибуванням, парних та командних Змаганнях з кількістю учасників команди менше чотирьох осіб рекомендується грати партії з наступних фігур:

- 1) «Гармата»; 2) «Вилка»; 3) «Криниця»; 4) «Колінчатий вал»; 5) «Артилерія»; 6) «Кулеметне гніздо»; 7) «Вартові»; 8) «Серп»; 9) «Тир»; 10) «Лист».

13. Послідовність та кількість фігур, які будуть вибиватись, може змінюватися в залежності від системи проведення Змагань. Всі зміни мають бути відображені в Положенні.

14. Усі фігури встановлюються згідно з вимогами «Регламенту постановки фігур» (Додаток 2).

2. Правила та порядок проведення гри

Розминка.

Перед початком гри учасникам надається розминка. Тривалість розминки в особистих Змаганнях – 10 хвилин. В парних та командних змаганнях час розминки визначається з розрахунку п'ять хвилин на кожного учасника пари або команди.

Під час виходу на розминку, під час розминки та гри учасники мають нести битки в одній руці.

Перед початком розминки учасники (з битками, без особистих речей) і суддя шикуються перед територією городкового майданчика, після чого організовано, за командою судді – інформатора виходять на майданчики і стають на задній лінії «города» обличчям до глядачів. Суддя займає місце між учасниками (командами). В особистих Змаганнях учасники шикуються у задньої лінії «города» поруч з суддею. Суддя - інформатор оголошує початок розминки.

Під час розминки суддя-інформатор повідомляє відомості щодо спортсменів, команд та учасників команд, їх турнірний стан, досягнення та рекорди.

Перед початком гри (до закінчення розминки) тренери або капітани команд мають заповнити протокол і поставити підписи.

Учасник команди, який не грав протягом однієї партії, має право розминатися на вільному майданчику. Він не може заважати проведенню Змагань. Капітан команди має сповістити суддю щодо розминки запасного гравця.

Під час виходу на «кон» і «півкон» та зворотньому напрямку спортсмен не може наступати на передні обмежувальні рейки (лінії) або переступати через них.

Шиккування і порядок проведення гри.

1. Після оголошення щодо закінчення розминки і підготовки городкового майданчика для проведення Змагань учасники (команди) стають на задній лінії «города» з битками обличчям до глядачів. Суддя займає місце між учасниками(командами).

2. Суддя – інформатор (суддя) представляє учасників (команди) Змагань, суддів і оголошує початок гри. Учасники (команди) вітають один одного.

3. Гру починає команда (учасник) правого «города», далі суперники виконують кидки за чергою, використовуючи у кожному виході дві битки.

4. Всі фігури починають вибивати з «кону». Якщо вибитий хоча б один городок, інші вибивають з «півкону». Фігура «Лист» вибивається тільки з «кону».

5. Молодші та старші юнаки, дівчата, юніорки та жінки виконують кидки з відстані 6,5 м – «кон» і «півкон». Юніори та чоловіки виконують кидки з відстані 6,5 м – «півкон» і 13 м – «кон». Відстань виконання кидків для гри ветеранів визначається Положенням.

6. Склад команди і кількість учасників, що грають в одному заході, визначається Положенням. Черговість виходу гравців в командних і парних

Змаганнях встановлює капітан або тренер команди. В одному заході кожен гравець може виходити один раз.

7. Після закінчення партії команди (учасники) шикуються уздовж бічних ліній «города» обличчям одна до одної і після оголошення результату за сигналом судді міняються «городами».

8. Якщо перед початком гри в складі команди на дві особи менше, ніж необхідно в одному заході за Положенням, команда не допускається до гри, їй зараховується поразка.

9. Гравці зобов'язані виходити на «кон» чи «півкон» і повертатися через бічні обмежувальні лінії.

10. Гравець, який запізнився, може вступити в гру, повідомивши суддю через капітана, якщо його прізвище внесене до протоколу. Гравець, прізвище якого записано до протоколу, не має права залишати майданчик без дозволу судді.

11. Учасники обох команд під час виконання кидків мають знаходитися з боку від своїх «городів».

12. Гравцю забороняється виконувати в одному заході два кидки однією і тією ж биткою, але якщо під час Змагань у гравця зламалась битка, він має право продовжити гру однією биткою тільки у цей день Змагань.

13. У командних іграх в останній вирішальній партії після вибивання однією з команд фігури «Артилерія» команди міняються «городами». В цьому разі до переходу обидві команди мають зробити однакову кількість кидків. Якщо перед зміною «городів» у вирішальній партії в гравця залишилася одна битка, після переходу він виконує кидок однією биткою. Після переходу команди ставлять у своїх «городах» чергові фігури чи городки, які не вибиті перед зміною «города» (у тому ж положенні), і продовжують партію. Якщо гравець команди лівого «города» вибив (добив) фігуру «Артилерія» першою битою, після переходу він виконує другий кидок, потім гру продовжує наступний гравець цієї ж команди.

В додатковій партії, яка відбувається до першої переваги однієї з команд або одного з учасників після вибивання фігури, гра в партії починається без зміни «городами». Після вибивання однією з команд або учасником фігури «Артилерія» суперники міняються «городами».

14. Команда, граюча неповним складом, виконує в кожному заході на два кидки менше. Невиконані кидки вважаються «втраченими».

15. У першому турі особистих Змагань головний секретар розподіляє гравців за майданчиками за результатами жеребкування. У другому турі відбувається послідовна зміна майданчиків, гравці розподіляються за майданчиками у залежності від результатів, показаних у першому турі. У третьому турі гравці розподіляються на пари за результатами, які показані за два тури. Майданчики для кожної пари розподіляються жеребкуванням. У другому і третьому турах гравці, які показали кращі результати, виступають останніми. Час виступів спортсменів з кращими результатами має бути зручним для глядачів.

16. Якщо один з учасників особистих Змагань закінчив партію раніше,

він чекає, поки суперник закінчить свою. В цьому разі йому дозволяється виконувати кидки для розминки у порядку своєї черги. Якщо відсталому супернику на завершення необхідно теоретично більше п'яти биток, гравці міняються «городами» і відсталий суперник завершує партію, після чого починає нову.

17. Якщо городки зрушаться з місць від вітру або з будь-якої причини раніш, ніж їх торкнеться битка (чи пролетить повз них), їх встановлюють у попередньому положенні, битку повертають, кидок виконують повторно.

18. Якщо городки зрушаться в результаті струсу майданчика або через вітер після того як битка пройде, не зачепивши їх, положення городків відновлюють, але битку не повертають.

19. Якщо городок після удару покотився в один бік, а потім змінив напрямок руху на протилежний, його ставлять на місце, з якого він покотився назад.

20. Якщо після удару городок розколовся на дві частини чи втратив циліндричну форму (більш, ніж на половині довжини) і більша його частина залишилася в «городі» чи «пригороді», битка повертається, фігура чи положення городків відновлюється, за умови що всі інші городки з фігури вибиті. Якщо в «городі» чи «пригороді» залишилась менша частина городка, городок вважається вибитим.

21. Якщо у грі до перемоги в партії учаснику або команді, що грає у лівому «городі», теоретично не вистачає биток для закінчення партії з тим же результатом, з яким закінчив суперник в правому городі, гра в цій партії припиняється.

22. Якщо гравець, виконуючи кидки лівою рукою, зробив у фігуру «Серп» або «Лист» промах і всі городки залишились на своїх місцях, для наступного гравця виконуючого кидки правою рукою ці фігури переставляються і навпаки.

23. Змагання (гра) можуть бути тимчасово призупинені (скасовані):

1) через незадовільну підготовку майданчиків;

2) через несприятливі метеорологічні умови;

3) для надання медичної допомоги травмованим (захворілим) учасникам Змагань.

Якщо перерва в грі була не більше 15 хвилин, гра відновляються відразу, без розминки, а якщо більше 15 хвилин, гравцям надається п'ятихвилинна розминка, після чого гра відновлюється. Якщо перерва тривала більше двох годин, перервана партія починається заново, рахунок партій, зіграних до перерви, зберігається. Якщо гра переноситься на інший день, результати зіграних партій анулюються.

24. Після закінчення зустрічі суддя шикуює гравців уздовж задніх ліній «города» обличчям до глядачів. Після оголошення результатів гравці і суддя обмінюються рукоштовками і залишають майданчик.

25. Після гри тренери або капітани команд підписують протокол. Якщо одна з сторін має намір подати протест на результат або хід проведення гри, в протоколі робиться відповідний запис.

Вибитий і не вибитий городок.

1. Городок вважається вибитим, якщо він повністю вийшов за межі «города» чи «пригорода» у будь-якому напрямку, крім штрафної зони.

2. Городки (городок), що викотилися за межі «города» чи «пригорода» і вкотилися назад, вважаються вибитими.

3. Положення городка (Мал.6, Додаток 1), що зупинився поруч із лінією «города» чи «пригорода» із зовнішнього боку, суддя визначає візуально, дивлячись зверху вертикально. До моменту зупинки городка суддя має знаходитися за межами ігрового покриття на продовженні лінії, через яку може вийти городок. Якщо між лінією і городком є просвіт, городок вважається вибитим. У сумнівних випадках поруч з городком на зовнішньому краї лінії ставлять вертикально інший городок і, якщо городки не торкаються, городок вважається вибитим.

4. Положення городка, що зачіпляє в разі обертання лінії «города» чи «пригорода», визначається після повної його зупинки (Мал.7, Додаток 1).

5. Городок, що вкотився в «пригород» на відстань менше 20 см від штрафної лінії чи закотився за неї, встановлюється на відстані 20 см від штрафної лінії паралельно їй проти центра «города», якщо з фігури вибитий хоча б один городок. Якщо таких городків більше, вони встановлюються в стик один до одного. Городок (городки), які торкнулись покриття на штрафній зоні, ставиться на штрафну відмітку. Якщо з фігури не вибитий жоден городок, всі городки, що вкотилися в «пригород» на відстань менше 40 см від штрафної лінії, встановлюються на відстані 40 см від штрафної лінії. Якщо будь-який городок, що знаходиться в «пригороді», заважає установці іншого городка на штрафну відмітку, він мінімально переміщується в напрямку лицьової лінії без зміни положення.

6. Городки, що викотилися в «пригород», але не дійшли до штрафної відмітки, залишаються в зайнятому положенні. В усіх випадках, коли існує реальна можливість «штрафного» кидка чи зміщення городків з іншої причини, їх положення суддя зобов'язаний відзначати крейдою чи олівцем.

7. Городок, що підкотився до штрафної лінії на відстань менше 40 см в разі вибивання фігури «Лист», ставлять на відстані 40 см від штрафної лінії паралельно їй навпроти місця, раніше займаного цим городком, незалежно від кількості вибитих городків. Боковий городок ставлять таким чином, щоб вертикальна проекція торцевої частини городка не виходила за продовження зовнішньої бокової лінії «города».

8. У Змаганнях юнаків, дівчат усіх вікових груп та жінок городки, які залишилися у «пригороді» на відстані менше 40 см від штрафної лінії, ставлять на відстані 40 см від штрафної лінії у центрі «пригорода». У Змаганнях дітей такі городки ставлять вертикально.

9. Якщо вибитий городок або битка (Мал.8, Додаток 1), повернулись в межі «города» чи «пригорода», перешкодив (перешкодила) руху інших городків, положення городків до кидка відновлюється, гравцю повертається битка. Якщо вибитий городок або битка повернулись в межі «города» чи «пригорода» і перешкодив (перешкодила) руху інших городків, які рухались у

напрямку штрафної зони, положення городків після удару не змінюється, городок, який рухався, ставиться на місці зіткнення, битка гравцю не повертається.

10. Якщо вибитий городок, не залишив ігрового покриття (Мал.9, Додаток 1) і зупинився біля ліній «города» або «пригорода», перешкодив руху невибитого городка, останній встановлюється на місці зіткнення, вибитий городок забирається.

11. Якщо городок, який змінив напрям руху на протилежний мав «мить зупинки» всередині «города» або «пригорода», перешкодив руху іншого городка, городок, який рухався, ставиться на місце, де він був в момент зіткнення, а городок, який мав «мить зупинки», ставиться на місце, де була зупинка.

12. Якщо два городка зіштовхуються в «городі» чи «пригороді» і після цього розкотяться, фіксується їх останнє положення.

13. До оголошення результату кидка забороняється:

- 1) забирати і зупиняти городки, що знаходяться поблизу «города» чи «пригорода»;
- 2) підмітати «город» чи «пригород»;
- 3) ставати на ігрове покриття «города» і «пригорода».

Якщо ці порушення вплинули на результат кидка, команда (учасник), яка допустила порушення, карається тим, що городок (городки), які викотилися в результаті порушення, встановлюються на краю лінії в місці його виходу.

14. Положення городка, що котився іншим городком, визначається після повної його зупинки.

15. Якщо вибитий городок, що повернувся в «город», торкнувся вже зупиненого городка і змінив його положення, останній повертається в колишнє положення. У цьому випадку битка гравцю не повертається, вибитий городок, що повернувся в «город», забирають.

«Втрачений» кидок.

Кидок вважається «втраченим», а розташування городків відновлюється, якщо:

- 1) кидок виконаний до свистка судді;
- 2) битка торкнулася штрафної зони;
- 3) гравець в одному заході командної гри зробив кидок утретє чи більше;
- 4) гравець у період від початку замаху до приземлення битки наступив на обмежувальну лінію (планку) або вискочив за неї і торкнувся будь-якою частиною тіла поверхні поза зоною «кону», «півкону». У цьому випадку положення городків до удару може не відновлюватися. Рішення не може бути вигідно учаснику (команді), що порушив Правила.

Виграш партії і кінцевий результат гри.

1. Партія вважається виграною тією командою або учасником, яка вибила (вибив) меншою кількістю биток всі фігури партії. В разі рівної кількості биток, витрачених на вибивання всіх фігур, партія вважається нічийною. Коли у ході гри виявлена пропущена фігура, то;

- 1) якщо пропуск фігури виявлений до постановки фігури «Лист»,

пропущена фігура ставиться відразу ж після звільнення «города» від городків;

2) якщо пропуск фігури виявлений під час вибивання фігури «Лист», ставиться пропущена фігура; кидки, зроблені по фігурі «Лист», вважаються «втраченими» і фігура «Лист» вибивається заново;

3) якщо пропуск фігури в особистих Змаганнях виявлений після закінчення партії, до результату партії додаються чотири битки за кожну пропущену фігуру;

4) якщо порушення черговості виходу гравців чи пропуск фігури виявлені після закінчення гри, в партії, зіграної з порушенням і у всіх незіграних партіях команди, яка допустила порушення, зараховується поразка, результат гри визначається з урахуванням партій, зіграних без порушень;

5) якщо порушення черговості виходу гравців чи пропуск фігури виявлені до оголошення суддею результату гри, в партії, зіграній з порушенням, команді, що допустила порушення, зараховується поразка, гра продовжується.

6) у всіх випадках порушення Правил, які відносяться до Класичних городків, гравець або команда, яка його зробила має понести покарання згідно з Правилами.

2. Гра виграна однією із команд, якщо:

1) у грі з трьох партій рахунок 2:0, 2:1, 2.5:0.5;

2) у грі з п'яти партій рахунок 3:0, 3:1, 3:2, 3.5:1.5, 3.5:0.5;

В разі рахунку 1.5 :1.5 і 2.5 : 2.5 відповідно результат гри -- нічия.

3. У випадку, якщо Положенням передбачені інші способи проведення Змагань, можливі інші способи визначення переможця у грі, які визначаються Положенням.

3. Визначення результатів Змагань

1. У Змаганнях на вибивання встановленої кількості фігур місця учасників визначаються за найменшою кількістю биток. В разі рівної кількості биток у декількох учасників переможець визначається за найменшою кількістю биток, витрачених на вибивання фігур:

1) останнього туру;

2) останній партії останнього туру;

3) передостаннього туру;

4) «Кулеметне гніздо», «Вартові», «Тир», «Лист» у всіх партіях Змагання.

2. У Змаганнях, які проводяться за коловим способом, місця команд визначаються за кількістю набраних очок. Кількість очок, що нараховуються за результатами гри, визначається Положенням. В разі рівності суми очок у декількох команд переможець визначається:

1) за сумою очок, набраних в іграх між ними;

2) за різницею виграних і програних партій в іграх між ними;

3) за кращим середнім технічним результатом у виграних і нічийних партіях в іграх між ними;

4) за різницею виграних і програних партій у всіх іграх Змагань;

5) за середнім технічним результатом у виграних і нічийних партіях у

всіх іграх Змагань.

3. У Змаганнях, проведених за системою з вибуванням, в разі нічийного рахунку переможець визначається у додатковій партії до першої отриманої переваги одним з учасників, парою або командою після вибивання фігури. Ця перевага виражається в кількості кидків, витрачених на вибивання фігури.

4. В особистих та командних Змаганнях на вибивання фігур зазначеною кількістю биток місця учасників визначаються за найбільшою кількістю вибитих городків. В разі однакової кількості вибитих городків у декількох учасників переможець визначається за найбільшою кількістю фігур, вибитих однією биткою, двома битками, трьома битками.

VI. Спортивна дисципліна Європейські городки

Європейські городки – дисципліна городкового спорту, в якій для гри застосовуються полімерні битки обмеженої ваги (не більше двох кг). Битки виготовляються з полімерної труби або полімерного стрижня без зовнішніх металевих частин. У грі використовується 16 фігур.

1. Майданчик для гри. Устаткування. Інвентар

1. Городковий майданчик для гри і його устаткування

Городковий майданчик для гри в європейські городки розміщується на рівній горизонтальній ділянці розміром (22-25) x (11-13) метрів (Мал.10, Додаток 1).

2. Устаткування городкового майданчика для гри в європейські городки складається з :

1) ігрового покриття, яке може бути з металевих листів будь - якої марки сталі, литого полікарбонату або інших ударостійких матеріалів, які забезпечать рівну горизонтальну площину. На ігровому покритті фарбою наносяться лінії «города» та «пригорода». Металеві або полікарбонатові листи рекомендується, щоб вони покривали площину не менше 6,5 м x 3,25 м. Рекомендована товщина металевих листів – 3-8 мм , литого полікарбонату – 2-4 мм. Для гри у спортивних залах допускається використання іншого покриття, яке забезпечує рівну горизонтальну площину (фанера, ковролін, лінолеум, інше);

2) спеціального покриття, яке захищає передній край ігрового покриття, поверхню площини підлоги та биток від випадкового пошкодження. Рекомендується розташовувати спеціальне покриття на всю відстань «пригорода», не ближче одного метра і не далі двох метрів від лицьової лінії «города». Відстань від переднього краю спеціального покриття до лицьової лінії «города» має бути однаковою на всіх майданчиках, на яких проводяться змагання, рекомендується використовувати матеріал з гумової або синтетичної стрічки завтовшки не менше п'яти мм;

3) відбійної стінки (капронова сітка або гумовий завіс з конвеєрної гумотканевої стрічки) та змонтованої на стовпах до чотирьох метрів огорожі з сітки ячейкою 40 мм для затримки городків;

4) освітлювальні прилади для гри ввечері;

5) планки на передніх обмежувальних лініях “кону” та “півкону” не обов’язкові, але наступати на передню обмежувальну лінію заборонено;

6) навіси для укриття гравців і секретаря від атмосферних опадів.

