

Гунтарс Бралитис

Новус

Правила



Гунтарс Бралитис

Новус. Правила

«Издательские решения»

Бралитис Г.

Новус. Правила / Г. Бралитис — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-747758-5

Первая книга по правилам игры новус. Коротко об игре как таковой.
Технические элементы игры для начинающих.

ISBN 978-5-44-747758-5

© Бралитис Г.
© Издательские решения

Содержание

Виды и характер соревнований	6
1. Виды соревнований	6
2. Характер соревнований	7
Участники соревнований	8
3. Права и обязанности участников	8
4. Одежда участников	9
5. Представители команд и капитаны	10
Судейская коллегия	11
6. Состав судейской коллегии	11
7. Главный судья	12
8. Старшие судьи	13
9. Судьи	14
Правила игры	15
10. Начальное положение	15
11. Специальные термины	16
12. Игра	17
13. Прямые и рикошетные удары	19
14. Исключение из соревнований	20
15. Поражение в игре	21
16. Поражение в сете	22
17. Штрафная пешка	23
18. Потеря права на удар	25
19. Предупреждение	26
20. Одиночные игры	27
21. Парные игры	28
22. Определение права удара	29
23. Результаты игры	30
Инвентарь соревнований	31
24. Новусный стол	31
25. Пешки	32
26. Шайба	33
27. Кий	34
Стихи Новус	35
Стихи НСИ	36
Правила этикета настольных спортивных игр	37
Моральный кодекс игрока НСИ России	38
Новус как игра	39
Гунтарс Бралитис	42
Кубок Las Vegas 2015 «Best of the best»	43

Новус Правила Гунтарс Бралитис

*Правила игры в новус утверждены на заседании президиума ЛФН
25 января 2008 года.*

Вступают в силу с 01 марта 2008 года.

© Гунтарс Бралитис, 2016

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero



Виды и характер соревнований

1. Виды соревнований

1.1. Соревнования по новусу бывают:

- а) одиночные, для мужчин и женщин;
- б) парные, для мужчин, женщин и смешанных пар.

2. Характер соревнований

2.1. Соревнования по новусу могут быть:

- а) индивидуальные, результаты которых засчитываются каждому участнику отдельно;
- б) парные, в которых результаты засчитываются паре;
- в) командные, в которых результаты индивидуальных игр засчитываются командам.
- г) индивидуальные и командные, когда результаты одновременно засчитываются как отдельным участникам, так и командам.

2.2. Характер и программу соревнований оговаривают в положении о соревнованиях.

Участники соревнований

3. Права и обязанности участников

3.1. Участники должны знать и точно соблюдать правила игры, положение о соревнованиях и календарь игр.

3.2. Участник должен явиться к столу соревнований в течение 2 минут после вызова судьи. Если участник в это время не явился к столу, ему в игре засчитывается поражение. Участники, которым таким образом было засчитано два поражения, из дальнейших соревнований выбывают. Если участник сыграл 50% и менее игр, то набранные им очки аннулируются; если больше – ему в несыгранных играх засчитываются поражения, если в положении о соревнованиях не предусмотрен другой порядок. В этих случаях игрокам за такие победы выигранные и проигранные сеты не считают.

3.3. Участники имеют право обращаться к судьям с просьбами или за разъяснениями по вопросам, возникшим в процессе игры.

3.4. Участникам запрещается спорить с судьями. Если участники не удовлетворены решениями судей, они могут обращаться к старшему или главному судье. Решение старшего судьи можно обжаловать незамедлительно, сообщив об этом главному судье, если в положении о соревнованиях не предусмотрен другой порядок подачи протеста. Возражения при определении победителя в каком-либо сете принимают во внимание только тогда, когда участник об этом вносит протест судье немедленно при возникновении спора.

3.5. Перед игрой судья, если такой есть, знакомит участников друг с другом. Судья и игроки приветствуют друг друга рукопожатием. После игры участники прощаются рукопожатием и благодарят судью. Отказ от рукопожатия до или после игры наказывается дисквалификацией участника, и он немедленно исключается из данного турнира.

3.6. Во время сета игроки не имеют права отойти от стола соревнований, если только это не связано с необходимостью поднять с пола выскочившую за край стола пешку или шайбу, или с необходимостью заменить поврежденный инвентарь соревнований.

3.7. Во время сета участникам соревнований запрещено разговаривать с посторонними лицами, высказывать своему противнику реплики или комментарии об игре.

3.8. Во время перерыва между сетами участники могут разговаривать с тренером или представителем. В это время участники с разрешения судьи, а если такого нет, тогда, предупредив противника, имеют право отойти от стола до 3 минут.

4. Одежда участников

4.1. Участники соревнований должны быть в аккуратной, чистой одежде и обуви (не уличной), отвечающей требованиям помещений.

4.2. Участникам одной команды командных соревнований желательно быть в одинаковой одежде или с соответствующими эмблемами своей команды.

5. Представители команд и капитаны

5.1. Каждой команде, которая принимает участие в соревнованиях, необходим представитель или капитан, отвечающий за команду, и только он является посредником между судейской коллегией и командой.

5.2. Представитель или капитан отвечает за дисциплину участников и обеспечивает их явку на соревнования.

5.3. Представитель участвует в жеребьевке, если она проходит вместе с представителями, а также получает информацию о соревнованиях.

5.4. Протесты, если они появляются, представитель подает в письменном виде старшему судье соревнований.

Судейская коллегия

6. Состав судейской коллегии

6.1. Судейскую коллегия соревнований назначает и утверждает местная секция новуса, федерация новуса или другая организация – организатор мероприятия на местах.

6.2. В состав судейской коллегии входит главный судья, заместитель главного судьи, секретарь, старшие судьи и судьи у столов.

6.3. В зависимости от объема соревнований состав судейской коллегии может быть другим, соответствующим объему соревнований.

6.4. Для судейства игр каждой отдельной зоны назначают старшего судью.

7. Главный судья

7.1. Главный судья отвечает за то, чтобы соревнования проходили в соответствии с правилами и положением. В его обязанности входит:

- а) утвердить календарь игр, проводить жеребьевку участников;
- б) руководить работой судей и принимать окончательные решения по поданным протестам, а также по всем другим вопросам, которые появились по ходу соревнований;
- в) проверить составы участвующих команд;
- г) утвердить протоколы соревнований (игр);
- д) утвердить окончательные результаты соревнований и вместе с отчетом подать в организацию-учредителю.

7.2. Главный судья имеет право:

- а) во время соревнований освобождать от судейства судей, которые не справляются со своими обязанностями или нарушают правила, порядок соревнований и дисциплину;
- б) исключать из соревнований участников, которые нарушают правила соревнований, грубо ведут себя или совершают другие нарушения;
- в) отменить или перенести соревнования, если их проведение невозможно из-за неподготовленности места соревнований;
- г) отменить соревнования, если появилась необходимость произвести изменения в программе или календаре игр;
- д) отменить ошибочное решение старшего судьи.

7.3. Распоряжения главного судьи обязательны для всех членов судейской коллегии, участников соревнований и их представителей.

8. Старшие судьи

8.1. Старшие судьи:

- а) руководят личными или командными соревнованиями в региональных зонах или группах;
- б) перед началом соревнований проверяют соответствие инвентаря требованиям, установленным правилами (высоты стола, формы, шайбы и кия у игроков (также и во время соревнований));
- в) утверждают судей для судейства отдельных игр, если таковые предусмотрены;
- г) отменяют ошибочные решения ему подчиненных судей (судей игр). Это надо сделать до начала следующего сета;
- д) фиксируют нарушения правил, совершенные игроками, и назначают штрафные санкции в соответствии с нарушениями, записывая их в протокол;
- е) по окончании зональных или групповых соревнований протоколы соревнований и таблицы доставляют главному судье.

9. Судьи

9.1. Судья игры, если таковой предусмотрен:

- а) проводит каждую отдельную игру в соответствии с данными правилами, самостоятельно решая все вопросы, появляющиеся в ходе игры;
- б) перед игрой проверяет соответствие инвентаря к соревнованиям;
- в) перед игрой проверяет соответствие одежды и обуви участников к соревнованиям;
- г) руководствуясь таблицей соревнований и жеребьевкой, перед игрой устанавливает, кто из участников имеет право на первый удар;
- д) информирует участников об игре, громко сообщая изменения результата игры;
- е) внимательно следит за игрой, оценивая положение и направление движения пешек, так как часто только по этому можно судить, к которой из пешек шайба бьющего игрока прикоснулась первой;
- ж) не позволяет игрокам нарушать правила. За каждое совершенное нарушение правил судья объявляет игроку предупреждение, если оно предусмотрено настоящими правилами (см. пункт 19), и делает об этом запись на обратной стороне протокола. После третьего предупреждения судья игроку, нарушившему правила, засчитывает поражения в несыгранных сетах;
- з) выставляет штрафные пешки, возвращает (на место, предусмотренное настоящими правилами) на стол перескочившие за борт пешки, восстанавливает положение неправильно сдвинутых пешек, напоминает игрокам о смене права на удар;
- и) мотивированно объясняет свои решения;
- к) в случаях необходимости прекращает игру и решает вопрос о возможности и порядке ее продолжения;
- л) ведет счет результата игры и отмечает его в протоколе, сообщая о нем по окончании каждого сета и самой игры. По окончании игры подписывает протокол и передает его старшему судье.

9.2. Если в соревнованиях судья у стола не предусмотрен, его обязанности выполняют сами игроки, при необходимости приглашая старшего судью. Участник, который в протоколе игры записан первым, заполняет протокол после каждого сета, сообщает результат и указывает, который из игроков имеет право на первый удар в очередном сете. После игры протокол, подписанный обоими игроками, незамедлительно должен быть передан в секретариат соревнований.

Правила игры

10. Начальное положение

10.1. До начала игры игроки должны счистить со стола (не касаясь поверхности стола рукой) лишнюю борную кислоту; запрещается ее подгребать, поддувать или подсыпать возле пешек. Любой из игроков имеет право в случае необходимости, в том числе и во время игры, почистить свою сторону стола, а противоположную сторону стола попросить это сделать соперника или судью.

10.2. Игроки сами устанавливают на столе свои пешки. Затем они становятся у противоположных сторон стола, и игрок, имеющий право первого удара, установив шайбу в зоне борта своей стороны стола, производит удар кием по ней в направлении своих пешек.

10.3. Пешки размещают в ряд так, чтобы между ними не было зазора и они были плотно прижаты к борту стола по четыре с каждой стороны средней линии стола.

11. Специальные термины

11.1. «Темное поле»

– зона вдоль борта на половине игрока, которую ограничивает линия зоны этого борта, а также поле на внутренней стороне круга посередине (в центральном круге) новусного стола.

11.2. «Темная пешка»

– пешка, которая находится на темном поле данного игрока, в ее отверстии не видна ограничивающая линия темного поля (ни под каким углом).

11.3. «Светлая пешка»

– пешка игрока, которая находится на столе не на темном поле.

11.4. «Удар правильный»:

а) если шайба сначала касается своей светлой пешки;

б) если нет своей светлой пешки и шайба касается противоположного борта, до этого не коснувшись ни одной другой пешки;

в) если шайба вначале касается бокового борта и затем своей пешки, которая находится в центральном круге;

г) любой другой удар считается **наказуемым**;

д) «**границы своей зоны**» – это один метр в каждую сторону от края стола и два метра назад.

12. Игра

12.1. Игра состоит из нескольких сетов, количество которых оговаривается в положении о соревнованиях.

12.2. Сет начинается с момента, когда игроки заняли места каждый на своей половине стола и один из игроков сделал первый удар.

12.3. До удара игрок устанавливает шайбу в зоне борта своей стороны стола на любом месте так, чтобы в отверстии шайбы не было видно боковых линий или линию, ограничивающую зону борта своей стороны стола. Шайбу нельзя устанавливать за боковые линии (по направлению к лузе).

12.4. Устанавливая шайбу, запрещено ею касаться какой-либо пешки. Начиная движение, шайба не имеет права касаться какой-либо пешки, находящейся на своем темном поле. Шайбу для удара нельзя устанавливать на боку.

12.5. Когда шайба установлена на столе, но удар еще не сделан, игрок имеет право рукой менять положение шайбы или же установить ее на другое место.

12.6. Прицеливаясь, нельзя допускать, чтобы кий перекрывал внутренний угол борта стола. Если возникают сомнения в правильности положении кия, тогда и рукой нельзя перекрывать внутренний угол борта.

12.7. Пальцы опорной руки игрока не должны касаться поверхности стола, а могут касаться только его борта.

12.8. Удар можно производить только тонким концом кия. Запрещено производить удар толстым концом кия или его боковой частью.