Бажане влаштування загального навісу над «городами», «пригородами» та відбійною стінкою.

Поверхня “кону” та “півкону” має бути досить твердою, що виключає ковзання взуття. Найкращим покриттям є спеціальне синтетичне покриття, асфальт або тротуарна плитка. Різниця рівня площини між «городом» та “коном” не може бути більшою п’яти см.

Ширина обмежувальних ліній «города» і бічних ліній «пригорода» входить до розмірів «города», «пригорода», ширина обмежувальних ліній “кону” і “півкону” не входить.

Лінії розмітки (Мал.11, Додаток 1) шириною два см фарбують фарбою, що контрастує з покриттям.

3. Битка для гри в європейські городки.

Кожний учасник Змагань зобов’язаний мати дві однакові битки.

Битка для гри в європейські городки (Мал.12, Додаток1) виготовляється з цільної полімерної труби або полімерного стрижня. Битка не може мати зовнішніх металевих частин.

Довжина битки не може перевищувати 1000 мм, вага не більше двох кг.

Битка виготовляється з поліпропіленової труби, яка використовується для холодного та гарячого водопостачання марки PN 20, рекомендований діаметр 40 мм.

Товщина стінки труби даного діаметра -- 6,7 мм.

Для отримання необхідної ваги у трубу засипають наповнювач – пісок з дробом або інші сипучі матеріали.

На кінцях труби встановлюють дерев’яні, резинові або пробкові заглушки, які можуть бути виготовлені з іншого матеріалу, що забезпечуватиме надійність кріплення і безпеку в експлуатації.

Битки з поліпропіленової труби PN 20 рекомендується використовувати, якщо температура повітря не менше 15°C.

В якості биток можна використовувати стрижень з поліоксиметилена (ПОМ) або поліаміда-6 (капролон). Такі битки мають надійну міцність в разі низьких температур, але менш еластичні ніж з поліпропіленової труби.

Для масових Змагань використовують битки іншої конструкції за умови їх безпеки. Рекомендується полімерні битки меншого діаметру або битки з твердих порід дерев.

4. Городок.

Городок виготовляється з деревини, довжиною 200 ± 1 мм і може мати:

1) форму правильної призми, яка у основі має квадрат з стороною 43-45 мм;

2) у випадку відсутності вищевказаної форми городків дозволяється використовувати городки циліндричної форми діаметром 48-50 мм.

Городок дозволяється покривати лаком, він не може мати будь-яких порожнин. Торці городка мають фаску три мм і мають бути рівними (Мал.3,

Додаток 1).

5. Городкові фігури.

Для Змагань з європейських городків використовують 16 фігур (Мал.13, Додаток 1).

Послідовність, кількість фігур, що вибиваються в партії, та правильна їх постановка показана в Додатку 2.

2. Правила та порядок проведення гри

Розминка.

1. Перед початком гри учасникам надається розминка. Тривалість розминки в особистих Змаганнях – десять хвилин. В парних та командних змаганнях час розминки визначається з розрахунку 5 хвилин на кожного учасника пари або команди.

2. Перед початком розминки учасники (з битками, без особистих речей) і суддя шикуються перед територією городкового майданчика, після чого організовано, за командою судді – інформатора виходять на майданчики і стають на задній лінії «города» обличчям до глядачів. Суддя займає місце між учасниками (командами). В особистих Змаганнях учасники шикуються у задньої лінії «города» поруч з суддею. Суддя - інформатор оголошує початок розминки.

3. Під час розминки суддя-інформатор повідомляє відомості щодо спортсменів, команди та учасників команд, їх турнірний стан, досягнення та рекорди.

4. Перед початком гри (до закінчення розминки) тренери або капітани команд мають заповнити протокол і поставити підписи.

5. Учасник команди, який не грав протягом однієї партії, має право розминатися на вільному майданчику протягом десяти хвилин. В цьому разі він не може заважати проведенню Змагань. Капітан команди має сповістити суддю щодо розминки запасного гравця.

6. Під час виходу на «кон» та «півкон» і повернення в зворотньому напрямку спортсмен не може наступати на передні обмежувальні лінії (планки) або переступати через них.

7. Під час виходу на шикування, під час розминки і в грі спортсмени мають нести битки в одній руці.

Шикування перед грою.

1. Після оголошення закінчення розминки і підготовки майданчиків для проведення Змагань, учасники (команди) стають у задньої лінії «города» з битками, обличчям до глядачів.

Суддя займає місце між учасниками (командами).

2. Суддя – інформатор (суддя) представляє учасників (команди) Змагань, суддів і оголошує початок гри. Учасники (команди) вітають один одного.

Порядок проведення гри.

1. Гру починає команда (учасник) правого «города», далі суперники виконують кидки за чергою, використовуючи у кожному виході дві битки.

2. Юнаки, дівчата молодшої та старшої вікової групи, юніорки та жінки виконують кидки з відстані 6,5 м – «кон» і «півкон» від «лицьової лінії»

«города». Юніори та чоловіки виконують кидки з відстані 6,5 м – «півкон» і 13 м – «кон» від «лицьової лінії» «города».

3. Склад команди і кількість учасників, що грають в одному заході, визначається Положенням. Черговість виходу гравців в командних і парних Змаганнях встановлює капітан або тренер команди. В одному заході кожен гравець може виходити для виконання кидків один раз. Кожного разу він має дві битки, за винятком, коли спортсмену дається право на один кидок.

4. Всі фігури починають вибивати з «кону». Якщо вибитий хоча б один городок, інші вибивають з «півкону». Фігура «Лист» та «Факс» вибиваються тільки з «кону».

5. Після виходу учасника на «кон» або «півкон», впевнившись у правильності постановки фігури і в тому, що кидок нікому не буде заважати, суддя дає свисток для виконання кидка, два коротких свистка, якщо кидок вважається «втраченим», три коротких свистка – у разі порушення цілісності фігури до кидка або ще будь-якій екстремальній ситуації.

6. Після закінчення партії команди (учасники) шикуються уздовж бічних ліній «города» обличчям один до одного і після оголошення результату за сигналом судді міняються «городами».

7. В іграх, які проводяться до визначеної кількості перемог в партіях, у вирішальній партії після вибивання однією з сторін фігури «Артилерія» суперники переходять на протилежний «город». В цьому разі до переходу обидві команди мають зробити однакову кількість кидків. Після переходу суперники ставлять у своїх «городах» чергові фігури або городки, які не вибиті перед зміною «города» (у тому ж положенні), і продовжують партію. Якщо гравець лівого «города» вибив (добив) фігуру «Артилерія» першою биткою, після переходу він виконує другий кидок, потім гру продовжує наступний гравець правого «города».

8. Додаткова партія, яка грається до першої переваги однієї з команд або одного з учасників після повного вибивання фігури, розпочинається без зміни «городов». Після вибивання командою або учасником фігури «Артилерія» суперники переходять на протилежний «город».

9. Якщо перед початком гри в складі команди на дві особи менше, ніж необхідно в одному заході згідно з Положенням, команда не допускається до гри і зараховується поразка.

10. Гравець, що запізнився, може вступити в гру, повідомивши суддю через капітана, якщо його прізвище внесено до протоколу. Гравець, прізвище якого внесено до протоколу, не має права залишати майданчик без дозволу судді.

11. Учасники обох команд під час виконання кидків мають знаходитися збоку від своїх «городів».

12. Гравцю забороняється виконувати в одному заході два кидки однією і тією ж биткою, але якщо під час Змагань у гравця зламалась битка, він має право продовжити гру однією биткою тільки у цей день змагань.

13. Якщо городки зрушаться з місць з будь-якої причини раніш, ніж їх торкнеться битка (чи пролетить повз них), їх встановлюють у попередньому

положенні, битку повертають, кидок виконують заново.

14. Якщо городки зрушаться у результаті струсу майданчика (чи від вітру) після кидка, коли бита не торкнулася городків, їх відновлюють у колишньому положенні, битку не повертають.

15. Якщо в грі до перемоги в партії учаснику, парі або команді, що грає у лівому «городі», теоретично не вистачає биток для закінчення партії з тим же результатом, з яким закінчив суперник в правому «городі», гра в цій партії припиняється.

16. Якщо гравець, виконуючи кидки лівою рукою, зробив у фігуру «Серп» або «Лист» промах і в цьому разі всі городки залишилися на місцях, для наступного гравця, виконуючого кидки правою рукою, фігури переставляються і навпаки.

17. Якщо суддя виявив, що пропущена фігура в партії, її встановлюють одразу після того, як в «городі» та «пригороді» будуть вибиті усі городки попередньо встановленої фігури.

18. У всіх випадках порушення Правил, гравець або команда, яка його зробила мають понести покарання згідно з Правилами.

19. Змагання (гра) можуть бути тимчасово призупинені (скасовані):

- 1) через незадовільну підготовку майданчиків;
- 2) через несприятливі метеорологічні умови;
- 3) для надання медичної допомоги травмованим (захворілим) учасникам змагань.

Якщо перерва в грі була не більше 15 хвилин, гра відновлюється відразу, без розминки, а якщо більше 15 хвилин, гравцям надається п'ятихвилинна розминка, після чого гра відновлюється з перерваного положення партії. Якщо перерва тривала більше двох годин, перервана партія починається заново, а рахунок партій, зіграних до перерви, зберігається.

20. Під час проведення гри суддя зобов'язаний:

- 1) контролювати виконання Правил техніки безпеки під час розминки та гри;
- 2) під час гри одноосібно визначати результат кидка;
- 3) оголошувати результат кидка, кількість вибитих городків, а також сигналізувати двома свистками, якщо кидок зафіксований «втраченим»;
- 4) стежити за дотриманням послідовності і правильності постановки фігур;
- 5) відмічати положення городків крейдою або олівцем у всіх обставинах, коли існує можливість «втраченого» кидка або зміщення городків з іншої причини.

21. Суддя не може ставити або поправляти фігури і городки.

22. Секретар, який обслуговує гру у кожній партії має перевіряти кількість вибитих фігур перед постановкою останньої фігури в партії.

Шиккування після закінчення гри.

1. Після закінчення зустрічі суддя шикуює гравців уздовж задніх ліній «города» обличчям до глядачів. Після оголошення результатів гравці і суддя обмінюються рукостисканнями і залишають майданчик.

2. Після закінчення гри учасники (капітани команд) підписують протокол. У випадку подачі протесту в протоколі робиться відповідний запис.

Вибитий і не вибитий городок.

1. Городок вважається вибитим, якщо він повністю вийшов за межі «города» чи «пригорода». Городок, який покинув межі «пригорода» через лицьову лінію «пригорода», вважається невибитим.

2. Городки (городок), що покинули межі «города» і «пригорода» та повернулися в «город» чи «пригород» назад, вважаються вибитими.

3. Положення городка, що зупинився поруч із межею «города» і «пригорода» із зовнішнього боку, суддя визначає візуально, дивлячись зверху вертикально. Якщо видно просвіт між лінією і городком, городок вважається вибитим.

4. Городок, який знаходиться біля меж ліній «города» і «пригорода», визначається вибитим чи невибитим після повної його зупинки.

5. Якщо після удару городок розколовся на дві частин (більш, ніж на половині довжини) і більша його частина залишилася в «городі» чи «пригороді», битка повертається, городок замінюється на новий, фігура чи положення городків відновлюється. Якщо в «городі» чи «пригороді» залишилась менша частина городка, городок вважається вибитим.

6. Якщо вибитий городок(и), повернулись в межі «города» чи «пригорода» і перешкодив (перешкодили) руху інших городків, останні встановлюються у місці зіткнення, а вибитий городок забирають.

7. Якщо городок, торкнувся лицьової лінії «пригорода», перетнув її або приземлився від неї на відстані менше 20 см, його встановлюють в «пригороді» на штрафну відмітку горизонтально, якщо з фігури вибитий тільки один городок.

8. Якщо після кидка всі п'ять городків фігури знаходяться в межах «города» чи «пригорода» і один або декілька городків торкнулися лицьової лінії «пригорода» або приземлився від неї на відстані менше 20 см, їх встановлюють в «пригороді» на штрафну відмітку вертикально.

9. Городок(ки), який не дійшов до лицьової лінії «пригорода» 20 см, залишається на місці зупинки.

«Втрачений» кидок.

Кидок вважається «втрачений», а розташування городків відновлюється, якщо:

- 1) кидок виконаний до свистка судді;
- 2) битка приземлилася за межами ігрового покриття;
- 3) гравець в одному заході командної гри зробив кидок утретє чи більше;
- 4) гравець у період від початку замаху до приземлення битки наступив на обмежувальну лінію (планку) чи вискочив за неї і торкнувся будь-якою частиною тіла поверхні поза зоною «кону» («півкону»). У цьому випадку положення городків до удару може не відновлюватися. Рішення не може бути вигідно учаснику (команді), що порушив Правила;

5) порушена розстановка гравців або пропущена фігура. Всі кидки, які виконані після порушення, вважаються «втраченими», гра продовжується з

того місця, де була зроблена похибка;

б) команда, яка грає неповним складом, виконує у кожному заході на два кидки менше. Невиконані кидки вбачаються «втраченими».

Виграш партії і кінцевий результат гри.

1. Партія вважається виграною, якщо:

1) команда, пара або учасник вибили встановлену кількість фігур меншою кількістю биток, ніж суперник. В разі рівній кількості кидків, витрачених на вибивання усіх фігур, результат партії нічия;

2) команда, пара або учасник рівною кількістю биток вибили більше городків, ніж суперник. В разі рівної кількості вибитих городків встановленою кількістю кидків, результат партії нічия.

2. Гра з двох партій вбачається виграною, якщо:

1) команда, пара або учасник у двох партіях однаковою кількістю кидків вибили більше городков, ніж суперник;

2) в разі однакової кількості вибитих городків у двох партіях, переможцем оголошують того, хто виграв другу партію;

3) в іграх, які проводяться до перемоги в партії, один з учасників виграв одну партію, а в другій нічия.

3. Переможцю в партії надається одне очко, переможеному – нуль очок. У випадку нічийного результату в партії обидва учасники (команди) отримують пів очка.

4. Гра з трьох (п'яти) партій на вибивання визначеної кількості фігур вважається виграною, якщо команда, пара або учасник виграли не менше двох (трьох) партій. У випадку однакової кількості набраних очок фіксується нічия.

5. Кількість партій у грі, кількість фігур та порядок їх вибивання в партії визначається Положенням.

6. У випадку, якщо Положенням передбачені інші способи проведення Змагань, можливі інші способи визначення переможця у партії та у грі.

3. Визначення результатів Змагань

1. У Змаганнях на вибивання встановленої кількості фігур місця учасників визначаються за найменшою кількістю витрачених кидків. В разі рівної кількості кидків у декількох учасників переможець визначається за найменшою кількістю кидків, витрачених на вибивання фігур:

1) останнього туру;

2) останньої партії останнього туру;

3) передостаннього туру.

Якщо ці показники будуть однаковими, місця визначаються за найбільшою кількістю вибитих фігур останнього туру однією, двома, трьома кидками тощо.

2. У Змаганнях на вибивання фігур зазначеною кількістю кидків, місця учасників визначаються за найбільшою кількістю вибитих городків. В разі однакової кількості вибитих городків у декількох учасників переможець визначається за найбільшою кількістю фігур останнього тура вибитих одним, двома, трьома кидками тощо.

3. У Змаганнях, які проводяться за коловим способом, місця

визначаються за кількістю набраних очок. Кількість очок, що нараховуються за результатами гри, визначається Положенням. В разі рівної суми очок у декількох учасників, пар або команд переможець визначається:

- 1) за сумою очок, набраних в іграх між ними;
- 2) за різницею виграних і програних партій в іграх між ними;
- 3) за кращим середнім технічним результатом у виграних і нічийних партіях в іграх між ними;
- 4) за різницею виграних і програних партій у всіх іграх Змагань;
- 5) за середнім технічним результатом у виграних і нічийних партіях у всіх іграх Змагання.

4. У Змаганнях, проведених за системою з вибуванням, в разі нічийного рахунку після трьох(п'яти) партій переможець визначається в додатковій партії до отримання першого переваги учасником, парою або командою, яка виражається в меншій кількості кидків, витрачених на вибивання однієї з фігур.

VII. Спортивна дисципліна

Городки фінські-кюккя

Городки фінські – дисципліна городкового спорту, в якій гра ведеться дерев'яними битками на рівному горизонтальному ґрунтовому майданчику.

Мета гри полягає у вибиванні з визначеної відстані побудов з циліндричних городків, встановлених в межах ігрового поля, який називається «городом».

1. Інвентар. Майданчик для гри

1. Городок.

Городок виготовляють з деревини, який має циліндричну форму (Мал. 14, Додаток 1). Довжина городка – 100 мм, товщина 70–75 мм. Торці городків мають фаску біля п'ять мм. Городки можуть бути пофарбовані або покриті полімерними плівками.

2. Битка.

Битки для гри в фінські городки виготовляються із деревини круглого перетину і мають ручку меншого діаметру (Мал. 15, Додаток 1). Довжина битки не більше 850 мм, діаметр перетину – не більше 80 мм.

Битки рекомендується фарбувати і покривати лаком, але покриття іншою штучною рідиною (скловолокном) заборонено. Ремонт ручки, дрібних вибоїн і тріщин штучною рідиною дозволено. Дозволяється зміцнювати битку на кінці ручки і на кінці битки за допомогою металевих кілець шириною не більше 30 мм. Металеві кільця мають бути надійно закріплені і не виступати за межі поверхні битки.

Перед початком Змагань кожний учасник пред'являє суддівській колегії битки для вимірювання. Інструменти для вимірювання довжини і діаметру биток мають бути виготовлені з металу.

3. Вимірювальний щуп.