12.9. Удар считается выполненным, если кий задел шайбу. При выполнении удара по пешкам шайба на обратном ходу не должна пересекать линию «темного поля» на своей половине стола, т. е. когда в отверстии шайбы больше не видна линия «темного поля», за исключением случаев, когда у игрока есть какая-нибудь темная пешка.

12.10. После удачного удара, когда в лузу (-ы) упала (-ли) одна или несколько своих пешек и игрок не совершил ни одного нарушения, игрок имеет право продолжить серию ударов.

12.11. Если в результате удара одна пешка упала на другую, их помещают рядом, не затрагивая остальных. Верхняя пешка помещается с той стороны, на которой имеется перевес, если это невозможно, то пешку помещают на ближайшее свободное место. Если пешка упала на шайбу, эту пешку кладут на стол на место шайбы. Если пешка или шайба в прыжке (полете) задевает какой-либо предмет вне стола, а затем снова падает на стол, то эти пешка или шайба считаются за бортом.

12.12. Если в результате удара шайба остается в таком положении, что ее трудно взять, не пошевелив пешки, игроки просят судью взять шайбу.

12.13. Если в результате удара пешка остается в нестабильном положении на краю отверстия лузы и во время продолжения игры, *не касаясь шайбы или другой пешки*, падает в лузу, судья ставит ее на прежнее место и это падение пешки в лузу не принимает во внимание.

12.14. Если в результате удара шайба или пешка запрыгивают на борт и там остаются, то следует считать, что они за бортом. Перелетевшую через борт свою или пешку противника устанавливают в центральном круге так, чтобы было видно перекрещение линий центра. Если центр занят, то пешку устанавливают на диагональной линии круга с той стороны, с которой пешка перелетела через борт. Пешку помещают так, чтобы ее внешний край касался внутреннего края круга. Если эта точка занята, судья пешку помещает по своему усмотрению в любую другую ближайшую точку пересечения диаметра с линией круга. Если заняты все пять упомянутых точек, то пешку устанавливают на линии диаметра между пешками, расположенными в центре и у границы круга, но сначала всегда на той стороне, через которую она переле-

тела через борт. Если пешка перелетела у скрещения бокового и лицевого бортов и нельзя установить, через какой борт она перелетела, то пешку устанавливают у линии центрального круга на предполагаемой диагонали на той стороне, на которой пешка перелетела через борт (если занята середина центрального круга). Если одновременно через борт перелетают две или несколько пешек, то пешка, которую первой задела шайба, выставляют в центр, а остальные, как сказано выше.

12.15. Если в результате удара пешка разбивается и ее части остаются на столе, то на месте большей из них судья ставит новую пешку. Если две части одинаковые, то судья ставит новую пешку вместо той ее части, которая находится в более труднодоступном месте.

Если в результате удара разбивается пешка и ее большая часть или половина оказывается за бортом, считается, что пешка перелетела через борт, и новую пешку устанавливают в центральном круге.

Если большая часть разбитой пешки или ее половина упала в лузу, то считается, что пешка упала в лузу.

Если в результате удара разбивается шайба и большая ее часть упала в лузу или перелетела через борт, то игроку выставляется штрафная пешка.

12.16. Если в результате удара пешка встала на ребро, одна пешка легла на другую, или пешка упала на шайбу (или наоборот), на борт, или вне стола, считается, что пешка *не находится в движении*.

12.17. Пока судья или игрок, который выполняет функции судьи, не закончил своих действий на столе: выставляет штрафную пешку, записывает результат и т. д., игрокам не разрешается ставить шайбу на стол. Разрешается взять шайбу со стола или из лузы, а также подать ее сопернику (другому игроку).

12.18. Во время игры участники не имеют права ходить вокруг стола, чтобы осмотреть положение пешек с другой стороны.

12.19. Участники имеют право наклоняться над столом, опираясь рукой (руками) о борт, но не дотрагиваясь до него туловищем.

12.20. Во время игры участники не имеют права класть на борт шайбу, пешки или другие предметы. Также нельзя кием тянуть шайбу по поверхности стола, ее нужно брать рукой. Если шайба осталась по другую сторону линии центрального круга, соперник должен ее подвинуть рукой в направлении центрального круга или в сторону соперника, производившего удар. Приложение шайбы к боковому борту наказывается предупреждением.

12.21. Игрокам не разрешается во время игры менять шайбу и кий, за исключением тех случаев, если они испорчены и для дальнейшей игры больше негодны.

12.22. Запрещается измерять расстояния, используя для этого какие бы то ни было предметы, перед выполнением удара.

12.23. Каждому игроку перед началом игры разрешено в течение 2 минут ознакомиться с особенностями стола (делать это разрешено с любой стороны стола). В парных играх 2-минутное правило относится к паре.

12.24. Если до начала сета стол так сильно сотрясается, что пешки сдвигаются с места, то положение пешек восстанавливается.

13. Прямые и рикошетные удары

13.1. Игрок имеет право бить прямым (ненаказуемым) ударом все свои «светлые» пешки, а также предварительно задев шайбой какую-либо из них любую другую пешку, независимо от того, где она находится.

13.2. Игрок имеет право бить рикошетным ударом все свои пешки.

13.3. «Темные» пешки нельзя выбивать прямым ударом, их можно выбивать исключительно:

- а) шайбой, которая до того коснулась противоположного борта;
- б) шайбой, которая до того коснулась своей «светлой» пешки;
- в) своей светлой пешкой;
- г) с помощью нескольких пешек, если шайба вначале коснулась своей «светлой» пешки;
- д) рикошетным ударом по боковому борту, если пешка в центральном круге.

13.4. Игрока не штрафуют, если у него нет «светлых» пешек и шайба после рикошетного удара о противоположный борт не коснется ни одной из своих пешек.

13.5. Если игрок выбивает «темную» пешку противника, ее оставляют на том месте, на котором она встала.

13.6. Запрещается в одиночных играх наказуемым ударом забивать «светлую» пешку (-и) соперника на «темное» поле. Если же это произошло, то эту пешку (-и) возвращают в прежнее положение, при этом не трогая другие сдвинутые пешки, а игрока наказывают.

13.7. Забивать пешку (-и) противника в «темную» зону разрешается только:

- а) рикошетным ударом о противоположный борт, когда больше нет своих «светлых» пешек;
- б) шайбой, которая перед этим задела свою светлую пешку;
- в) своей пешкой;
- г) при помощи нескольких пешек в результате правильно выполненного удара.