Вимірювальний щуп – дерев'яний або металевий стрижень довжиною 125 см, круглої або квадратної форми діаметром чи стороною 15 мм,

загострений з одного боку. Щуп призначений для розмітки майданчиків, визначення положення городків і биток поблизу ліній «городів».

4. Майданчик для гри.

Майданчик має рівну та добре укатану ґрунтову поверхню. Для ігрового покриття (верхній шар) товщиною 5-7 мм пропонується гранітний відсів фракції 0-5 мм. З обох сторін майданчика має бути не менше одного метра, ззаду – не менше двох метрів рівної площини. Майданчик має прямокутну форму та складається з двох «городів», між якими знаходиться «пригород». Кожний «город» відокремлений від «пригорода» лицьовою лінією. Майданчик вимірюють від середини лицьової лінії одного «города» до середини лицьової лінії другого «города». Точність вимірювання $\pm$ п'ять см. Майданчик окреслюють вимірювальним щупом. В разі розміщення на полі для гри декількох майданчиків небезпечна відстань між майданчиками має бути не менше п'яти метрів.

Майданчик для чоловіків та юніорів (Мал.16, Додаток 1) має загальні розміри 20 x 5 м, розміри «города» 5 x 5 м, «пригорода» 10 x 5 м.

Майданчик для жінок, юніорок, дівчат та молодших, старших юнаків та дівчат (Мал.17, Додаток 1) має загальні розміри 18 x 5 м, розміри «города» - 4 x 5 м, «пригорода» - 10 x 5 м.

Майданчик для хлопців та дівчат (Мал.18, Додаток 1) має розміри 12 x 3 м, «города» - 3 x 3 м, а «пригорода» - 6 x 3 м.

Для жінок, дівчат та молодших юнаків у «пригороді» окреслюють лінії півкона на відстані двох метрів від лінії кону в бік протилежний «города».

2. Порядок постановки городків перед початком гри

1. Перед початком гри городки встановлюють вертикально один на одний парами на лицьову лінію «города» через рівні проміжки симетрично подовжньої вісі майданчика, таким чином, щоб лицьова лінія проходила під серединою торця городків.

2. В особистих та парних Змаганнях встановлюються десять пар городків на лицьову лінію «города» на відстані 125 см від бокових ліній (Мал.16, Додаток 1). В особистих та парних Змаганнях хлопчиків та дівчат на майданчиках з «городами» 3 x 3 м крайні городки встановлюються на відстані 25 см від бокових ліній (Мал.18, Додаток 1).

3. У командних Змаганнях двадцять пар городків встановлюють на лицьову лінію «города» на однаковій відстані один на одного так, щоб крайні городки розташовувалися на відстані 10 см від бокових ліній «города». В командних Змаганнях серед хлопчиків та дівчат на майданчиках з «городом» 3 x 3 м встановлюється 10 пар городків.

3. Правила та порядок проведення гри

1. Підготовка до гри.

До початку гри гравці можуть привести до ладу «город» та «пригород». Дозволяється вирівнювати поверхню майданчика за допомогою пристосувань, видаляти ґрунт з ігрової зони забороняється. Після закінчення першої половини гри дозволяється вирівнювати поверхню майданчика без використання пристосувань.

2. Для розминки в особистих та командних Змаганнях учасникам надається п'ять хвилин. Розминка на майданчику для гри заборонена.

3. Перед початком гри розігрується право першого кидка. Розіграш права першого кидка здійснюється:

1) учасник (капітан команди або пари) кидає битку судді вертикально ручкою догори;

2) суддя ловить битку однією рукою;

3) інший учасник (капітан команди або пари) охоплює битку кистю руки великим пальцем догори вище кисті арбітра;

4) суперники охоплюють битку подібним чином за чергою однією рукою, поки не визначиться переможець жеребкування – останній учасник, здатний утримати битку в руці.

Перед проведенням Змагань суддівською бригадою визначаються «города», з яких учасники (команди) починають гру. Переможець жеребкування має право обрати «город». Обравши «город початку гри», учасник (капітан команди або пари) тим самим обирає право почати гру. Обравши інший город, учасник (капітан команди або пари) надає право почати гру супернику (суперникам).

2. Початок гри.

Чоловіки та юніори починають гру з відстані 15 м (за «городом»), не наступаючи за лінію «кону» і лінії, які є продовженням бічних ліній «города». Задня лінія «города» є лінією «кону» для чоловіків і юніорів. Якщо хоча б один городок вибитий з «города» або через бічні лінії «города» і «пригорода», наступні кидки виконуються з відстані не менше десяти метрів, не заступаючи за лінію «півкону» і бічні лінії. Лицьова лінія «города» є лінією «півкона» для чоловіків та юніорів.

Жінки, юніорки починають гру з відстані не ближче десяти метрів (з «города»). Лицьова лінія «города» є лінією «кону». Якщо хоча б один городок вибитий з «города» або через бічні лінії з «пригорода», наступні кидки виконуються з відстані не менше восьми метрів, не заступаючи за лінію «півкона», що розташована в «пригороді».

Старші юнаки і дівчата починають гру з відстані не ближче восьми метрів. Лицьова лінія «города» є лінією «кону». Якщо хоча б один городок вибитий з «города» або через бічні лінії з «пригорода», наступні кидки виконуються з відстані не менше шести метрів, не заступаючи за лінію «півкону», що знаходиться в «пригороді».

Молодші юнаки та дівчата починають гру з відстані не ближче шести метрів (з «города») і наступні кидки – з відстані не ближче чотирьох метрів, не заступаючи за лінію «півкона», що знаходиться в «пригороді».

3. Правила гри.

Під час серії кидків гравець в особистих Змаганнях виконує чотири кидки. В командних або парних Змаганнях учасником виконується два кидки поспіль.

Під час серії кидків гравця битки мають знаходитися в зоні кидків «кону» або «півкону». У разі поломки битки суддя дозволяє використовувати справну

битку повторно.

Під час виконання кидків на майданчику може знаходитися один спортсмен в зоні кидків «кон» або «півкон». Спортсменам, які не виконують кидки, іншим особам забороняється знаходитися під час кидка в зоні двох метрів від бічних ліній «города» і п'яти метрів від задньої лінії «города».

Гравець має виконати кидки своєї черги, не виходячи з зони кидків. Залишати «кон» або «півкон» після виконання кидків гравець має через бічні або задню лінії. Перетин лицьової лінії «города» або «пригорода» заборонений. У випадку порушення гравцю робиться усне зауваження, в разі повторного порушення суддя встановлює вибиті або переміщені в результаті кидка з порушенням Правил городки на попереднє місце. Кидок вважається «втраченим». Це рішення не може бути на користь гравця і команди, що порушили Правила.

Якщо битка після кидка залишилась в межах «города», її забороняється прибирати до закінчення серії кидків. Щоб уникнути пошкодження ручки битки, її дозволяється розвернути на 180 градусів. У командних і парних іграх битки дозволяється забирати тільки після завершення серії кидків команди (пари).

У Змаганнях жінок, юніорок, старших і молодших юнаків та дівчат «півкон» обмежується передньою лінією «півкона», бічними лініями «города» і «пригорода».

В ході виконання кидка гравцю забороняється наступати на лінію «кону» або «півкону» та бічні лінії «города» і «пригорода» або переступати через них. Виконання кидка починається з тієї миті, коли гравець взяв битку в руку у зоні кидків. Завершується кидок в мить досягнення гравцем рівноваги після виконання. Якщо були порушені Правила під час кидка, суддя визначає виконаний кидок як «втрачений», відновлює вибиті та інші городки, які змінили місце на майданчику в попереднє положення. Це рішення не може бути на користь гравця і команди, що порушили Правила.

Якщо під час замаху гравець зачепив биткою або ногою городки суперника і виконав кидок (битка була випущена з руки), городки, які були зрушені з місця внаслідок кидка, ставляться на місце, результат кидка зараховується. В цьому разі суддя оголошує гравцеві зауваження. Якщо битка не була випущена з руки, після зауваження судді кидок виконується. У випадку повторного порушення суддя зобов'язує гравця виконувати усі кидки, що залишилися, за лінії «кону».

Під час гри учасники зобов'язані рівняти поверхню від слідів ніг, що залишаються після кидків. Вирівнювати і укочувати поверхню майданчика спеціальними пристосуваннями дозволяється після закінчення гри.

Невибиті городки, що виявилися у ямках, учасник з дозволу судді має право підняти і знову встановити на вирівняну поверхню, не змінюючи положення.

Городок, що відскочив в «пригород», має бути вибитий за бічну, задню лінію «города» або за бічну лінію «пригорода».

Якщо після удару городок одночасно торкається і бічної і задньої лінії

«города», він встановлюється вертикально на кут «города» і вважається «попом».

Якщо більша частина городка в разі розщеплення його від удару залишається в межах «города», суддя змінює зламаний городок на цілий. Якщо в «городі» залишаються зламані однакові за величиною частини городка, рішення замість якої частини буде встановлений цілий городок, приймає гравець. Якщо з однакових за величиною частин одна вибита, а інша залишається на майданчику, городок вважається вибитим. Якщо в межах «города» залишається менша частина городка, городок вважається вибитим.

Якщо суддя визначає з боку одного з спортсменів дії щодо затягування гри, він оголошує гравцеві зауваження. В разі повторного порушення суддя призначає гравцю або команді загальний час, протягом якого мають бути виконані усі кидки, що залишилися. Загальний час може бути отриманий шляхом множення числа ще невикористаних кидків на 30 секунд.

Суддя-секретар заносить до протоколу гри кількість городків, вибитих кожним кидком. Нерезультативний кидок позначається цифрою «0».

Після закінчення серії кидків суддя оглядає «город» і «пригород», вносить до протоколу кількість городків, що залишилися в «городі» і «пригороді». Битки, що знаходяться в «городі», прибираються під контролем судді. Після прибирання биток і внесення кількості городків, що залишилися в «городі» і «пригороді» до протоколу, черга виконання кидків переходить до суперника.

Після закінчення кожної партії кількість «бабок» і «попів» фіксується в протоколі. У випадку сумніву щодо визначення городка «попом» суддя перевіряє положення городка, проводячи вимірювальний щуп межею, тримаючи його вертикально. У випадку торкання вимірювальним щупом городка, останній вважається «попом» після завершення серії кидків. Якщо вимірювальний щуп не торкається городка, городок, що знаходиться за межами «города» вважається вибитим, городок, що залишився в «городі», вважається «бабкой». Перевірка може проводитися протягом гри. Городок, що знаходиться на бічній лінії «города» або «пригорода», не вважається «попом», якщо відстань від лицьової лінії до нього становить менше 10 см.

В разі вибивання учасником, командою або парою всіх городків з «города» суперник, команда або пара має право виконати таку саму кількість кидків у свої городки. Якщо знадобиться менша кількість кидків, битки, що залишилися, зараховують команді позитивними очками. Суддя фіксує в протоколі результати першої партії. Учасники (команди або пари) міняються ігровими «городами», право першого кидка переходить до іншого учасника, команди або пари. Гру продовжують аналогічно. Після закінчення другої партії суддя фіксує результат в протоколі, складаючи позитивні очки зі знаком «+» і віднімаючи від них очки зі знаком «-». Переможцем стає той, у кого більша сума очок у двох партіях.

Після закінчення гри спортсмени зобов'язані встановити городки в початкове положення.

4. Особливості проведення особистих Змагань.

Гра складається з двох партій. У кожній партії гравець виконує не більше двадцяти кидків. В одній серії кидків змагань гравець використовує чотири битки. В особистій зустрічі беруть участь два гравці. В разі непарної кількості учасників гравець, який залишився без пари, грає дві партії одночасно в обидва боки.

5. Особливості проведення командних Змагань.

Склад команди визначається Положенням. До складу команди можуть бути включені запасні гравці. До Змагань допускаються неповні команди, якщо у складі команди тільки на одну особу менше, ніж необхідно в заході.

В одній серії кидків кожен гравець команди використовує дві битки. Порядок виконання кидків в заході визначає капітан команди. Гра продовжується за чергою доти, поки команда не виб'є всі городки з «города» або гру завершують за домовленістю (провівши три серії кидків тощо). У грі може бути зроблена одна заміна гравця. Зворотна заміна не дозволяється. Запасний гравець має бути заявлений до початку командних Змагань.

6. Особливості проведення парних Змагань.

Парні Змагання проводяться на вибивання 20 городків за Правилами командних Змагань. Відстань кидків для кожної категорії учасників визначаються Правилами. Можлива одна заміна протягом гри. Зворотна заміна не дозволяється. Запасний гравець має бути заявлений до початку парних Змагань.

7. Порядок проведення короткої додаткової партії.

Коротка додаткова партія проводиться:

1) у кожному «городі» на лицьовій лінії встановлюють чотири пари городків з інтервалом в один метр, відступивши один метр від бічної лінії (за віссю городків), дві крайні пари ставляться вертикально, дві центральні пари – горизонтально уздовж лицьової лінії «города». Відстань між вісями горизонтальних пар і вісями вертикальних пар – один метр (Мал.19, Додаток 1);

2) право почати гру в додатковій партії розігрується за допомогою жеребкування;

3) у додатковій партії усі кидки виконуються з «півкону». Кожен гравець команди кидає тільки одну битку. У парних Змаганнях обидва гравці кидають дві битки. В індивідуальних іграх гравець кидає чотири битки. Після цього суперник виконує серію кидків. Потім майданчик готують, гравці (команди, пари), що починали гру міняються ігровими «городами». Виконують кидки у другій партії, переможцем додаткової зустрічі є гравець, команда або пара, що мають кращий підсумковий результат.

4. Визначення результатів гри

1. Результат гри визначається:

якщо гравець виб'є всі городки зі свого «города», витративши на це менше 20 биток в одній партії, невикористані битки зараховують йому як позитивні очки. Якщо у гравця після виконання 20 кидків в одній партії в «городі» залишаються городки, результат в партії визначається:

- 1) городок на лицьовій лінії «города», в «городі» або «пригороді» («бабка») – мінус два очки;
- 2) городок на бічній або задній лінії «города» («поп») – мінус одне очко;
- 3) невикористана битка – плюс одне очко.

2. Підсумковим результатом є сума набраних в двох партіях однієї гри очок.

3. У разі рівного розподілу результатів в двох партіях переможець визначається за:

- 1) кращим результатом однієї з партій;
- 2) найменшою кількістю нерезультативних кидків;
- 3) найбільшою кількістю вибитих городків в одному заході;
- 4) найбільшою кількістю вибитих городків одним кидком;
- 5) кращим результатом в короткій додатковій партії.

4. За результатами ігор командних Змагань, що проводяться за коловим способом, за перемогу нараховується два очка, за програш – нуль очок, у разі нічийного результату команди отримують одне очко.

5. В командних Змаганнях переможець визначається за найбільшою кількістю набраних очок. В разі наявності у двох і більше команд рівної кількості очок переможець визначається:

- 1) за кількістю очок, набраних в іграх між командами;
- 2) за середнім технічним результатом в іграх між командами;
- 3) за середнім технічним результатом в усіх зустрічах;
- 4) за результатами короткої додаткової партії.

6. У разі дострокового припинення виступу в Змаганнях будь-якої команди результати усіх її ігор анулюються.

5. Партія п'яти фігур

В партії п'яти фігур гравці вибивають п'яти різних фігур. Усі кидки виконуються за межами «городов» суперника. Перед початком гри розігрується право першого кидка.

Гра відбувається у три етапи:

1) фігура «Відкриття». Гравець «А» вибиває фігуру першим, гравець «Б» вибиває ту ж фігуру у тому ж «городі»;

2) фігури «Рідкозуб» та «Лежанка». Гравець «Б» починає з «города», де встановлена фігура «Рідкозуб», після зміни «городів» гравець «А» починає звідти (Мал.21, Додаток 1);

3) фігури «Очередь» та «Горка». Гравець «Б» починає з «города», де встановлена фігура «Очередь», після зміни «городів» гравець «А» починає звідти (Мал.22, Додаток 1).

На всіх етапах гри відбувається дотримання Правил командних, парних або особистих Змагань. Протягом гри всі фігури спортсмен вибиває на одному і тому ж майданчику. На першому етапі у фігуру «Відкриття» гравець виконує кидки з пустого протилежного «города», на інших етапах фігури встановлюють в обох «городах» майданчика.

6. Фігури та порядок їх вибивання

1. Фігура «Відкриття».

В цій фігурі встановлюється десять вертикально стоячих пар городків на лицьовій лінії «города» (Мал.20, Додаток 1). Для вибивання городків гравцю надається чотири кидки, після чого підраховується результат гри на першому етапі. У «городі», з якого виконуються кидки, городки не ставляться. Кожний вибитий городок додає до заліку одне очко, кожний «піп» - пів очка.

2. Фігура «Рідкозуб».

У фігурі «Рідкозуб» встановлюють п'ять вертикально стоячих пар городків на лицьовій лінії на відстані 50 см від бокових ліній з проміжком в один метр між собою (Мал.21, Додаток 1). Відстань між городками визначається за центром вертикальних проєкцій городків. На вибивання фігури гравцю надається не більше двадцяти кидків. Усі кидки виконуються з «города», в якому встановлена фігура «Лежанка». За кожний невикористаний кидок гравцю присуджується одне очко. Якщо після виконання 20 кидків в ігровій зоні залишилися городки, гравець отримує мінусові очки («бабка»- мінус два очки, «піп»- мінус одне очко).

3. Фігура «Лежанка».

У фігурі «Лежанка» горизонтально встановлюють п'ять пар городків паралельно лицьовій лінії «города» (Мал. 21, Додаток 1). Усі кидки виконуються з «города» в якому встановлена фігура «Рідкозуб». Підрахунок очок виконується так, як в разі вибивання фігури «Рідкозуб».

4. Фігура «Черга».

У фігурі «Черга» встановлюють вертикально п'ять пар городків, які розташовуються на середині «города» вздовж бокових ліній (Мал.22, Додаток 1). Підрахунок очок аналогічний підрахунку вибивання фігури «Рідкозуб». Усі кидки виконуються з «города», в якому встановлена фігура «Горка».

5. Фігура «Горка».

У фігурі «Горка» городки встановлюють горизонтально, паралельно лицьовій лінії «города», 10 городків в формі піраміди (Мал. 22, Додаток 1). Усі кидки виконуються з «города», в якому встановлена фігура «Черга». Підрахунок очок – як у фігурі «Рідкозуб».

7. Порядок визначення переможців

1. Особисті Змагання.