Примечание: Удар считается правильным, если игрока штрафуют лишь за его завершение, например, шайба падает в лузу или перелетает через борт.

13.8. Если игрок наказуемым ударом выбил одну или несколько пешек соперника через борт, или загнал ее (их) в «темную» зону, или выбил одну свою «темную» пешку, их положение восстанавливают, а игрока штрафуют. Положение остальных пешек не восстанавливают.

13.9. Положение пешки (-ек) соперника не восстанавливают, если она (-и) после удара (в том числе и наказуемого) перемещается (-ются) в «темной» зоне.

14. Исключение из соревнований

14.1. В случаях особо грубых нарушений участник может быть исключен из соревнований без предупреждения (употребление алкоголя, курение в местах проведения соревнований, откровенная грубость или неподчинение требованиям судей и т. п.).

14.2. Если участнику засчитаны два поражения за неспортивное поведение (бросание пешек или шайбы, нецензурные высказывания, реплики, оскорбляющие достоинство человека, и тому подобные действия).

14.3. Если участнику засчитаны два поражения за неявку к столу соревнований в течение двух минут.

14.4. Если участник отказывается от приветствия соперника перед игрой или после нее.

15. Поражение в игре

15.1. Если участник не явился к столу в течение двух минут с момента вызова судьей, ему засчитывается поражение в игре.

15.2. За неспортивное поведение игроку засчитывается поражение в игре.

15.3. После третьего предупреждения нарушителю засчитывается поражение в еще не сыгранных сетах.

16. Поражение в сете

16.1. Игроку засчитывают поражение в сете:

а) если он наказуемым ударом выбивает из центрального круга или своей бортовой («темной») зоны две или больше своих пешек (это не относится к тем случаям, когда игрок оштрафован после правильно выполненного удара, например в конечной фазе удара шайба падает в лузу, перелетает через борт или тому подобное);

б) если он во время игры так сильно пошевелил стол, что сдвинулись пешки;

в) если он умышленно нарушает правила игры, не выполняет распоряжения судьи, после команды «стоп» производит удар;

г) если шайба вначале наказуемым ударом задела свою «темную» пешку, а затем сдвинула *две или больше пешек*;

д) если игрок рукой, кием или шайбой (не сделав удара) сдвинул две или больше пешек;

е) если игрок во время сета взял в руки со стола какую-либо пешку, или сдвинул последнюю на столе находящуюся пешку, или опускает руку (-и) в лузу, пока право на удар имеет соперник;

ж) если участник, который в протоколе записан первым, в каком-нибудь из сетов сделал удар первым, а право на удар было у соперника. Если это нарушение констатировано после того, как сделан и следующий удар, нарушение не считают, сет продолжается, и его результат остается в силе. Следующий сет начинает игрок, которому было право первого удара по протоколу;

з) если во время парной игры игрок сделал удар, а право на удар было у другого игрока, хотя это и констатировано позднее;

к) если игрок во время сета меняет неповрежденную шайбу или кий;

л) если игрок в перерыве между сетами уходит и отсутствует более чем три минуты;

м) если игрок рукой или кием касается находящейся в движении пешки или шайбы.

17. Штрафная пешка

17.1. Игрок теряет право на удар и ему выставляют штрафную пешку в следующих случаях:

- а) после наказуемого удара;
- б) если шайба после прямого удара вначале коснулась пешки противника или одновременно своей и чужой пешек;
- в) если шайба после удара о противоположный борт (рикошетного удара) при наличии на столе «светлых» пешек вначале коснулась пешки противника;
- г) если шайба упала в лузу;
- д) если шайба перелетела через борт;
- е) если у игрока все свои пешки остались только в «темной» зоне, а шайба при рикошетном ударе не коснулась противоположного борта (смотрите пункт «и»);
- ж) если игрок отказался от права на удар;
- з) если игрок наказуемым ударом коснулся своей «темной» пешки. *Сдвинутая пешка восстанавливается в прежнем положении;*
- и) если после удара о боковой борт шайба не коснулась своей пешки в центральном круге или противоположного борта;
- к) если игрок сделал двойной удар, т. е. кий вторично коснулся шайбы;
- л) если игрок, устанавливая шайбу для удара, ею коснулся какой-либо пешки;
- м) если игрок тронул или взял шайбу со стола до того момента, пока на столе находились в движении пешка (-и) или шайба;
- н) если игрок рукой или кием задел движущиеся пешку (-и) или шайбу;
- о) если игрок кием, рукой или шайбой (подавая, беря или устанавливая ее на стол) прикоснулся к какой-либо пешке;
- п) если игрок сдвигает какую-либо пешку или допускает какое-нибудь другое наказуемое «штрафной» пешкой нарушение правил, пока право на удар имеет соперник, положение сдвинутой пешки незамедлительно восстанавливается, а нарушившему правила игроку *после прекращения серии ударов соперником* выставляется штрафная пешка, и он лишается права на очередной удар;
- р) если игрок наказуемым ударом выбивает одну или несколько пешек противника через борт. Положение выбитых пешек восстанавливается;
- с) если в результате удара разбивается шайба и большая ее часть падает в лузу или перелетает через борт (п. 12.15);
- т) за повторное умышленное затягивание времени, т. е. нарушение правила 30 секунд, отведенных на каждый удар;
- у) если удар произведен боковой частью или его толстым концом;
- ф) если в парной игре игрок прямым наказуемым ударом забьет пешку противника в зону в одиночной игре, именуемой «темной» задней зоной. В этом случае положение пешки не восстанавливается.

17.2. За несколько нарушений при одном ударе можно выставить только одну штрафную пешку (например шайба не задевает своих пешек и падает в лузу).

17.3. Штрафную пешку выставляют точно на среднюю линию бортовой зоны вплотную к борту стороны противника. Если это место занято, судья выставляет пешку по возможности ближе к средней линии, не сдвигая при этом находящихся там пешек. Если расстояние пешек от средней линии с обеих сторон одинаково, штрафную пешку выставляют на ту сторону, где меньше пешек штрафнуемого игрока; если число пешек с обеих сторон одинаково, то на ту сторону, где меньше общее количество пешек. Если и это количество одинаково, то на ту сторону,

с которой был сделан удар. Если следует выставить сразу две или больше штрафных пешек, то первую ставят на среднюю линию борта по центру, а остальные, как сказано выше.