В особистих Змаганнях загальний результат формується шляхом складання очок, отриманих за вибивання всіх фігур. Переможцем стає спортсмен, якій набрав найбільшу кількість очок. В разі однакової кількості очок перевагу здобуває спортсмен, якій показав кращий результат в ході вибивання фігури:

- 1) «Відкриття»;
- 2) «Рідкозуб»;
- 3) «Лежанка»;
- 4) «Черга»;
- 5) «Горка».

В разі визначення призових місць і проведенні Змагань за системою з вибуванням в разі рівності очок проводиться коротка додаткова партія.

2. Парні Змагання.

У парних Змаганнях підраховується сума результатів двох гравців. В разі рівності очок переможець визначається за результатами кращого гравця пари, показаним на фігурах «Відкриття», «Рідкозуб», «Лежанка», «Черга», «Горка», потім найгіршого гравця пари на тих же фігурах. В разі визначення призових місць, а також в Змаганнях, що проводяться за системою з вибуванням, в разі рівності очок грають коротку додаткову партію так, щоб кожен гравець робив кидки (всі чотири) з одним зі своїх суперників. Переможець визначається за сумою результатів обох учасників пари.

3. Командні Змагання.

У командних Змаганнях складаються результати кращих гравців команди, кількість яких визначається Положенням. В разі рівності очок команди, які претендують на призові місця, грають коротку додаткову партію паралельно з командою суперників. Сума результатів встановленої кількості гравців команди визначає переможця і призерів. Місця з четвертого і далі визначаються так як в парних Змаганнях.

VIII. Городкове триборство

Городкове триборство – дисципліна, яка включає три дисципліни городкового спорту: класичні, європейські і фінські городки. У Змаганнях з городкового триборства кожен учасник має виступити у трьох дисциплінах. Змагання в окремих дисциплінах проводяться з урахуванням Правил.

1. Інвентар та обладнання

Проведення Змагань з городкового триборства можливо тільки в разі наявності майданчиків, інвентарю та обладнання, необхідних для кожної з дисциплін триборства. Інвентар, майданчики і обладнання мають відповідати відповідним вимогам в окремих дисциплінах.

2. Правила Змагань в окремих дисциплінах

Дотримання Правил з окремих дисциплін є обов'язковим для триборства.

3. Порядок проведення та визначення результатів Змагань з городкового триборства

Змагання з городкового триборства проводяться способами:

1. Учасники Змагань в кожній з трьох дисциплін мають вибити встановлену кількість фігур або городків. Кількість фігур або городків визначається Положенням. Переможець визначається за найменшою сумою кидків, витрачених на вибивання встановленої кількості фігур або городків. У разі рівності результатів у двох і більше спортсменів, переможець визначається:

- 1) за найменшою сумою місць в трьох дисциплінах;
- 2) за кращим зайнятим місцем в одній з дисциплін.

2. Учасники Змагань в кожній дисципліні триборства виконують кількість кидків відповідно до Положення.

Переможець визначається за найбільшою кількістю городків, вибитих

встановленою кількістю биток.

У разі рівності результатів у двох і більше спортсменів, переможець визначається:

- 1) за найменшою сумою місць в трьох дисциплінах;
- 2) за кращим зайнятим місцем в одній з дисциплін.

Змагання можуть проводитися як:

- 1) особисті ;
- 2) командні;
- 3) змішаних пар;
- 4) бліц-турнір (протягом одного дня за скороченою програмою).

Спосіб проведення Змагань визначається організаторами в Положенні.

IX. Адаптація ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування до повноцінного життя суспільства

1. Реалізація фізичних, психологічних, соціальних можливостей ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування, систематизація заходів, спрямованих на відновлення та компенсацію функціональних можливостей організму для поліпшення фізичного та психологічного стану людини в процесі діяльності Федерації з подальшого розвитку городкового спорту як суб'єкта сфери фізичної культури і спорту в сучасних умовах відбуватиметься з урахуванням спрямування зусиль на залучення визначених категорій населення до занять фізичною культурою та спортом.

2. Федерація в ході адаптації городкового спорту до потреб ветеранів війни, осіб з інвалідністю відповідної нозології, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування ставить за мету сприяння інклюзії та інтеграції до повноцінного життя суспільства, фізичній, психологічній реабілітації, розвиток можливостей до ведення самостійного способу життя, залученості до місцевої спільноти.

З цією метою забезпечуються належні та сприятливі умови для зміцнення громадського здоров'я шляхом використання оздоровчої рухової активності, розв'язання спеціалізованих завдань та практичних проблем з комплексністю та невизначеністю умов, обґрунтовуються вибір та реалізація відповідних заходів для визначених категорій населення.

3. Спортивні заходи проводяться серед ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування.

Допуск до участі у спортивних заходах учасників визначених категорій населення відбувається за умови допуску лікаря до занять фізичною культурою та спортом з урахуванням обмежень до виконання фізичних вправ та наявності страхового полісу, дійсного на термін проведення заходу (умови договору страхування мають передбачати участь у спортивних заходах).

Допуск до спортивних заходів відбувається без урахування спортивних розрядів та звань.

4. Федерація бере участь у створенні безперешкодного доступу учасників

спортивних заходів до місць їх проведення, використання спортивних споруд, обладнання та інвентарю, що сприятиме фізкультурно-спортивній реабілітації осіб різного віку та статі.

5. Федерація, створюючи та забезпечуючи умови для адаптації ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування, співпрацює з місцевими органами виконавчої влади, органами місцевого самоврядування, іншими громадськими об'єднаннями фізкультурно-спортивної спрямованості.

6. За результатами участі в спортивних заходах серед ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування спортивні розряди та звання не присвоюються.

Директор

департаменту спорту

вищих досягнень

Оксана АНАСТАСЬЄВА

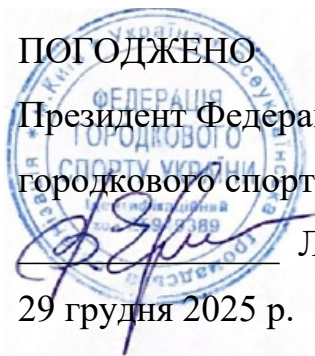
ПОГОДЖЕНО

Президент Федерації

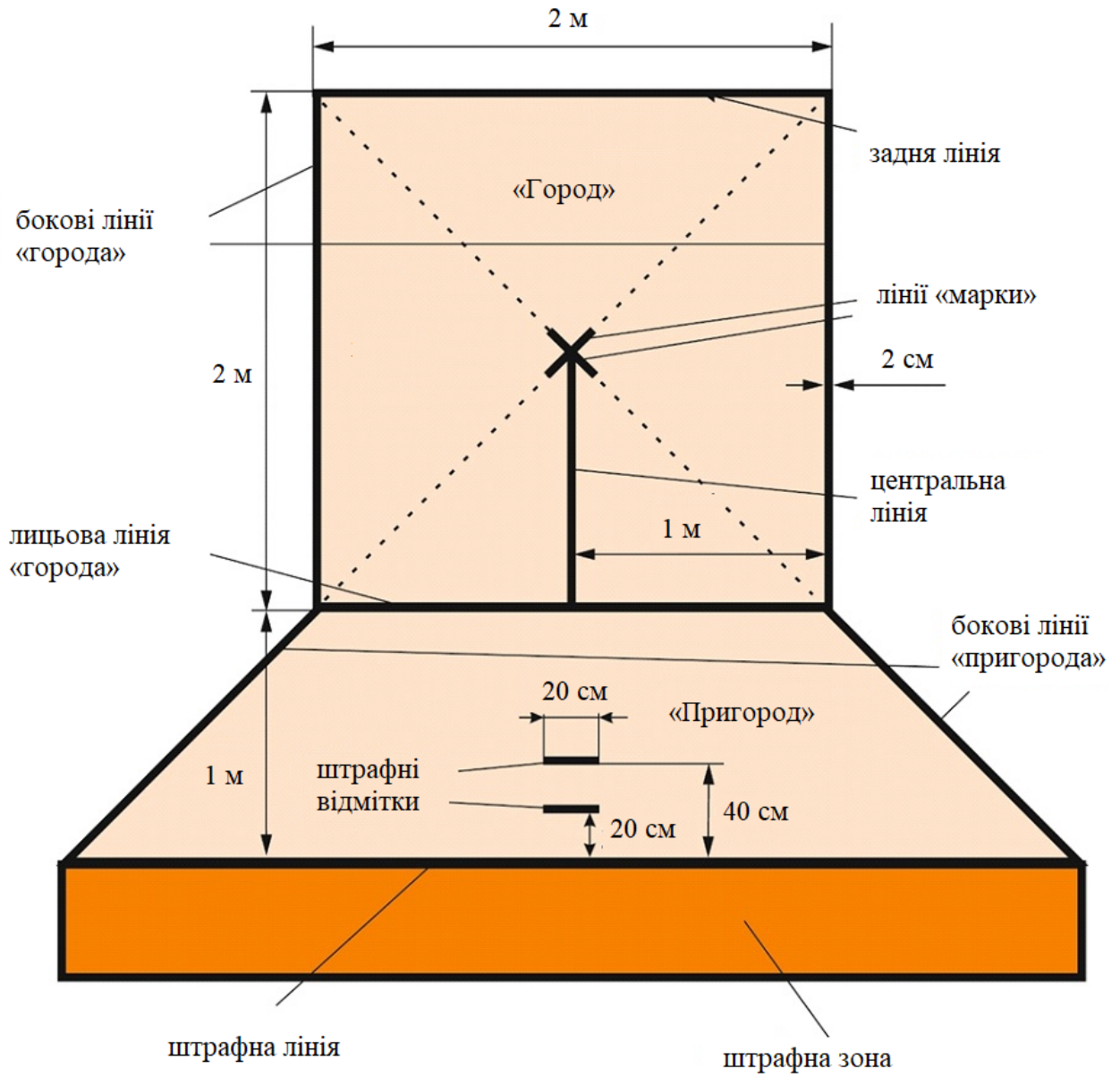
городкового спорту України

Леонід БОГДАНОВ

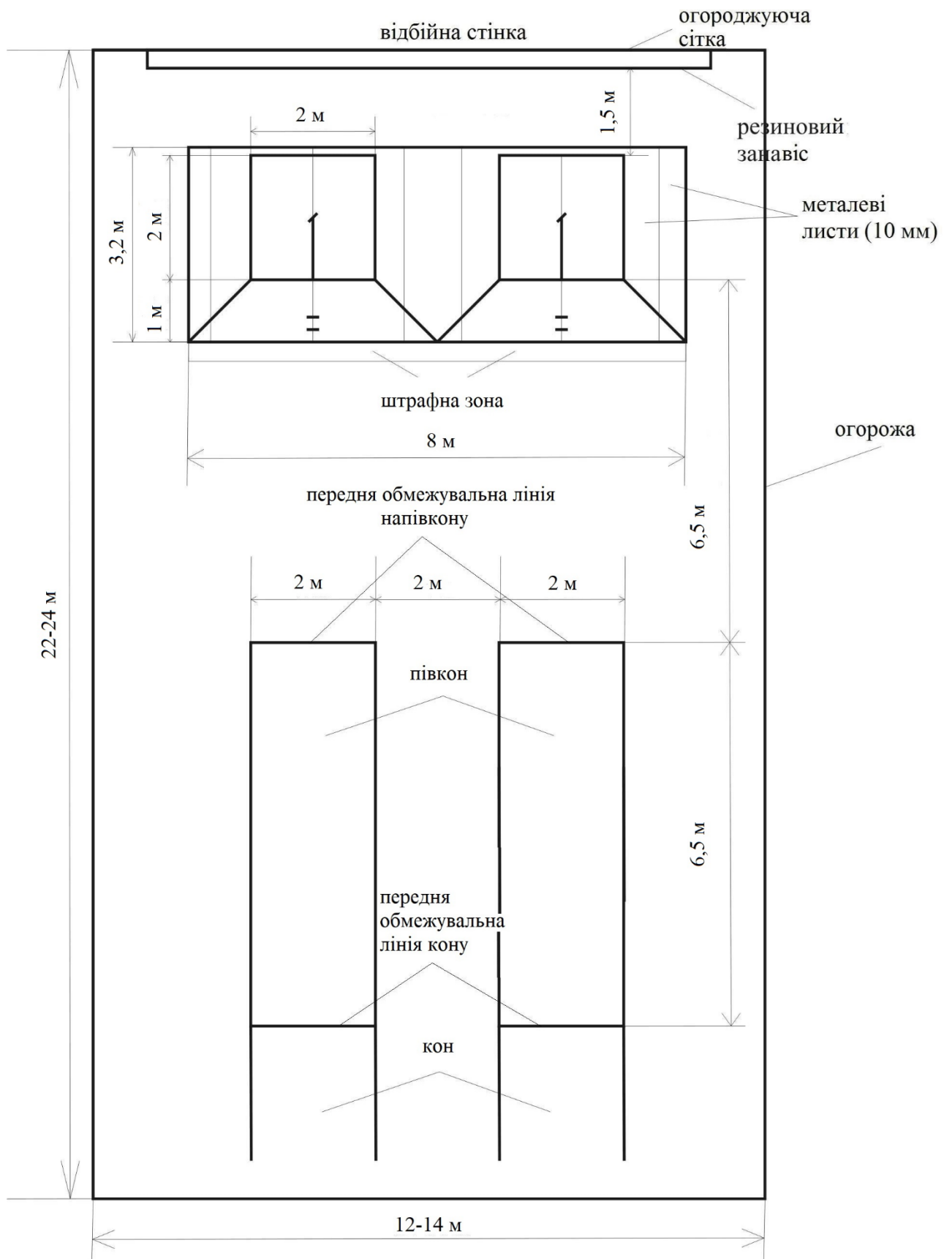
29 грудня 2025 р.



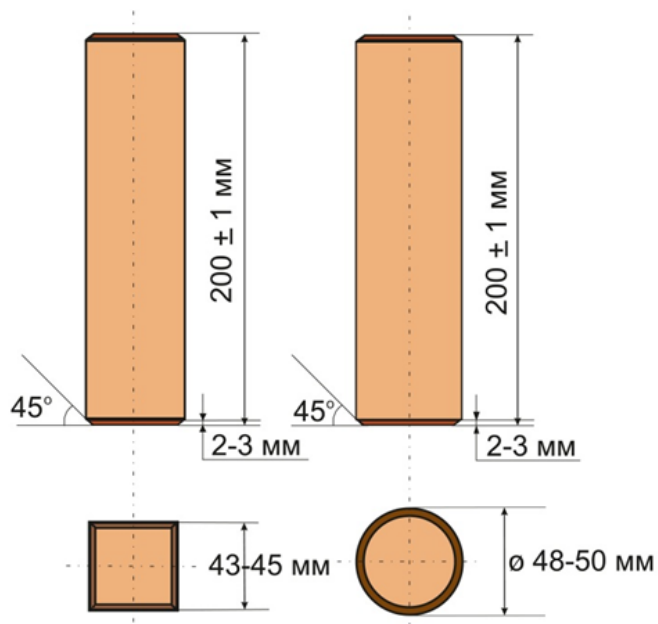
Додаток 1
до Правил Змагань
з городкового спорту



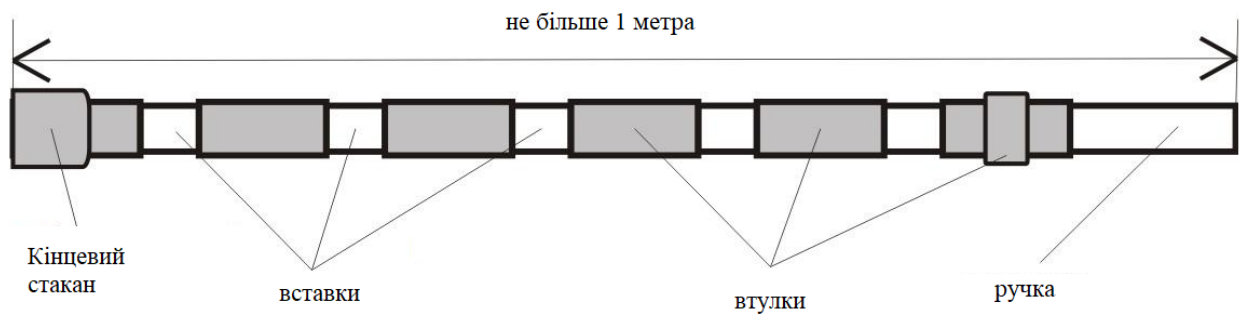
Мал.1



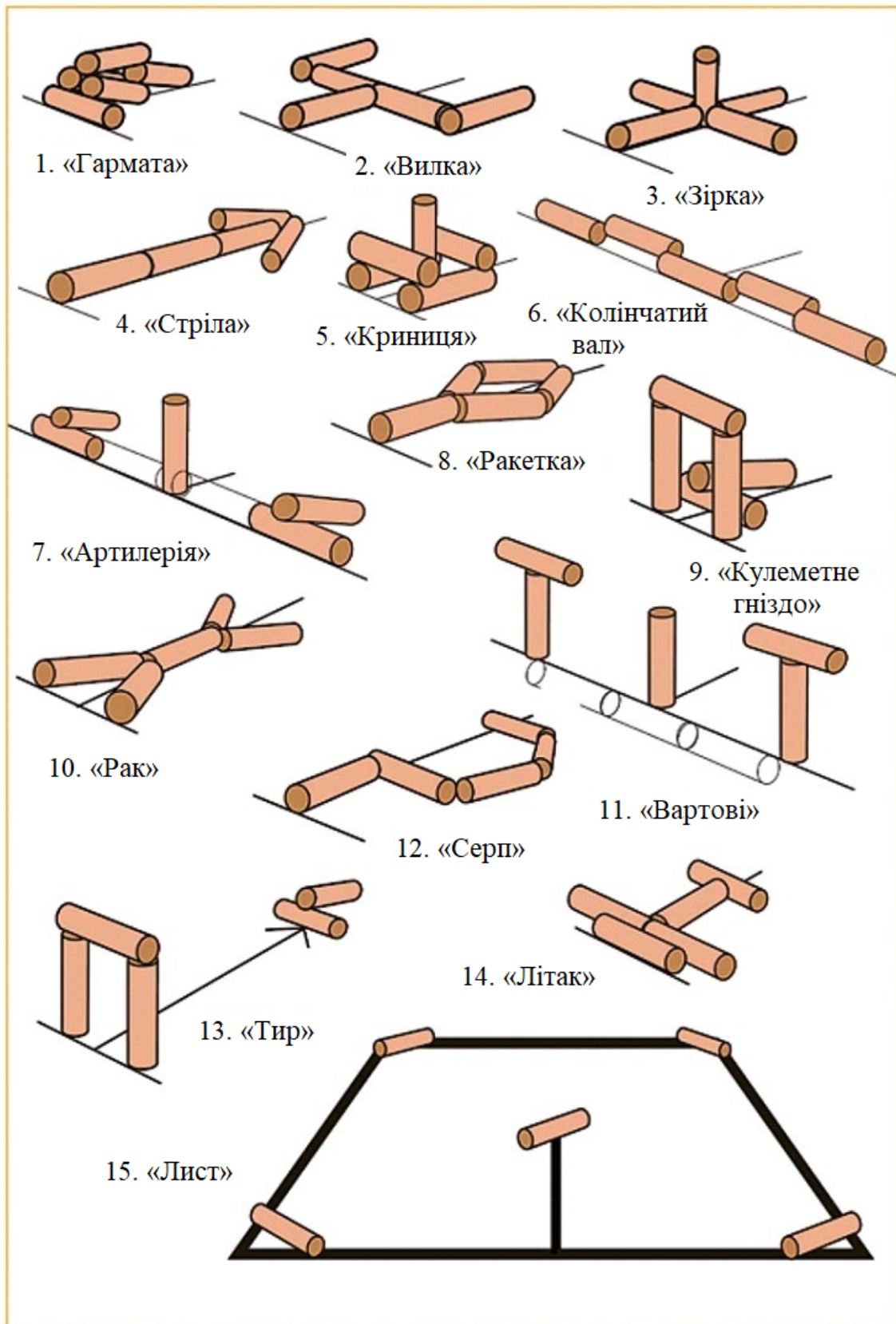
Мал.2



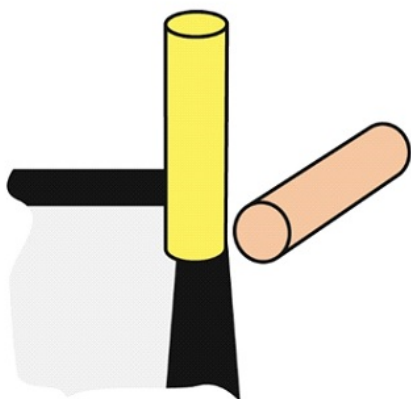
Мал.3



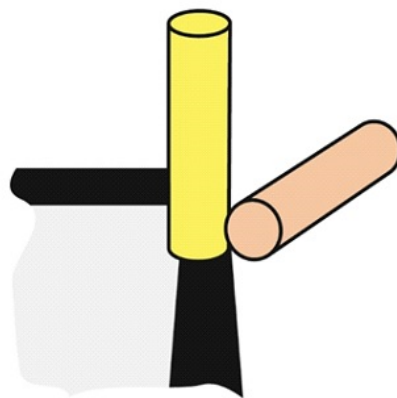
Мал.4



Мал.5

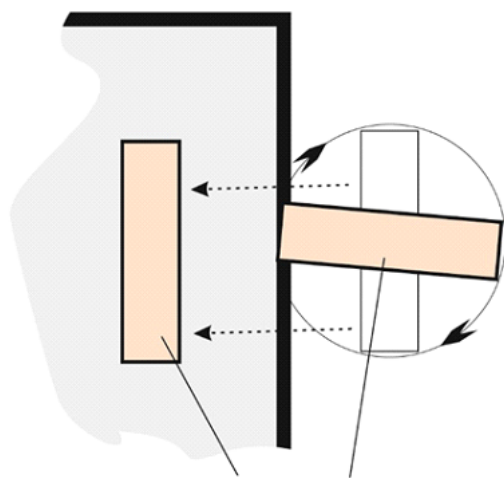


вибитий городок



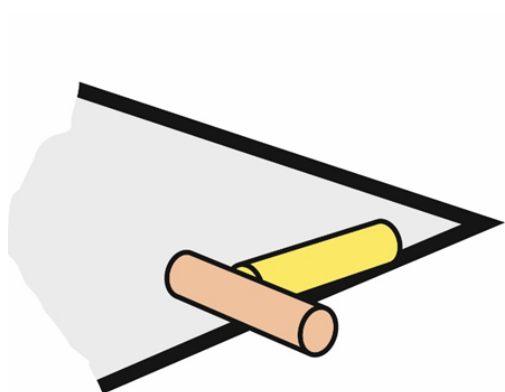
городок не вибитий

Мал.6

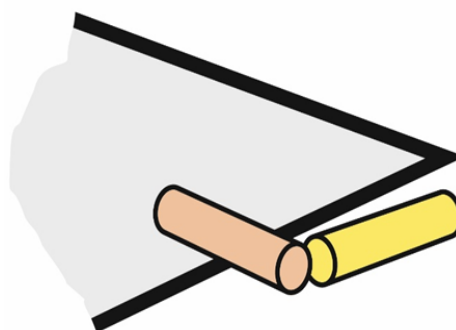


городок не вибитий

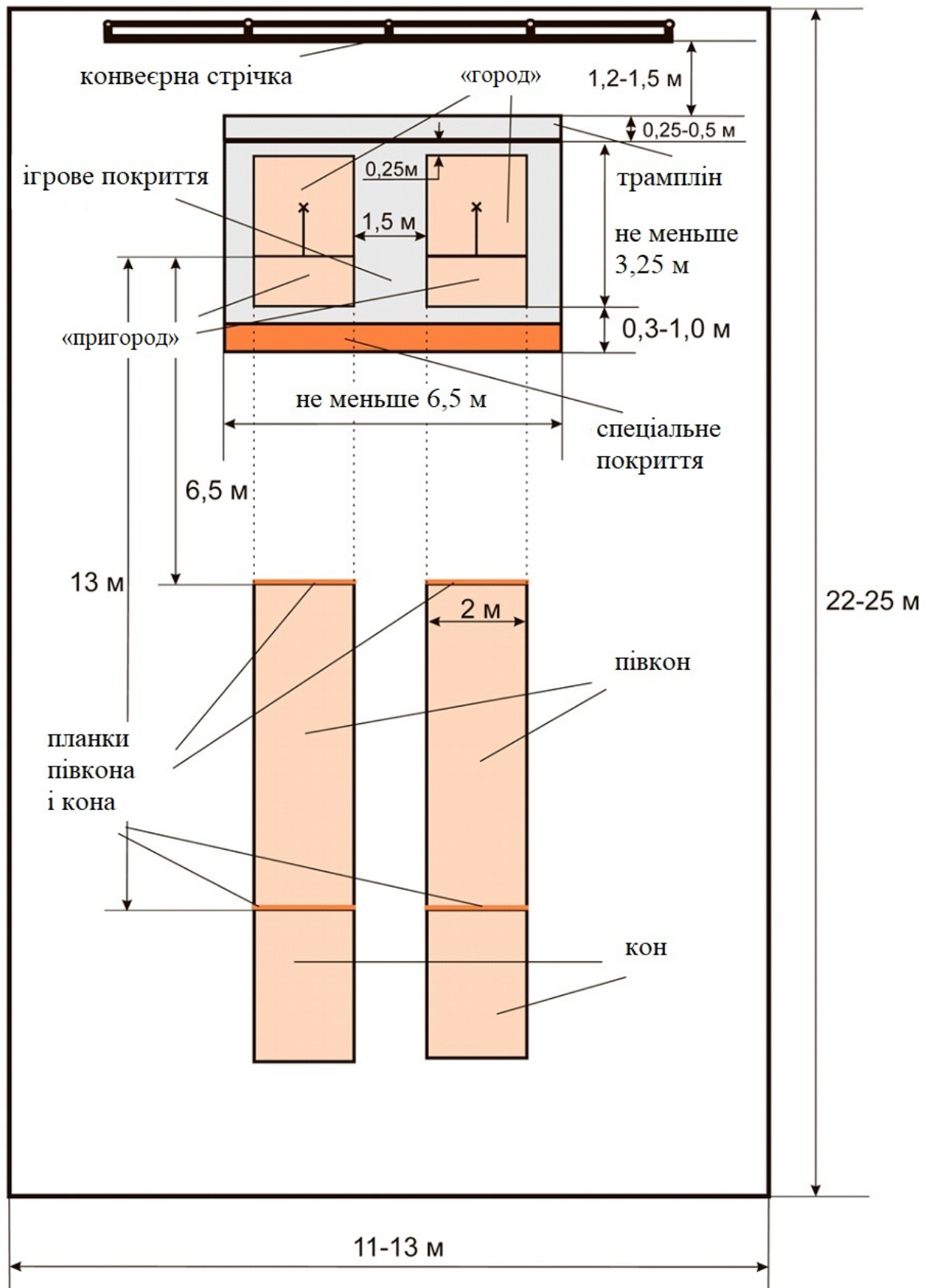
Мал.7



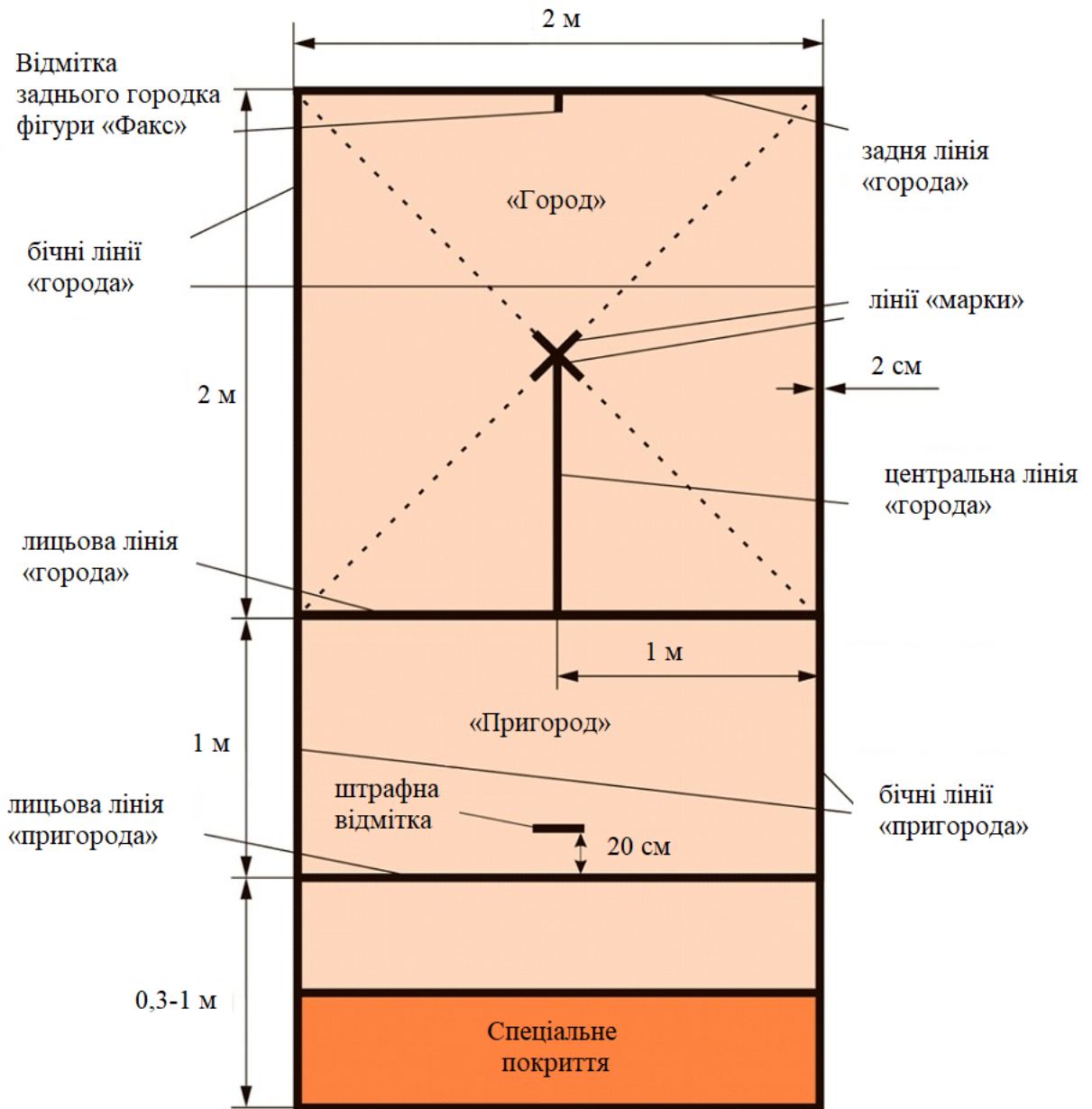
Мал.8



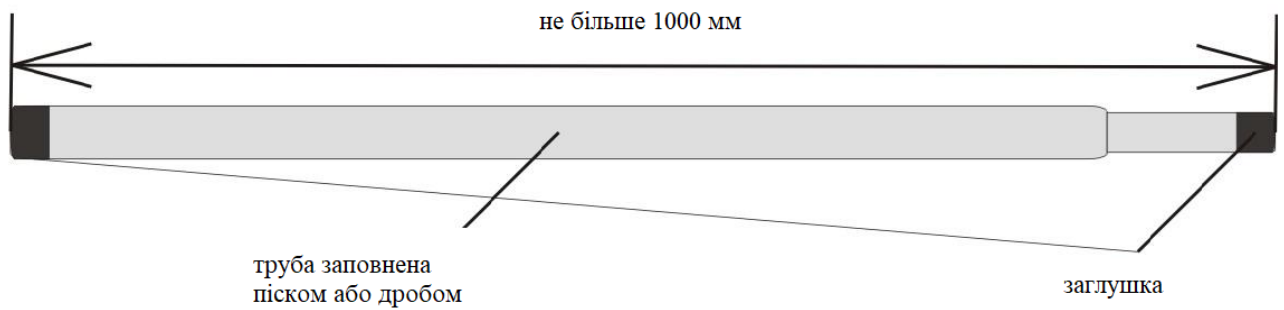
Мал.9



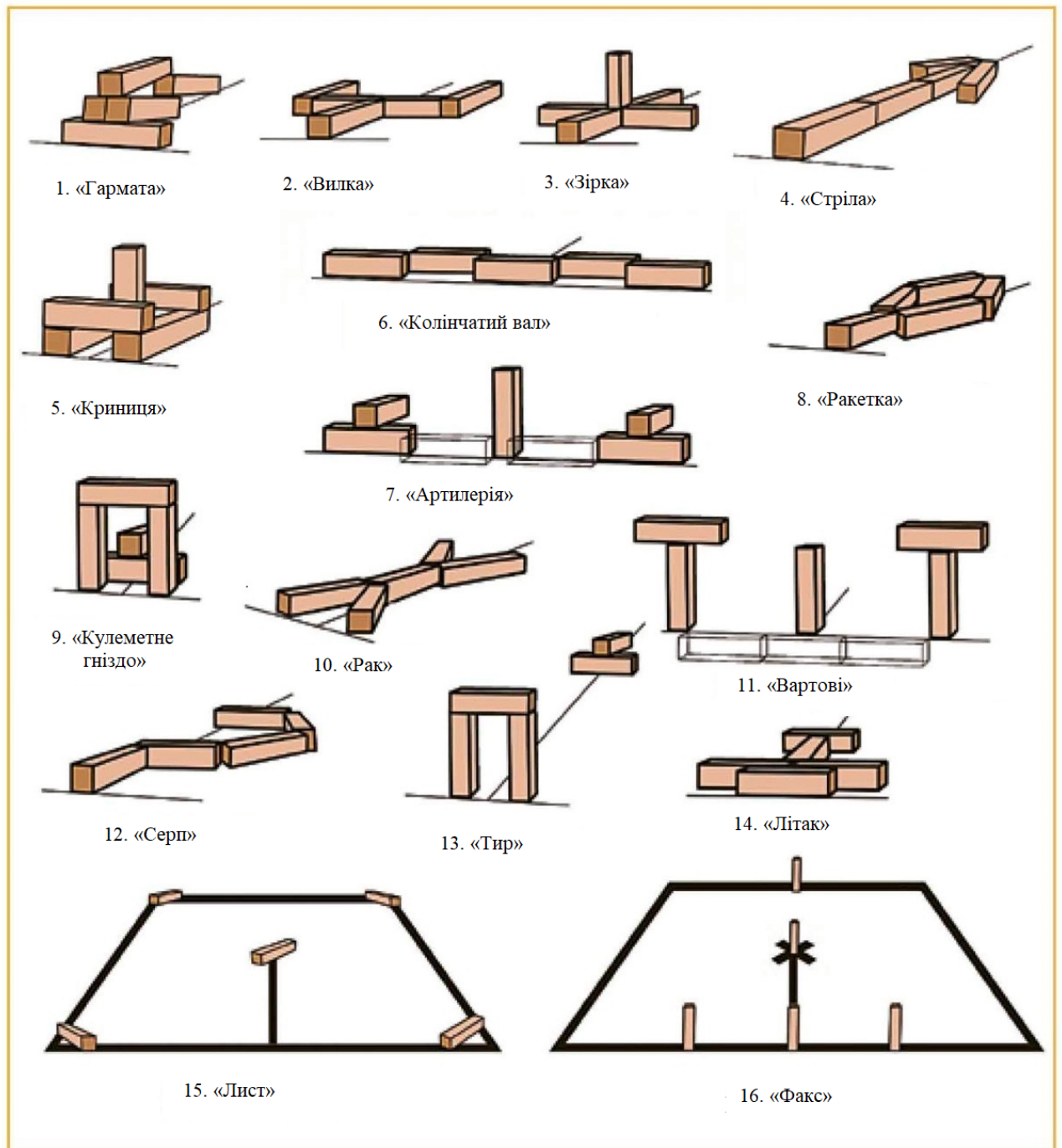
Мал.10



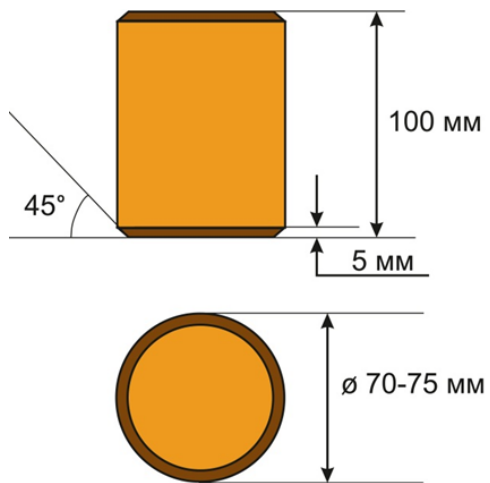
Мал.11



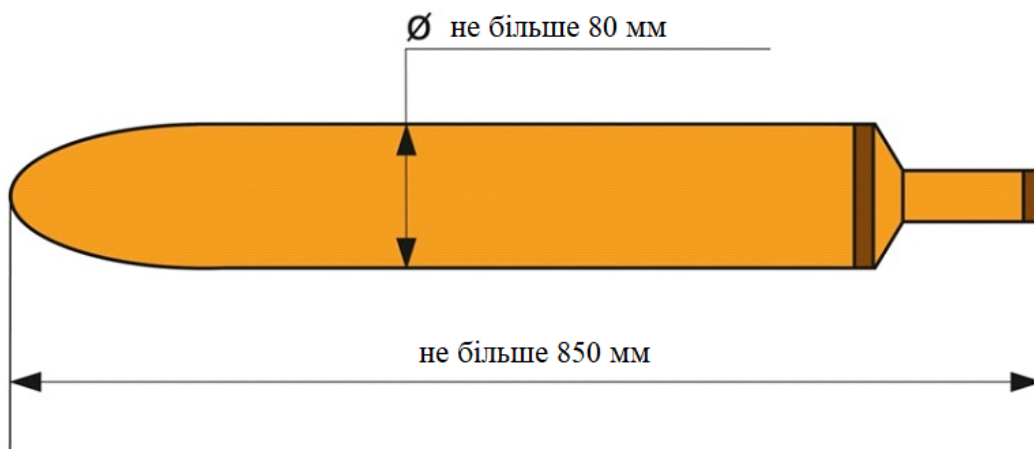
Мал.12



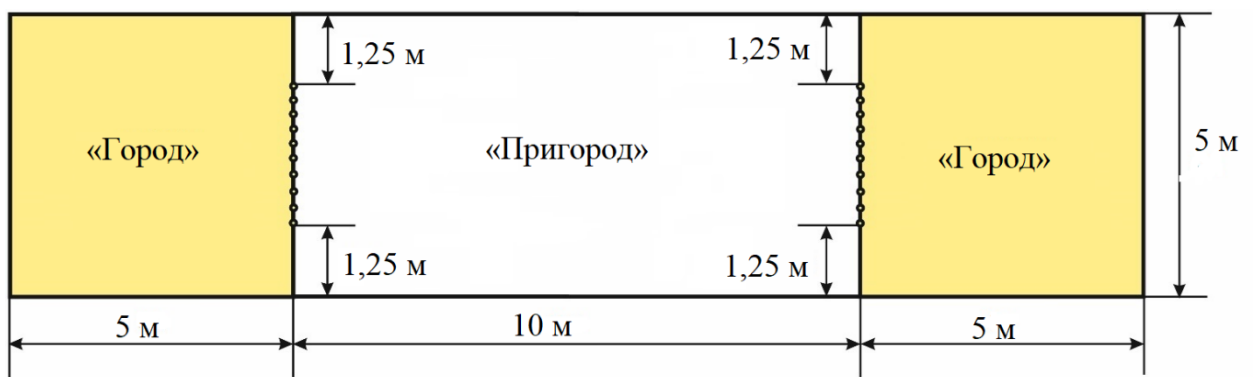
мал.13



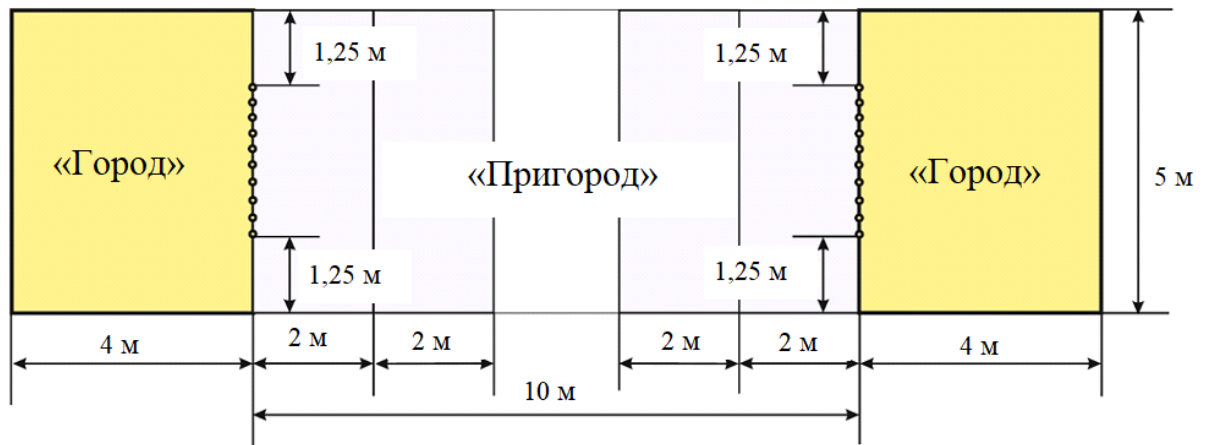
Мал.14



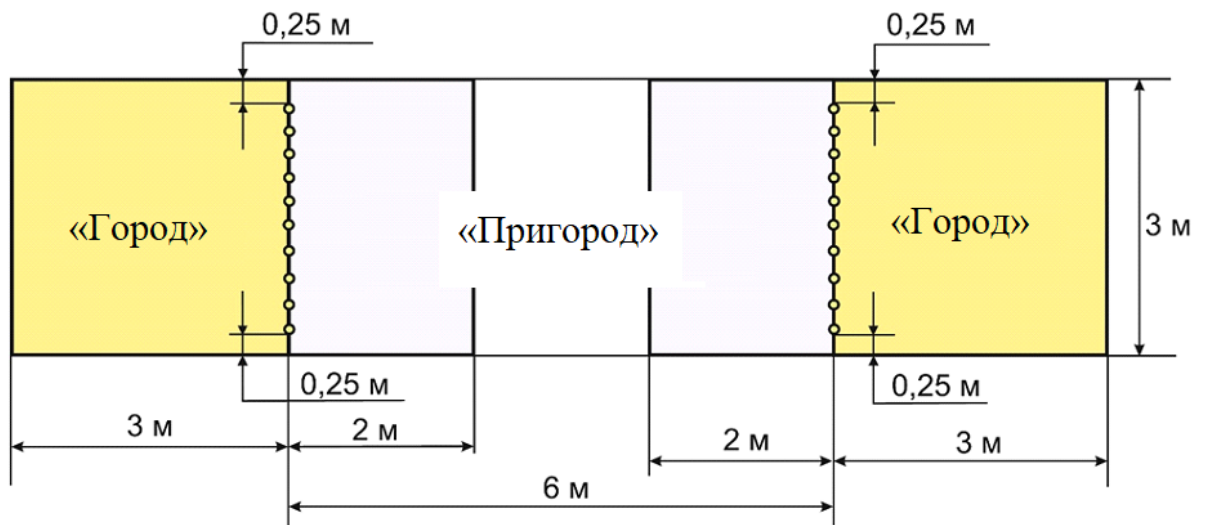
Мал.15



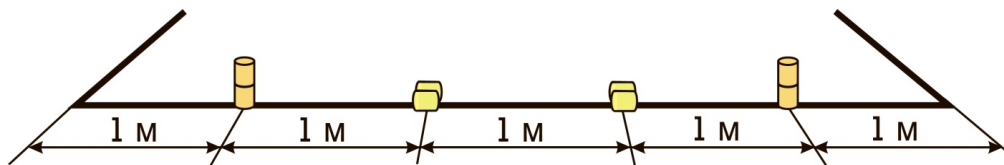
Мал.16