17.4. Если у игрока на столе находятся все восемь пешек, штрафную пешку не выставляют, а засчитывают в долг. Если во время игры штрафную пешку забывают вовремя выставить, то игру продолжают без нее, т. е. долг считается аннулированным.

17.5. Штрафную пешку (-и) игроку выставляют только после того, как он потеряет право на удар. Если в какой-либо серии ударов игрок забил все восемь пешек в лузу и не потерял право на удар, то ему немедленно выставляют долговые пешки и он продолжает серию ударов.

17.6. Если долговых пешек несколько, их выставляют все одновременно. Если все долговые пешки нельзя выставить сразу, то выставляют их, сколько возможно, а остальные засчитывают как долг.

17.7. Пешка, оказавшаяся за бортом и выставленная в центральном круге, не является штрафной пешкой. В этом случае дополнительно выставляют пешку только при наличии нарушения, предусматривающего подобную меру.

18. Потеря права на удар

18.1. Право на Удар игрок теряет:

- а) если в очередном ударе не забивает в лузу ни одной своей пешки;
- б) если вместе со своей пешкой забивает в лузу пешку противника;
- в) если в результате удара своя пешка или пешка противника перелетает через борт;
- г) если совершил нарушение, за которое выставляют штрафную пешку;
- д) если выполняя удар, когда нет своих «темных» пешек, шайба обратным ходом пересекла линию бортовой зоны своей стороны, т.е. если в отверстии шайбы не видна линия;
- е) если игрок нарушает границы зоны своей стороны, за исключением случаев, когда необходимо поднять с пола перелетевшую через борт пешку или шайбу, или чтобы проверить правильность записи в протоколе игры, или чтобы в случае сомнений убедиться – пешка «темная» или «светлая»;
- ж) если после предупреждения об умышленном затягивании времени в течение пяти секунд и в дальнейшем каждые тридцать секунд не производит удар, право на удар передается противнику;
- з) если игрок кладет на стол шайбу для выполнения удара, пока судья не закончил свои действия.

19. Предупреждение

19.1. За следующие нарушения правил судья делает игрокам предупреждения и вносит их в протокол игры:

- а) если игрок неправильно ставит шайбу на стол в начальном положении и прицеливается;
- б) если игрок не подает или не пододвигает шайбу сопернику, которая осталась за центральной зоной или упала в лузу на противоположной от игрока стороне;
- в) если игрок подавая шайбу, ставит ее к боковому борту;
- г) если игрок кладет на борт стола шайбу, пешки или другие предметы;
- д) если игрок, целясь или производя удар, заносит кий за внутренний угол борта стола (закрывает его);
- е) если игрок измеряет расстояние используя вспомогательные средства перед исполнением удара;
- ж) если игрок во время игры рукой убирает лишнюю борную кислоту со стола;
- з) если игрок используя кий пододвигает шайбу;
- и) если игрок во время игры спорит с судьей;
- к) если игрок во время игры разговаривает с посторонними людьми, высказывает реплики противнику, жестикулирует, комментирует ход игры или как-нибудь по другому мешает сконцентрироваться противнику для выполнения удара.

19.2. Если игрок видит, что противник совершает нарушение, он при помощи команды «стоп» прерывает игру и информирует его о сделанном нарушении, при необходимости пригласив старшего судью.

19.3. Если игрок умышленно затягивает время игры (например, в простой ситуации очень долго думает над различными вариантами удара; установив шайбу на стол для выполнения удара, неоднократно меняет ее положение; долго прицеливается и т.д.) его предупреждают, что ему надлежит немедленно (в течении 5-и секунд) произвести удар. В случае невыполнения удара он теряет право на него. В случае повторного невыполнения удара в течении 30-ти секунд, он теряет право на удар и ему выставляется штрафная пешка. За каждый последующий раз, когда игрок будет нарушать 30-ти секундное ограничение, его будут таким образом наказывать до конца игры. Отсчет времени происходит с момента, когда игрок взял в руки шайбу или она находится в районе центрального круга на столе и ничто не мешает приготовиться к выполнению удара. В парной игре ограничение времени относится к обоим партнерам.

После третьего предупреждения игроку в несыгранных сетах засчитывается поражение.

20. Одиночные игры

20.1. В одиночных соревнованиях по новусу участвуют только двое играющих. Они стоят друг против друга, каждый со своей стороны стола.

20.2. Число сетов устанавливается положением о соревнованиях. После каждого сета игроки меняются местами (тоже самое игроки делают в случаях, когда оба игрока забивают все восемь (8) своих пешек в одной серии ударов, при этом не потеряв права на удар).

20.3. Сет выигрывает игрок, который первым забивает в лузы все свои пешки (учитывая сказанное в пунктах 20.4 и 20.5).

20.4. Если игрок имеющий право на первый удар первой удачной серией ударов забивает в лузы все восемь (8) пешек, его серию ударов прерывают и право на удар переходит к противнику. Если и противник удачной первой серией ударов забьет в лузы все свои пешки, сет переигрывают, поменяв стороны стола и право на удар. В следующем по порядку сете, право первого удара остается за тем игроком, как предусмотрено в протоколе. Если оба игрока первой серией ударов забили в лузы все восемь пешек, но один из них при последнем ударе нарушил правило, которое влечет за собой потерю права на удар, то он проиграл сет.

***Примечание:** Перерыв в серии ударов не является потерей права на удар. Игрок не бьет по той, причине, что у него на столе нет ни одной пешки. Если игрок после перерыва серии ударов совершит нарушение (например, подавая шайбу, сдвинет пешку (и)), его штрафуют, и только тогда он теряет свое право на удар. После первой потери удара противником этот игрок снова получает право на удар.*

20.5. Если игрок при правильно выполненном ударе вместе со своей последней пешкой забивает в лузу и последнюю пешку противника, то сет аннулируется и начинается сначала. Если игрок в данном случае зарабатывает штрафную пешку, ему в сете засчитывается поражение.

20.6. Если у обоих игроков остались только «темные» пешки, и каждый из них по три (3) раза не попадает по ним, сет переигрывается. Право первого удара не меняется.

21. Парные игры

21.1. В парных играх соревнуются две пары. Партнеры стоят друг против друга. Право первого удара все время принадлежит только одной стороне стола, а игроки после каждого сета меняются местами по часовой стрелке, за исключением случаев, когда обе пары свою игру закончили с одной (первой) серией ударов. В этом случае игроки остаются на своих местах, а право на первый удар переходит к игроку который забил свои пешки последним.

Удары также игроки выполняют по очереди в направлении движения часовой стрелки. В начале сета каждый участник устанавливает пешки своего партнера. Каждой паре игроков до начала игры разрешено в течение двух минут ознакомиться с особенностями стола (делать это разрешено с любой стороны стола).

21.2. В парной игре каждый игрок старается забить в лузу не только свои, но также и пешки партнера. В сете выигрывает пара, которая это сделает первой.

21.3. На парные игры распространяются все правила одиночных игр, за исключением случая, когда игрок наказуемым (прямым) ударом забивает пешку противника в его тыловую зону. В парных играх за такое нарушение выставляют только штрафную пешку.

21.4. Правила о запрете забить пешку (и) противника наказуемым ударом распространяется только на центральный круг.

21.5. В парной игре за совершенное нарушение наказывают того игрока, у которого есть право на следующий удар, или оно наступит, если в момент нарушения правил право на удар было у противника.

21.6. Штрафную пешку можно выставить только в случае, если на противоположной стороне от штрафного пешки сдвинуты с места.

21.7. Если игрок первой серией ударов загнал в лузы все шестнадцать (16 своих и партнера) пешек и его партнер еще не производил удар, тогда право на удар есть только у одного игрока из пары противников. Если он первой серией ударов не забьет в лузы все шестнадцать (16 своих и партнера) пешек, они проиграли этот сет. В остальных случаях право на удар имеют все играющие.

21.8. После сделанного удара, в случае необходимости, один из участников игры подает играющему шайбу.

21.9. Пока игрок, который имеет право на удар, не дотронулся до шайбы, которую ему пододвинули, или которая после предыдущего удара осталась на его стороне стола, его партнер имеет право давать указания (задания) касающиеся игры, не указывая с какого места производить удар (ы). Бьющий не имеет право говорить. После того, как игрок имеющий право на удар коснулся шайбы, обоим партнерам запрещается разговаривать. Для всего этого дано не более тридцати (30) секунд.

22. Определение права удара

22.1. В одиночных играх право на первый удар определяют следующим образом:

а) играя по круговой системе, проводится жеребьевка участников и составляется календарь (график) игр, причем первый игрок каждой пары имеет право на первый удар, а второй – право выбора стороны стола и пешек;

б) при игре по одноминусной или двухминусной системам право на первый удар определяют при помощи жеребьевки или следующим образом:

в играх нечетных туров право на первый удар имеет первый игрок, в играх четных туров – второй;

22.2. В командных соревнованиях право первого удара устанавливается положением о соревновании, но если это не предусмотрено, то право на первый удар в первом туре у игроков записанных в протоколе первыми.

22.3. Подобным же образом, как и в одиночных играх, право на первый удар определяют и в парных играх, только в жеребьевке участвует один из участников каждой пары. Пара играющих, получившая право на первый удар, сама решает, кто из них начинает игру. После того, как определены стороны стола и, пара получившая право на первый удар заняла свои места и, играющие сообщили кто из них будет бить первым, противники имеют право поменяться между собой местами. В решающем нечетном сете (если игра идет до выигрыша) игроки (пара), не имеющие права на первый удар, имеют право опять поменяться между собой местами.

22.4. При заполнении протокола командных соревнований, прежде всего записывают игроков играющих в первом туре. Порядок играющих в первом туре оба представителя команд вручают судье одновременно. Перед последней игрой каждого тура необходимо заявить о замене в следующем туре, если они предполагаются. Во втором туре разрешается игрокам основного состава заменить запасными игроками. В третьем туре эти запасные игроки могут, в свою очередь, быть заменены игроками основного состава или другими запасными игроками, при этом необходимо иметь в виду, что один запасной игрок во время одного матча может заменить только одного игрока (один номер), а замененный игрок может потом вернуться только на свое место (под своим номером).

23. Результаты игры

23.1. Если один из игроков выиграл больше половины из предусмотренных сетов, то его признают победителем и, игру прекращают, если только в положении о соревнованиях не предусмотрено сыграть все сеты. В игре, состоящей из четного количества сетов возможен также ничейный результат.

23.2. Командные соревнования прекращают, если одна из команд уже победила (если положение о соревнованиях не предусматривает проведение всех игр).

Инвентарь соревнований

24. Новусный стол

24.1. Стол – фанерная плита размером 1x1 м, не тоньше 16 мм, ограниченная бортами шириной 45 мм. Высота борта от поверхности стола – 25 мм. Во всех четырех углах стола на расстоянии 15 мм от бортов имеются круглые отверстия (лузы) диаметром 100 мм, под которыми прикреплены мешочки из материи. Края отверстия должны быть гладкими, чтобы не препятствовать скольжению пешек.

24.2. На поверхности стола нанесены черные линии шириной 1 мм. Бортовую зону ограничивает параллельная борту линия, проведенная на расстоянии 130 мм от него. В середине стола нанесен внутренний круг диаметром 250 мм. Его делят на четыре сектора линиями, перпендикулярными бортам.

24.3. Поверхность стола должна быть многократно лакированной, тщательно отшлифованной мелкой наждачной бумагой, отполированной и гладкой. С целью улучшить скольжение стол перед игрой посыпают борной кислотой, которой при помощи бумаги натирают его (стол). Использовать другие вещества для улучшения скольжения запрещено.

24.4. Борта должны быть изготовлены из дерева. Желательно, чтобы борта были клееные, притом с внутренней стороны они должны быть изготовлены из твердых пород лиственного дерева.

24.5. Стол размещают на деревянном или металлическом основании так, чтобы от верха бортов до пола было 75 – 78 см. Основание должно обеспечить столу устойчивость и быть регулируемым.

При помощи регулировки достигается строго горизонтальное положение стола.

25. Пешки

25.1. Пешки должны быть изготовлены из дерева (желательно из березы). Диаметр пешек 30 мм, толщина 12 мм, диаметр центрального отверстия – 8 мм. Края пешек немного закруглены, а верхняя и нижняя поверхности немного вогнуты, чтобы уменьшить площадь скольжения.

25.2. Пешки покрашены в два цвета – красный и черный, по шестнадцать (16) каждого цвета.

26. Шайба

26.1. Шайба должна быть изготовлена из цельного куска дерева. Форма шайбы подобна форме пешки. Толщина ее 14—15 мм, диаметр 44—45 мм, диаметр отверстия 10—10,2 мм, отверстие цилиндрическое, без расширения на концах отверстия, вес не более 22 г. Шайба не должна быть клееной, крашеной, лакированной и пропитанной каким-либо веществом. На ее поверхности могут быть инициалы владельца.