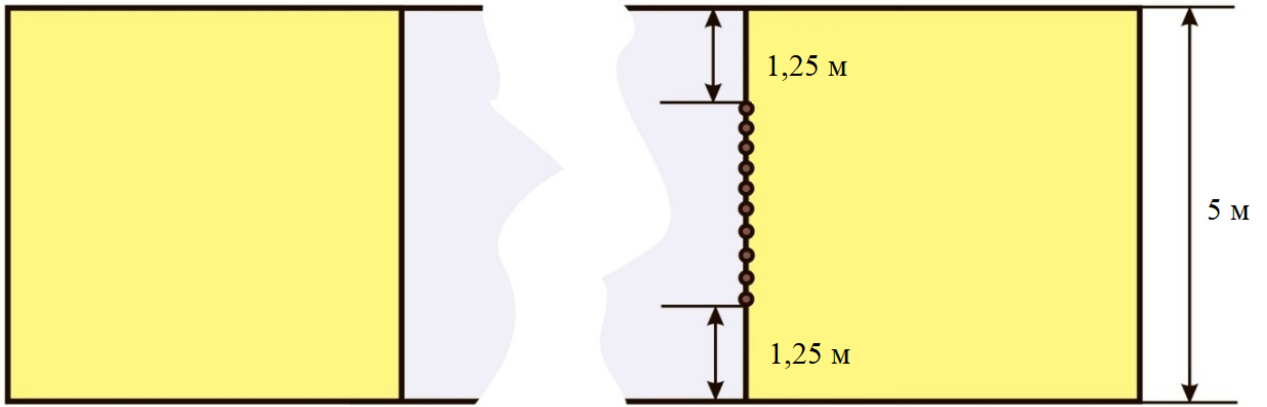
Мал.17



Мал.18

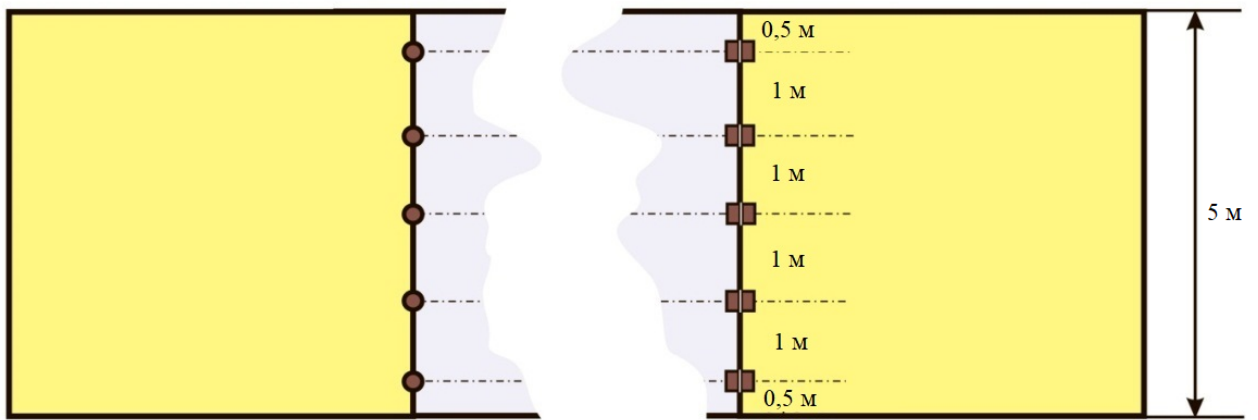


Мал.19



Фігура «Відкриття»

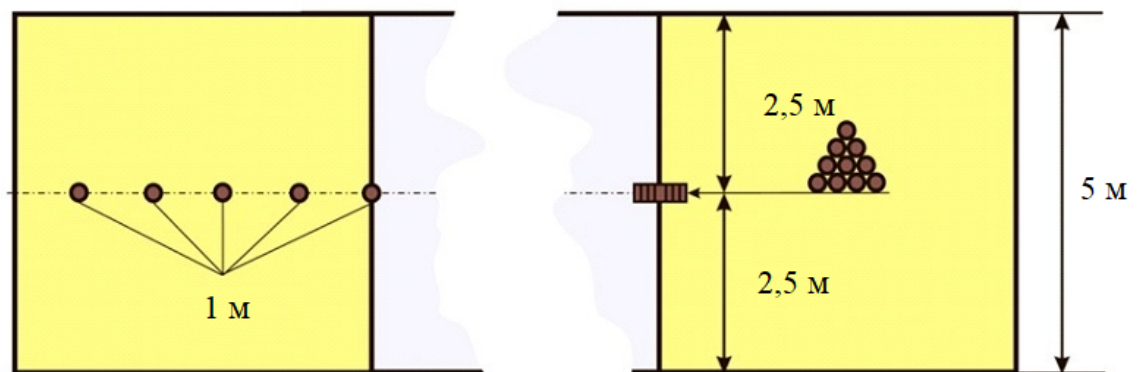
Мал.20



Фігура «Рідкозуб»

Фігура «Лежанка»

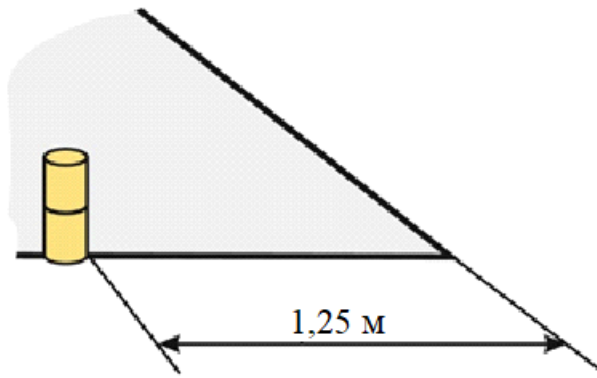
Мал.21



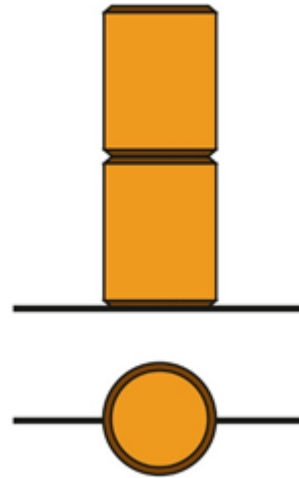
Фігура «Черга»

Фігура «Горка»

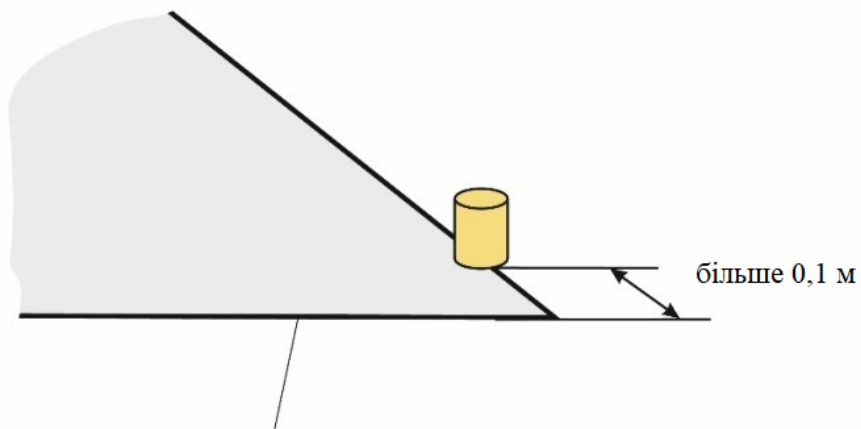
Мал.22



Мал.23

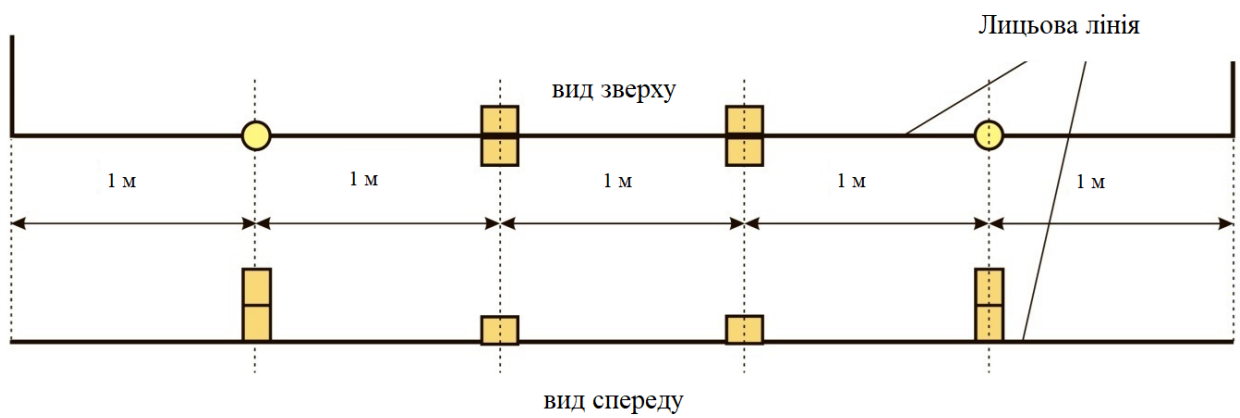


Мал.24

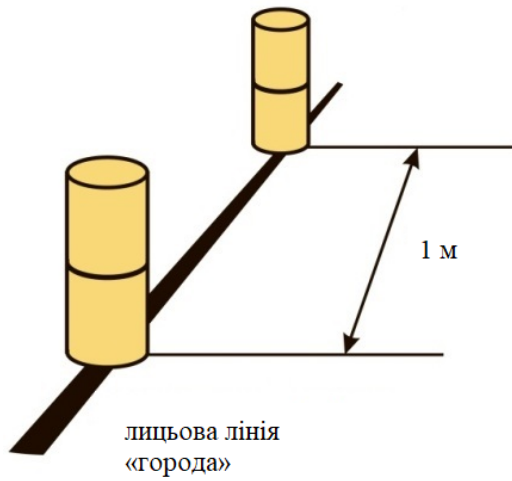


Лицьова лінія «города»

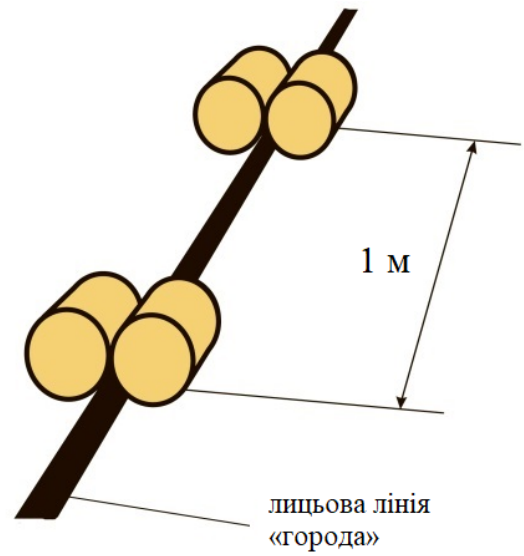
Мал.25



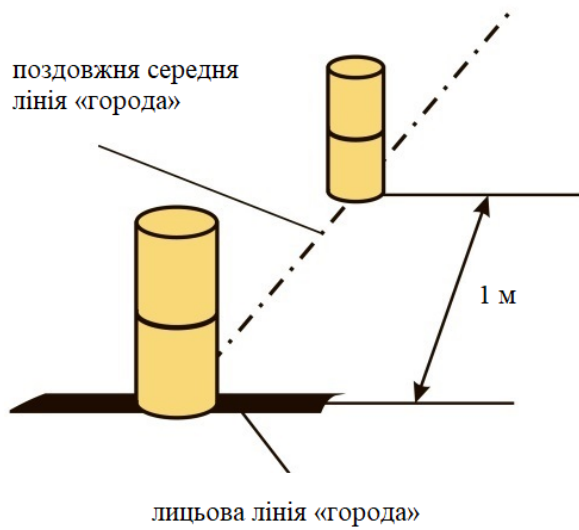
Мал.26



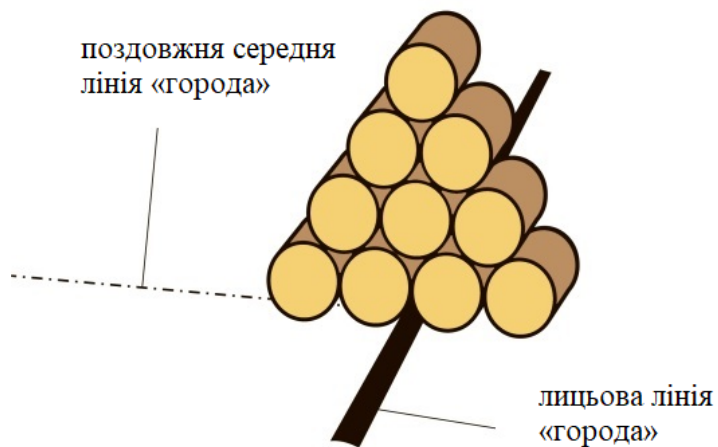
Мал.27



Мал.28



Мал.29



Мал.30

Регламент складання городкових фігур

Основною метою Регламенту є стандартизація постановки фігур для гри в спортивних дисциплінах городкового спорту з метою створення рівних умов для учасників Змагань.