26.2. Если в положении о соревнованиях предусмотрено, что шайбы предоставляют организаторы соревнований, то играть другими шайбами запрещено.

27. Кий

27.1. Длина, толщина и вес кия, а также материал, из которого он изготовлен, не ограничены, кроме требования, чтобы тонкий конец кия, длиной 250 мм был изготовлен из круглого дерева. Диаметр тонкого конца кия 6—10 мм. Тонкий конец кия не должен быть отколот или зазубрен, а также не должно быть на конце никаких наклеек из других материалов и веществ.

Стихи Новус

У Вас такой отличный вкус!
Прекрасно выглядит *новус* —
Морской бильярд нас поразил,
Не нужно тратить лишних сил...
Но ясно всем – довольно ловко
Играешь после тренировки:
Ведь важно очень метко бить
И в лузу шарик положить.
Владенье кием нам поможет
Командный счет в игре умножить!

Татьяна Герлингер
Самара

Стихи НСИ

Всегда спортивные снаряды
Мы получить, конечно рады!
Они ведь инвалидам нашим
Жизнь делают намного краше!
Мы верим, в добрые новации
Оздоровят все наши нации,
Ведь спорт здоровье нам несет
И вас благодарит народ!
Пусть спорт шагает по Руси
Спасибо «Федерации НСИ»

*Татьяна Герлингер
Самара*

Правила этикета настольных спортивных игр

Для того, чтобы чувствовать себя за игровым столом уверенно и комфортно, необходимо знать некоторые правила поведения, принятые в мире настольных спортивных игр:

1. Не забывайте поприветствовать игрока (ов), с которым (и) начинаете партию, рукопожатием.

2. Прежде всего, следует запомнить, что момент, когда ваш партнер или игрок за соседним столом целится перед ударом или уже наносит удар, считается «святым». Недопустимо отвлекать игрока разговорами («говорить под руку»), а также стоять напротив лузы, в которую он целится, и опираться на стол.

3. Недопустимо по своей личной инициативе, а не по просьбе соперника, производить какие-либо действия на поле, напр.: убрать с поля чрезмерное количество порошка для натирания поверхности.

4. Если вам нужно пройти, а на пути у вас оказался наклонившийся над новусным столом игрок, дождитесь, пока он нанесет удар, и только потом продолжайте свой путь.

5. Крайне неприличным считается играть в верхней одежде. Одеваться желательно так, чтобы во время игры свести к минимуму возможность зацепить фишки рукавом, галстуком или фалдами пиджака. А если это произошло, не стоит обижаться на партнера, когда он укажет вам на то, что совершена ошибка.

6. Если вы не участвуете в игре, сохраняйте молчание, игроки концентрируют свое внимание.

7. Не затягивайте со своим ходом, 30 секунд вполне достаточно.

8. Во время игры – не стучите по столу посторонними предметами или пальцами, во время движения противника вообще не прикасайтесь к столу, не ставьте на бортик любые посторонние предметы.

9. Если у вас возникла необходимость покинуть зону игры, предупредите об этом соперника.

10. Не обманывайте.

11. Поблагодарите игрока (ов), с которым (и) закончили партию за приятно проведенное время, рукопожатием.

Моральный кодекс игрока НСИ России

Я буду играть в игру с духом хорошего спортивного настроения.

Я поведу себя благородно во время и после соревнования.

Я никогда не буду сознательно нарушать правило, но если я сделаю, то я буду осознать это нарушение.

Я не приму мер, которые могут интерпретироваться как попытка запугать или унижить моих соперников, участников моей команды или судью соревнования.

Я буду соблюдать правила беспристрастным способом, всегда понимая цели правил и буду гарантировать играть в игру организованно и справедливым способом.

Если я буду находиться в нарушении, морального кодекса или правил игры, я беспрекословно приму любой штраф, который судья соревнования, на всех инстанциях настольных спортивных игр будет считать, соответствующим.

Новус как игра

Игра является потребностью для восстановления как физических, так и духовных сил. Подвижные и спортивные игры помогают не только в решении ряда специальных задач, но и (имея в виду природу игровой деятельности) всегда встречает хороший приём у занимающихся, новый интерес к занятиям. Игра является толчком к спорту.

Велико также значение подвижных и спортивных игр в воспитании физических качеств: быстроты, ловкости, силы, выносливости, гибкости. Игры воспитывают чувства солидарности, товарищества и ответственности за действие друг друга. Правила игры способствуют воспитанию сознательной дисциплины, честности, выдержки, умению «взять себя в руки» после сильного возбуждения, сдерживать свои эгоистические порывы.

Разнообразные движения и действия, обычно выполняемые на свежем воздухе, т.е. в благоприятных гигиенических условиях, оказывают на играющих оздоровительное воздействие. Они способствуют укреплению нервной системы, двигательного аппарата, улучшению общего обмена веществ, повышению деятельности всех органов и систем организма человека и служит полезным средством активного отдыха для многих трудящихся, особенно для тех из них, которые заняты напряженной умственной деятельностью. Известно, что чем разнообразнее и интенсивнее движения, тем значительнее и активнее изменения, вызываемые ими в функциях органов и систем организма. Это многостороннее влияние спортивных игр на организм человека весьма существенно. У занимающихся в зависимости от интенсивности игровой деятельности потребление тканями кислорода увеличивается примерно в 8—10 раз по сравнению с состоянием покоя. При этом у тренированных игроков работа сердечно-сосудистой системы и органов дыхания становится более экономной, лучше обеспечивается запрос организма в кислороде и питательных веществах. Занятия подвижными и спортивными играми положительно сказываются на развитии зрительного, вестибулярного, мышечного и других анализаторов. Под влиянием систематических занятий играми увеличивается поле зрения играющих, их организм лучше переносит быстрые перемены в положении тела, у них развивается точность движений.

Игроки демонстрируют мощные атакующие удары, неожиданные контратаки и стремительные перемещения. Это энергичные, изобретательные игры, требующие творчества и инициативы, наблюдательности и интуиции в разгадывании траекторий мячей и пешек. Игрок должен обладать точным глазомером, устойчивой концентрацией внимания, умением правильно выбирать выгодную позицию у стола, точно рассчитывать последствия своих атакующих действий, захватывать инициативу, быстро ориентироваться в постоянно меняющейся игровой ситуации.

Настольные спортивные игры позволяют каждому игроку выбрать и сформировать индивидуальный стиль, соответствующий темпераменту, особенностям личности, физическим возможностям, арсеналу освоенных технических приемов. Среди спортсменов встречаются игроки атакующего, контратакующего и комбинированного стилей, отличающиеся своими психомоторными качествами, быстротой и точностью реакций, стабильностью действий. Для любого стиля, любой индивидуальной манеры игры важен игровой интеллект, обоснованные тактические действия, ведущие к результативной игре. Игры становятся захватывающей и впечатляющей игрой, если игроки достигли высокого уровня развития физических качеств: высокой скорости на коротких отрезках, гибкости мышц кисти и туловища, подвижности в суставах. Настольные спортивные игры приобрели широкую популярность как вид активного отдыха, как средство приобщения к общеразвивающим упражнениям и подвижным играм, повышающим выносливость, физическую и психическую активность, гармонизирующим развитие организма.

Настольные спортивные игры развивают быстроту, ловкость, координацию движений, выносливость, волю, настойчивость.

Игры актуальны для создания устойчивой мотивации и потребности к здоровому и продуктивному стилю жизни, физическому самосовершенствованию, приобретению личного опыта творческого использования средств и методов физической культуры в повседневной жизни, достижение установленного уровня психофизической подготовленности будущих специалистов к профессиональной деятельности.

В процессе игры, которая отличается высокой двигательной активностью, формируются у школьников такие важные качества, как быстрота, ловкость, координация, внимание, реакция, глазомер, мышление и др. Напряженность спортивного поединка стремление к преодолению трудностей в борьбе за победу способствуют воспитанию смелости, настойчивости, решительности. Занятия в специальной медицинской группе является позитивным, физическим, нравственным, воспитательным аспектом для студента в формировании профессиональных жизненных умений и навыков средством игры. Поэтому благополучие современного общества зависит от уровня освоения высокоэффективных технологий обучения.

Используя самоконтроль, оценивают свое физическое развитие, двигательные качества и функциональные возможности.

При оценке физического развития обращают особое внимание на изменения осанки. При правильной осанке голова и туловище находятся на одной вертикали, плечи развернуты, слегка опущены и расположены на одном уровне, лопатки прижаты, физиологические кривизны позвоночника нормально выражены, грудь слегка выпуклая, живот втянут, ноги разогнуты в коленных и тазобедренных суставах. Известно, что отклонения осанки не только нарушают фигуру человека, но и могут вызвать смещения сердца» крупных сосудов и других внутренних органов с ухудшением их функций.

Целенаправленными физическими упражнениями можно в значительной мере изменить внешний вид и объем мышц, поэтому в число задач, решаемых самостоятельными занятиями, могут быть и «косметические» – исправление осанки и других недостатков телосложения. А это является, несомненно, привлекательной целью занятий физическими упражнениями и спортом.

Способность совершать двигательные действия в минимальное для данных условий время называется быстротой, которая проявляется обычно в сочетании с силой мышц. В «чистом» виде быстроту можно измерить временем реакции, скоростью выполнения одиночного движения (с помощью миллисекундомера) или количеством простых движений в заданное время.

Одним из наиболее важных двигательных качеств человека является выносливость, определяемая как способность к длительному действию (движению) без снижения его эффективности. Иначе говоря, это способность противостоять утомлению, поддерживать высокую работоспособность. Следует отметить, что хорошо развитая физическая выносливость тесно связана с умственной работоспособностью.

Функциональные возможности организма человека существенно расширяются в процессе занятий физическими упражнениями. Изменения в основном происходят в таких направлениях:

- а) повышается предельная мощность функций;
- б) появляется экономичность в деятельности систем;
- в) развивается устойчивость к сдвигам во внутренней среде организма.

Эти главные факторы определяют повышенную работоспособность хорошо тренированного организма занимающихся и спортсменов.

Настольные спортивные игры совершенствуют не только быстроту движений, но и быстроту реакции, быстроту прогнозирования, развивают оперативное мышление, а также умение

концентрировать и переключать внимание. Скорость реакции на движущийся объект у играющих детей значительно больше, чем у других. Нередко это качество помогает в различных жизненных ситуациях.

При игре все составные компоненты используются одновременно, и у игрока нет времени остановиться и подумать, какой из известных ему приемов и навыков применить в данный момент. Вот почему развитие координации так ярко проявляется именно в настольных спортивных играх. Во время игры применяется множество ударов и их разновидностей. Большое разнообразие ударов отлично развивает общую координацию движений, дает навыки смены темпа, ритма, позиции, обогащает тактическое мышление.

Гунтарс Бралитис



Президент Федерации настольных спортивных игр России

Гроссмейстер международного класса по новусу.

Родился 27 января 1958 года в г. Вентспилс, Латвия.

Окончил Рижский технический университет.

Спортивные достижения: 35-ти кратный чемпион Латвии по новусу.

С 1972 г. начал участвовать в Чемпионатах Латвии.

В 1974 г. уже числился среди шести лучших игроков мира.

В 1975 г. впервые стал чемпионом Латвии и по 2009 г. чемпионом Латвии становился 35 раз – 18 раз участвуя в командных соревнованиях, 12 раз в парных играх и 5 раз в индивидуальных играх. За это время участвовал в восьми Кубках мира, где занимал 1-е место в индивидуальных и командных зачётах.

В 2002 г. Международная Федерация новуса за достижения присвоила звание Первого Гроссмейстера по игре новус.

2010—2011 г.г. – главный тренер Московской Федерации новуса, за это же время стал двухкратным чемпионом Москвы и неоднократным победителем турниров РФ.

2012 г. – на базе игры новус создал «Студию Настольных Спортивных Игр», где объединил национальные игры разных стран мира – Новус (Novuss – Латвия), Карром (Carrom – Индия), Джакколо (Jakolo – Германия), Шаффлборд (Shufflboard – Англия), Нок-хоккей (NokHockey – Чехия), Бокс – хоккей (Box Hockey – США), Тэйбл эластик (Table elastic – Ирландия), Кульбутто (Culbutto – Франция) и др.

В 2014 г. – Президент Федерации настольных спортивных игр России.

Кубок Las Vegas 2015 «Best of the best»



Мне очень нравится побеждать, я могу пережить потерю, но больше всего мне нравится играть. Я не могу изменить историю, я не хочу изменить прошлое, но могу изменить будущее, поэтому я играю.