1. Спортивні дисципліни «городки класичні» і «городки європейські»

1. У спортивних дисциплінах «городки класичні» і «городки європейські» всі фігури крім фігури «Лист» ставлять від середини лицьової лінії, не виходячи за межі «города».

Усі городки, які розташовані на лицьовій, задній або бічних лініях «города», мають розташовуватися так, щоб зовнішні краї вертикальних проекцій цих городків збігалися з зовнішніми краями ліній розмітки «города».

Точність постановки городків щодо ліній може бути перевірена за допомогою вертикально встановленого контрольного городка, який розташовують впритул до зовнішнього краю обмежувальної лінії за межами «города» так, щоб вертикальна проекція городка збігалася із зовнішнім краєм лінії.

Точність відстаней між городками перевіряється за допомогою горизонтально розташованих контрольних городків.

Городки, розташовані поруч один з одним, мають щільно стикатися.

Городки, розташовані уздовж центральної лінії «города» і «пригорода», що позначає «марку», ставляться на середину ліній.

Для постановки фігур для проведення Змагань використовуються тільки городки, які відповідають вимогам Правилам.

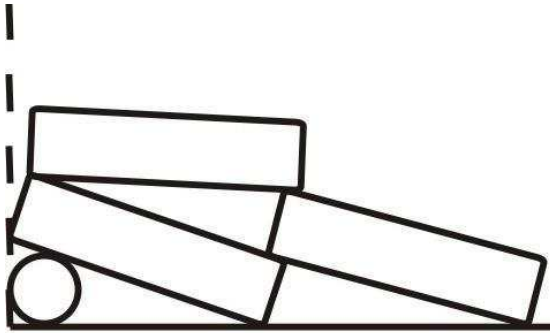
У Змаганнях, які проводяться городками циліндричної форми, стоячі і верхні городки визначаються і використовуються тільки за призначенням.

У Змаганнях будь-якого рівня учасники мають право використовувати свої городки, якщо вони відповідають вимогам Правил і перевірені суддею, за умови, якщо організатори Змагань не пропонують відповідні городки.

У фігурах, побудованих з городків, що мають форму правильної призми, в основі якої квадрат, городки встановлюються на одну з граней. Установка городків на ребро забороняється.

2. Порядок постановки фігур.

1. Гармата

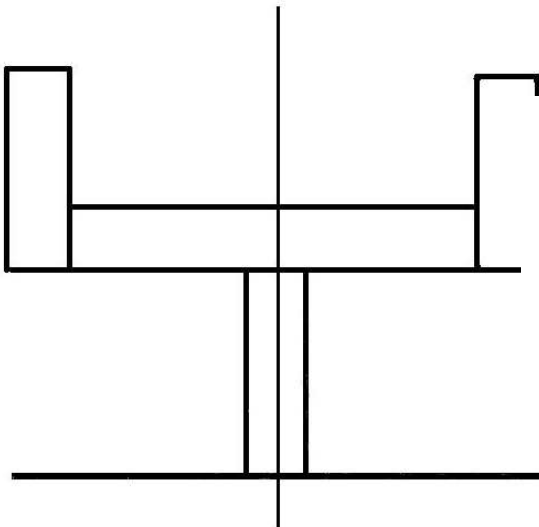


1. Перед постановкою фігури до центру лицьової лінії в пригороді ставиться вертикальний городок, упритул до якого ставляться нижній і два середніх городка.

2. Задній городок ставиться на краї двох нижніх городків (не далі 10 мм від краю).

3. Край верхнього городка не має виступати вперед чи назад щодо верхніх країв двох середніх городків

2. Вилка

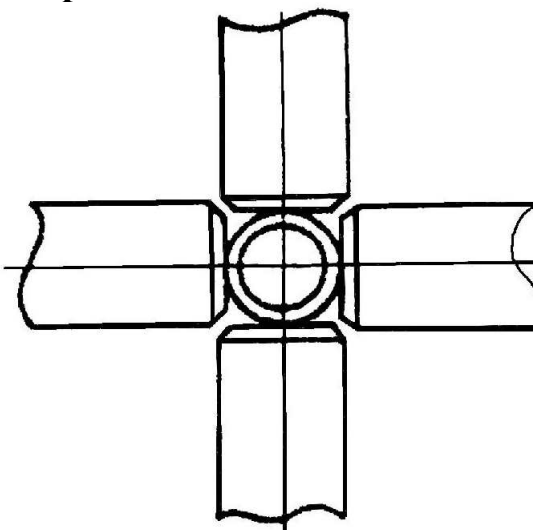


1. Передній городок ставлять горизонтально на центральній лінії, починаючи від лицьової.

2. За переднім городком ставлять два городки разом паралельно лицевій лінії.

3. Упритул до попередніх двох городків та паралельно центральній лінії ставлять бокові городки.

3. Зірка

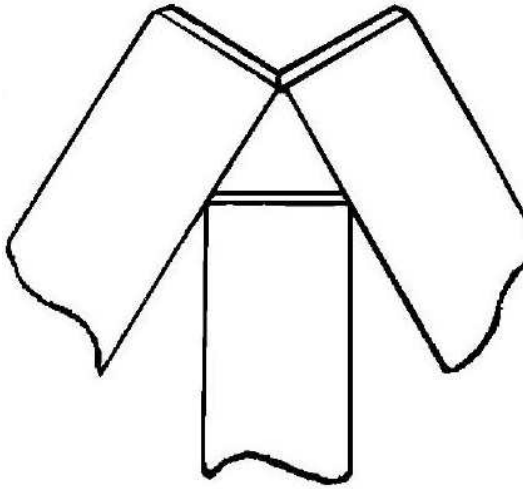


1. Передній городок ставлять горизонтально на центральній лінії, починаючи від лицьової.

2. За переднім городком встановлюють городок вертикально.

3. Решта городків встановлюють перпендикулярно упритул до центрального городка, не торкаючись один одного.

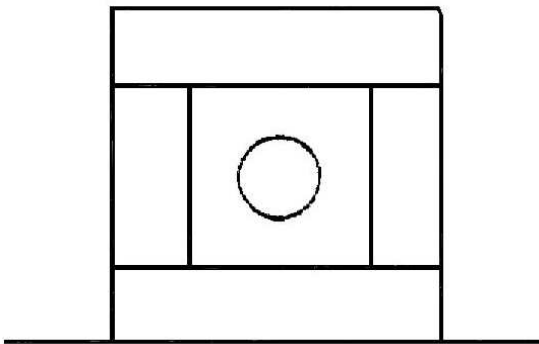
4. Стріла



1. Три передні городки кладуть за довжиною упритул один до одного на центральній лінії, починаючи від лицьової.

2. Два задні городка «вуса» кладуть упритул до попередніх один до одного фасками під кутом. Відстань між внутрішніми краями задніх городків «вусів» має дорівнювати довжині городка.

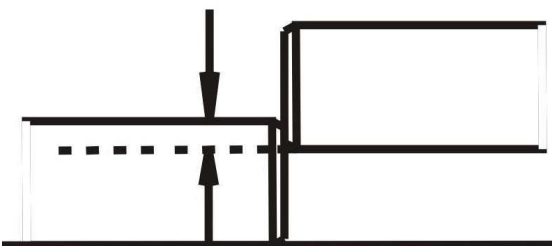
5. Криниця



1. На два розташованих паралельно центральній лінії городки кладуть зверху два городки паралельно лицьовій лінії. Проекції верхніх і нижніх городків мають співпадати.

2. У середину утвореного квадрата на центральній лінії вертикально встановлюють городок.

6. Колінчатий вал

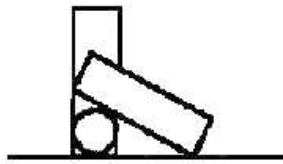
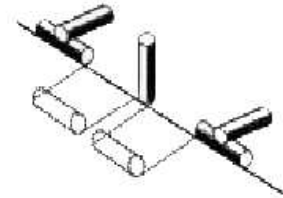


1. Перший городок встановлюють на центрі лицьової лінії.

2. Два наступних городка встановлюють впритул до боків першого городка, паралельно лицьовій в сторону центра «города». Зачеплення городків не може перевищувати 10 мм.

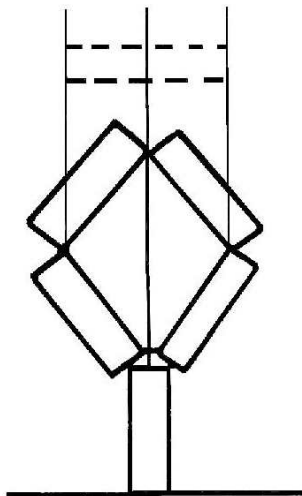
3. Четвертий та п'ятий городки встановлюють впритул до попередніх городків на лицьову лінію так, щоб зачеплення городків не перевищувало 10 мм.

7. Артилерія



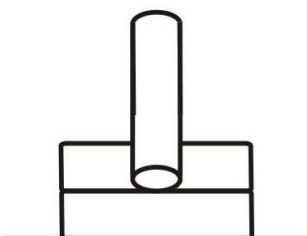
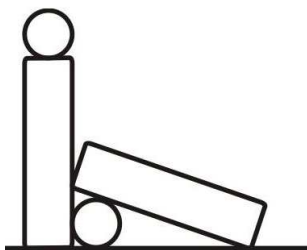
1. На центр лицьової лінії встановлюють городок у вертикальному положенні.
2. На відстані довжини городка від вертикального городка кладуть горизонтально два городка на лицьову лінію.
3. На центр горизонтальних городків кладуть городки так, щоб вертикальні проекції передніх країв верхніх і нижніх городків створеної «гармати» збігалися.

8. Ракетка



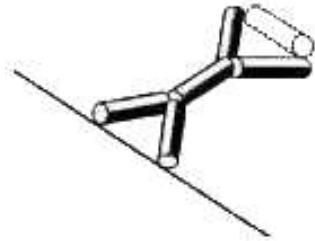
1. Передній городок кладуть горизонтально на центральній лінії, починаючи від лицьової.
2. Чотири наступні городки встановлюють горизонтально так, щоб відстань між внутрішніми краями бокових городків, які утворюють ромб – дорівнювала довжині городка.
3. Городки торкаються фасками.

9. Кулеметне гніздо



1. Два городка встановлюють вертикально на центрі лицьової лінії. Зверху на них встановлюють городок так, щоб зовнішні і бокові краї вертикальних проекцій верхнього і вертикальних городків збігалися.
2. Упритул до низу вертикальних городків кладуть горизонтально городок так, щоб вертикальні проекції передніх країв верхнього і нижнього городка «гармати» співпадала.

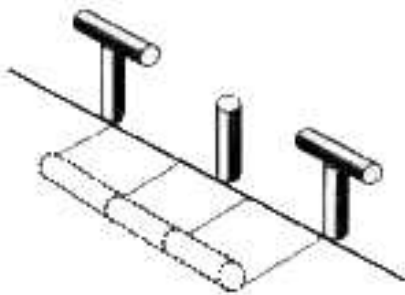
10. Рак



1. Складають фігуру від центру лицьової лінії. Передні та задні «вуса» фігури складають фасками так, щоб відстань між внутрішніми краями передніх і задніх городків дорівнювала довжині городка. Між «вусами» встановлюють городок на центральній лінії.

2. Городки торкаються фасками.

11. Вартові



1. Перший городок встановлюють вертикально на центрі лицьової лінії.

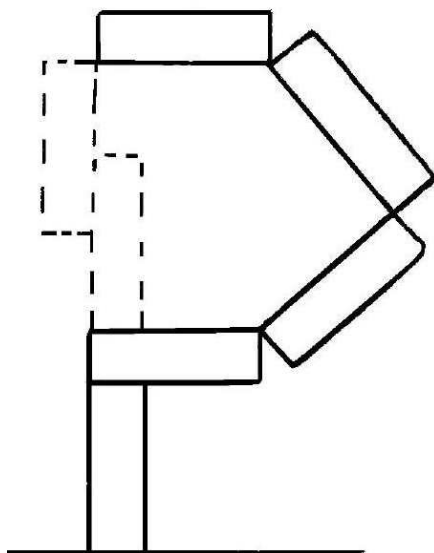
2. На рівній відстані в різні сторони від першого городка встановлюють два бокові городки вертикально.

3. Відстань між внутрішніми краями бокових вертикальних городків дорівнює довжині трьох городків.

4. На вертикальні бокові городки кладуть городки зверху.

5. Верхні городки мають розташовуватися у центрі вертикальних городків паралельно лицьовій лінії.

12. Серп

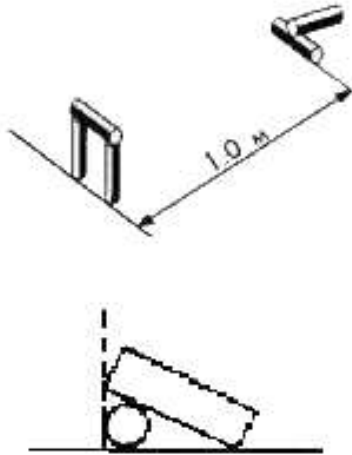


1. Передній городок ставлять горизонтально на центральній лінії, починаючи від лицьової лінії.

2. До нього паралельно лицьовій лінії одним з країв встик кладуть другий городок. Паралельно йому через відстань у півтора городка встановлюють третій городок. Краї городків, що знаходяться на центральній лінії, мають розташовуватися на одній прямій.

3. До фасок городків розташованих паралельно лицьовій лінії, приєднуються фасками два наступних городка.

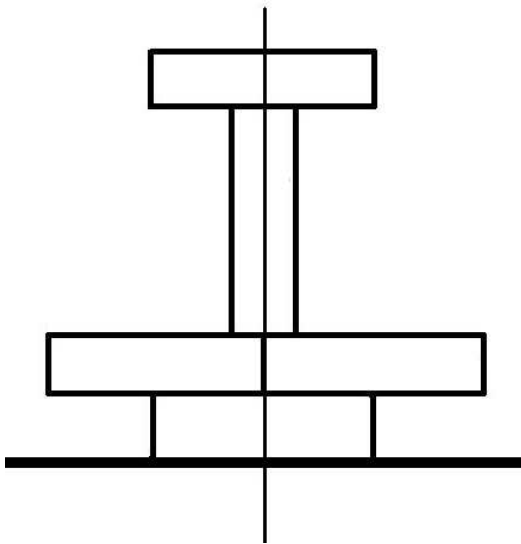
4. Для граючих лівою рукою фігура встановлюється в лівій половині «города» у дзеркальному відображенні.

13. Тип

1. Два городка встановлюють вертикально на центрі лицьової лінії. Зверху на них встановлюють городок горизонтально так, щоб зовнішні і бокові краї вертикальних проекцій верхнього і вертикальних городків збігалися.

2. На відстані 1 м від лицьової лінії на центральній лінії встановлюється «гармата».

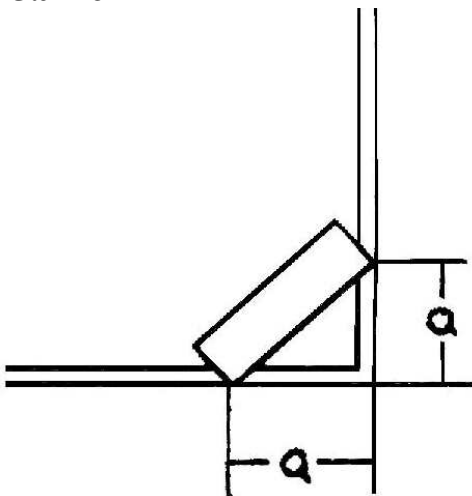
3. Передні краї вертикальних проекцій верхнього і нижнього городків «гармати» мають збігатися.

14. Літак

1. Передній городок встановлюють на центрі лицьової лінії, за ним впритул два городка паралельно лицьовій лінії.

2. За ними впритул на центральній лінії четвертий городок. Задній городок впритул до четвертого - паралельно лицьової лінії.

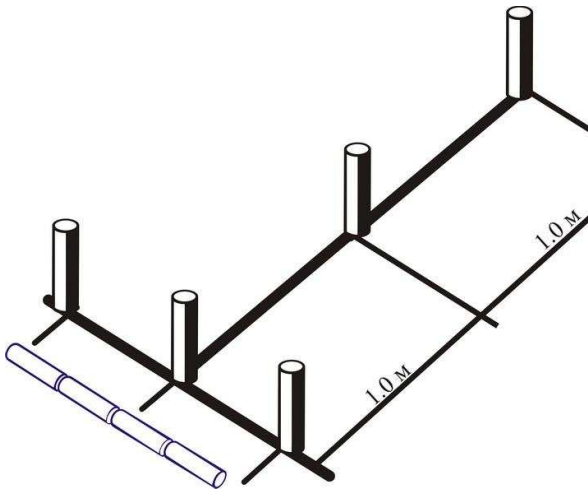
3. Середини переднього і заднього городків мають знаходитися суворо на центральній лінії.

15. Лист

1. Кутові городки торкаються зовнішнього краю обмежувальних ліній у рівновіддалених від центру «города» точках.

2. Середній городок ставиться суворо в центрі діагоналі, що йде від заднього правого кута «города» до переднього лівого (для граючих правою рукою) чи в центрі діагоналі, що йде від заднього лівого кута «города» до переднього правого (для граючих лівою рукою). Середина його має бути на центральній лінії.

16. Факс



1. Всі городки фігури ставляться у вертикальному положенні.
2. Два городка розміщуються на лицьовій лінії на відстані 40 см від центра лицьової лінії.
3. Інші три городки розташовуються на центральній лінії з інтервалом в 1 м.

2. Спортивна дисципліна «городки фінські-кюккя»

1. Вертикальні городки, які встановлені попарно до початку гри, розташовуються на однаковій відстані одна від одної центром торця городка на лицьовій лінії «города» (Мал. 23, Додаток 1).

2. Відстані від бічних ліній «города» до зовнішніх вертикальних поверхонь зовнішніх пар городків в особистих змаганнях у всіх вікових групах, крім юнаків та дівчат молодшої вікової групи, становить 1,25 м, в особистих Змаганнях серед юнаків та дівчат молодшої вікової групи -- 0,25 м. У командних Змаганнях всіх вікових груп, крім юнаків та дівчат молодшої вікової групи, ця відстань складає 0,1 м, в командних Змаганнях серед юнаків та дівчат молодшої вікової групи -- 0,25 м. (Мал. 24, Додаток 1).

3. Після закінчення серії кидків, городки, що знаходяться на задній лінії «города», на бічних лініях «города» і «пригорода», встановлюються на тому ж місці вертикально центром торця городка на лінію (Мал. 25, Додаток 1).

4. В разі гри короткої додаткової партії дві пари вертикальних городків встановлюють на лицьову лінію так, щоб центри торців перебували в одному метрі від бічних ліній «города», а дві центральні пари городків -- горизонтально на середину лицьової лінії «города» (Мал. 26, Додаток 1). Відстань між центрами проєкцій городків горизонтальних пар і центрами вертикальних пар – один метр.

5. Фігури і порядок їх постановки для Партії п'яти фігур.

1) Фігура «Відкриття».

Встановлюються 10 вертикально стоячих пар городків на лицьовій лінії «города». Відстань від бічних ліній до зовнішньої поверхні крайніх

городків – 1.25 м (Мал.20, Додаток 1). Другий «город», з якого виконуються кидки, залишається вільним;

2) Фігура «Рідкозуб».

Встановлюють вертикально п'ять пар городків на лицьовій лінії на відстані 50 см від бічних ліній з проміжком один метр між собою. Відстань між городками визначається за центром вертикальних проєкцій городків (Мал 27, Додаток 1);

3) Фігура «Лежанка».

Горизонтально встановлюють п'ять пар городків паралельно лицьовій лінії «города», так щоб вертикальна проєкція місць зіткнення циліндричних поверхонь городків збігалася з лицьовою лінією «города». Відстань між центрами пар -- один метр (Мал.28, Додаток 1);

4) Фігура «Черга».

Встановлюють п'ять пар вертикальних городків, які розташовуються на поздовжній середній лінії «города» паралельно бічним лініям. Стовпчики з двох городків встановлюють, починаючи з лицьової лінії, в напрямку задньої лінії на відстані одного метра один від одного в «городі» розміром 5 м х 5 м або на відстані 80 см в «городі» розміром 5 м х 4 м (Мал. 29, Додаток 1). Відстань між городками визначається за вертикальними проєкціями, що проходять через центри городків;

5) Фігура «Горка».

Встановлюють 10 городків в формі піраміди. Всі городки розташовуються паралельно лицьовій лінії «города». У нижньому ярусі укладають чотири городка так, щоб лицьова лінія проходила між другим і третім городками. Поверх них кладуть три городка, потім два, зверху один (Мал. 30, Додаток 1).

Додаток 3
до Правил Змагань
з городкового спорту

Регламент роботи суддівської колегії

1. Головна суддівська колегія (далі ГСК) починає роботу не менше ніж за день до початку Змагань.

Головний суддя є головою спортивно-технічної комісії (далі СТК) і призначає її членів зі складу ГСК із найбільш підготовлених суддів. До складу комісії входить непарна кількість членів (не менше трьох).

Основні завдання СТК:

- 1) приймання спортивної споруди, на якій будуть проводитися Змагання;
- 2) перевірка спортивного інвентарю (биток і городків), що використовується в Змаганнях;
- 3) поточний контроль за станом спортивного обладнання та інвентарю, своєчасне виправлення дефектів.

Приймаючи спортивну споруду, на якій будуть проводитися Змагання, СТК перевіряє:

- 1) горизонтальність поверхні «города» і «пригорода», правильність їх розмітки;
- 2) поверхню «конів» і «півконів», розмітку на них, наявність зчеплення взуття з поверхнею стійок, вірність кріплення обмежувальних планок, їх розмірів;
- 3) стан відбійної стінки, огорож для безпеки учасників і глядачів, їх відповідність Правилам;
- 4) наявність і стан місць для переодягання учасників і суддів, води для пиття і гігієнічних потреб;
- 5) наявність і стан приміщень для роботи суддівської колегії, місць для роботи секретарів на майданчиках.

За результатами огляду спортивної споруди і супутніх приміщень до початку Змагань складається акт приймання, в якому зазначаються висновки та зауваження комісії з обов'язковим висновком щодо можливості проведення Змагань на цій спортивній споруді.

Акт підписує голова комісії, представник Федерації і власник (керівник) об'єкта.

Перевіряючи спортивний інвентар учасників Змагань СТК :

- 1) здійснює огляд і вимірювання параметрів биток: довжини биток; ваги биток (для спортивної дисципліни городки європейські); відповідність кріплень згідно з Правилами; стану биток на час змагань.

2) здійснює перевірку якості городків і вимір їх параметрів:
довжину городка;
діаметр або товщину городка;
ширину фаски;
якість торців городка;
відсутність вм'ятин і сколів на торцевих і циліндричних поверхнях городків;
маркування стоячих і верхніх городків для високих фігур.

Здійснюючи поточний контроль за станом спортивного обладнання та інвентарю і своєчасне виправлення дефектів, СТК виконує наступні функції:

1)регулярно перевіряє ігрові поверхні «города» і «пригорода» на предмет горизонтальності і наявності деформації;

2)вживає заходів до своєчасного усунення дефектів ігрового покриття «города» і «пригорода».

2.Мандатна комісія

У день приїзду для перевірки заявочних документів головний суддя зі складу ГСК призначає мандатну комісію в складі голови і кількох членів комісії (не менше двох). До її складу має входити головний секретар.

До обов'язків мандатної комісії входить:

1)перевірка поданих документів, в тому числі документів, що засвідчують особистість спортсмена, його спортивну кваліфікацію, на відповідність їх вимогам Положення та Правил;

2)допуск команд та учасників до участі в Змаганнях;

3)підготовка пропозицій щодо відсторонення від участі в Змаганнях спортсменів з неоформленими належним чином документами, що не мають допуск лікаря або не відповідають вимогам Положення або Правил.

За результатами роботи мандатної комісії складається протокол із зазначенням рішення щодо допуску учасників або команд до Змагань. Протокол підписує голова і всі її члени.

Протокол щодо результатів проходження учасниками і командами мандатної комісії подається головою комісії на першому засіданні суддівської колегії.

Спортсмени (команди), які не прибули на мандатну комісію і (або) не включені до протоколу, не можуть бути допущені і брати участь в Змаганнях.

Після підписання протоколу мандатна комісія припиняє свою роботу.

3.Засідання суддівської колегії.

Засідання суддівської колегії проводить головний суддя, в його відсутності заступник головного судді.

Протоколи засідань суддівської колегії оформляються головним секретарем або іншим членом суддівської колегії за призначенням головного судді.

Рішення щодо кожного питання порядку денного затверджуються шляхом

голосування, в якому беруть участь тільки члени суддівської колегії.

Перше засідання суддівської колегії проводиться в день приїзду спільно з організаторами Змагань та представниками команд, які мають бути сповіщені завчасно.

На порядок денний виносяться питання:

1) доповідь голови мандатної комісії щодо результату роботи і допуск учасників;

2) проведення жеребкування і доведення необхідної інформації щодо організації Змагань.

В разі необхідності за пропозицією учасників засідання до порядку денного можуть включатися інші питання в разі затвердження їх рішенням суддівської колегії.

З першого питання голова мандатної комісії доповідає суддівській колегії щодо:

1) кількості поданих заявок;

2) загальної кількості учасників, заявлених для виступу в Змаганнях;

3) кількості учасників і команд, допущених до Змагань;

4) причини відсторонення деяких спортсменів або команд від участі в Змаганнях;

5) зауважень щодо оформлення заявочних листів та інших документів (якщо такі є);

6) персонального допуску окремих спортсменів.

З другого питання головний суддя Змагань повідомляє інформацію особисто, доручає довести її головному секретарю або своєму заступникові.

В разі необхідності присутнім нагадують основні моменти Положення, в яких визначено спосіб проведення змагань. Після цього приступають до жеребкування.

В разі проведення особистих і командних Змагань може проводитися жеребкування тільки особистих Змагань, а жеребкування командних Змагань може бути проведено пізніше.

Після закінчення кожного ігрового дня головний суддя збирає суддівську колегію на засідання, на якому затверджуються результати ігор минулого дня, розглядаються спірні питання, що виникли в процесі Змагань, розбирається якість суддівства, протести і дисциплінарні порушення. На засіданні можуть розглядатися поточні питання, які потребують колегіального рішення.

Після закінчення Змагань головний суддя збирає суддівську колегію на заключне засідання, на якому затверджуються результати Змагань.

4. Жеребкування.

У першому турі особистих Змагань, що проводяться на вибивання відповідної кількості фігур, головний секретар розподіляє гравців по майданчиках за результатами жеребкування.

У другому турі здійснюється послідовна зміна майданчиків. На кожному майданчику гравці розподіляються за парами в суворій залежності від

результатів першого туру.

У третьому турі гравці розподіляються за парами суворо за результатами, показаними за два тури, майданчики для кожної пари визначаються жеребкуванням.

У другому і третьому турах гравці, які показали найкращі результати, виступають останніми в лідируючій групі. Час виступу лідерів має бути зручним для глядачів.

Жеребкування Змагань, що проводяться за системою з вибуванням, проводиться з урахуванням рейтингу учасників, пар або команд, умови визначення якого обумовлюються Положенням. Гравці, пари або команди, які мають найкращий рейтинг, мають зустрічатися на останніх етапах Змагання.

Жеребкування Змагань, що проводяться за групами, проводиться з урахуванням рейтингу учасників, пар або команд, так, щоб найсильніші учасники, пари або команди потрапляли в різні групи відповідно до рейтингу, спосіб визначення якого міститься у Положенні.

У першому турі Змагань, що проводяться на вибивання фігур відповідної кількістю биток, спортсмени, пари або команди розподіляються за часом і майданчиках згідно з жеребкуванням.

У наступних турах суперники розподіляються згідно з показаними раніше результатами з послідовною зміною майданчиків. Команди, пари або учасники, які показали найкращі результати, виступають останніми в лідируючій групі.

В останньому турі розподіл учасників у заходах і за майданчиками відбувається згідно з результатами, показаними перед останнім туром.

Майданчик для гри кожної пари в останньому турі визначається методом виключення тих, які вже використовувалися обома суперниками.

Якщо такого не виявляється, обирається майданчик, на якому ще не грав суперник, який має кращий результат перед останнім туром.

Час виступу лідерів має бути зручним для глядачів.

Допускається інший спосіб і порядок проведення жеребкування, якщо це обумовлено Положенням.

5. Звітні документи.

Для звіту ГСК готує пакет документів, до якого входять:

- 1) афіша;
- 2) звіт головного судді, завірений підписами головного судді і головного секретаря;
- 3) протоколи засідань суддівської колегії, завірнені підписами головного судді і головного секретаря;
- 4) протоколи мандатної комісії, завірнені підписами голови і її членів;
- 5) заявки всіх команд і учасників, оформлені відповідно до Положення та Правил;
- 6) протоколи ігор, завірнені підписами судді і секретаря, що обслуговували зустріч, головного судді та головного секретаря;

7) підсумкові протоколи, завірені печаткою повноважного організатора і підписами головного судді та головного секретаря;

8) довідка щодо складів команд, завірена печаткою повноважного організатора і підписами головного судді та головного секретаря;

9) акт готовності спортивного об'єкта для проведення Змагань;

10) табель обліку робочого часу спортивних суддів;

11) оформлені відомості на видачу нагородної атрибутики та призів;

12) акт списання нагородної атрибутики (медалі та дипломи).

До завершального дня Змагань ГСК має підготувати пакет документів, які передаються представникам команд, які брали участь у Змаганнях.

У пакет документів входять: афіші, підсумкові протоколи Змагань та довідка щодо складів команд, які брали участь в Змаганнях, довідка щодо складу суддівської колегії, завірені печаткою повноважного організатора і підписані головним суддею та головним секретарем Змагань.

Додаток 4
до Правил Змагань
з городкового спорту

ІМЕННА ЗАЯВКА

на участь у _____ з городкового спорту

Дата _____

Місце проведення _____

№ п/п	Прізвище, ім'я, по батькові	Рік народж.	Спорт. Розряд	Область (місто)	ФСТ, відомство	СК, ДЮСШ	Вид програми	Кращий результат	Прізвище, ініціали тренера	Віза лікаря
	чоловіки									
	жінки									

Всього допущено до змагань _____ спортсменів

Керівник установи _____

М.П.

Тренер _____

Лікар _____

М.П.

(дата)

Додаток 5
до Правил Змагань
з городкового спорту

ПРОТОКОЛ ОСОБИСТИХ ЗМАГАНЬ З ГОРОДКОВОГО СПОРТУ

Прізвище, ім'я, по батькові та підпис учасника

Рік народ. _____ розряд _____ ДСТ, місто _____

Виконаний розряд _____ місце _____

Назва фігур	I тур _____ Майданчик №				II тур _____ Майданчик №				III тур _____ Майданчик №			
	1 партія		2 партія		1 партія		2 партія		1 партія		2 партія	
Гармата												
Вилка												
Зірка												
Стріла												
Криниця												
Колін. вал												
Артилерія												
Ракетка												
Кулеметне гніздо												
Рак												
Вартові												
Серп												
Тир												
Літак												
Лист												
15 фігур												
30 фігур												
60 фігур												
90 фігур												

Суддя _____ () _____ () _____ ()
 Секретар _____ () _____ () _____ ()
 Гол. суддя _____ Гол. секретар _____

Змагання _____ між командами _____

від _____ 20__ года _____ год. _____
проведення змагань _____ майданчик № _____

майданчик № _____

[illegible]

Капітан команди _____ (підпис та прізвище)

Капітан команди (підпис та прізвище)

[illegible][illegible]

№	1	2	№	1	2	№	1	2	№	1	2	№	1	2	Рез-т
															Рахунок

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

Тренер (представник) команди

Сповідання щодо подачу протесту



Суддя _____ (_____)
(_____)

Секретар _____



Додаток 6
до Правил Змагань
з городкового спорту

Протокол Змагань у фінські городки

1-а партія гри	2-а партія гри		протокол особистих змагань	1-а партія гри	2-а партія гри				
			назва змагань						
		20				20			
		19	місце проведення			19	зустріч № _____ майданчик № _____		
		18				18			
		17				17			
		залишається				залишається			
		16	ПІБ спортсмена			16	ПІБ спортсмена		
		15				15			
		14	назва команди			14	назва команди		
		13				13			
		залишається				залишається			
		12	Дата			12	Суддя		
		11				11			
		10				10			
		9	Час: годин хв.			9			
		залишається				залишається			
		8				8			
		7				7			
		6				6			
		5				5			
		залишається				залишається			
		4				4			
		3				3			
		2				2			
		1				1			
		скільки бабок залишилось				скільки бабок залишилось			
		скільки попів залишилось				скільки попів залишилось			
		=				=			

Підпис спортсмена
спортсмена

1 бабка залишається = -2 очка

Підпис

1 піп залишається = -1 очко

Головний суддя _____ (_____)
 Головний секретар _____ (_____)

Зміст

	сторінка
I. Загальні положення	2
II. Організація та проведення Змагань	4
1. Види Змагань	4
2. Способи проведення Змагань	4
3. Положення про проведення Змагань	4
4. Учасники Змагань	5
5. Права і обов'язки учасників Змагань	6
III. Суддівська колегія	7
1. Склад суддівської колегії	7
2. Головний суддя	7
3. Заступник головного судді	8
4. Заступник головного судді зі спортивної дисципліни	8
5. Головний секретар	8
6. Заступник головного секретаря	9
7. Суддя-інспектор	9
8. Старший суддя на майданчику	9
9. Суддя інформатор	10
10. Суддя	10
11. Секретар	10
12. Лікар	10
13. Комендант Змагань	11
14. Порядок подання протесту. Розгляд протесту	11
15. Правила безпеки	13
16. Спрощені правила	13
17. Міри покарання	13
IV. Термінологія	17
V. Спортивна дисципліна городки класичні	21
1. Майданчик для гри. Устаткування. Інвентар	21
2. Правила та порядок проведення гри	23
3. Визначення результатів Змагань	29
VI. Спортивна дисципліна городки європейські	30
1. Майданчик для гри. Устаткування. Інвентар	30
2. Правила та порядок проведення гри	32
1. Визначення результатів Змагань	36
VII. Спортивна дисципліна городки фінські-кюккя	37
1. Інвентар. Майданчик для гри	37
2. Порядок постановки городків перед початком гри	38
3. Правила та порядок проведення гри	38
4. Визначення результатів гри	42
5. Партія п'яти фігур	43
6. Фігури та порядок їх вибивання	43
7. Порядок визначення переможців	44
VIII. Городкове триборство	45
1. Інвентар та обладнання	45
2. Правила Змагань в окремих дисциплінах	45
3. Порядок проведення та визначення результатів Змагань з городкового	

триборства

45

ІХ. Адаптація ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування до повноцінного життя суспільства

46

Додаток 1

48

Додаток 2

61

Додаток 3

69

Додаток 4

74

Додаток 5

75

Додаток 6

77