Игра в городки. Городошные фигуры.

Игра в городки.

Игра в городки заключается в выбивании фигур, построенных из ***пяти*** городков, с ограниченной площадки, называемой ***"городом",*** битами с определённого расстояния.

Городошные фигуры.

Для игры в городки используются 15 фигур. Последовательность и правильная их постановка в партии из 15 фигур показана ниже:

В партии из 10 фигур фигуры ставят и выбивают в следующей последовательности:

1. "Пушка"
2. "Вилка"
3. "Колодец"
4. "Стрела"
5. "Артиллерия"
6. "Серп"
7. "Пулемётное гнездо"
8. "Самолёт"
9. "Тир"
10. "Письмо"

Все фигуры, кроме фигуры ***"Письмо"***, ставят на середине лицевой линии, не выходя за её пределы. Городки устанавливают плотно один к другому без зазоров.

Угловые городки фигуры ***"Письмо"*** ставят на внешней линии "города", не выходя за его пределы, так, чтобы в углах образовывались равнобедренные треугольники. Городок, обозначающий марку, устанавливают в центре диагонали, идущей от заднего правого угла "города" до переднего левого (для играющих правой рукой) или в центре диагонали, идущей от заднего левого до переднего правого угла "города" (для играющих левой рукой)..

Фигура ***"Слон"*** для играющих левой рукой устанавливается в левой половине ***"города"*** в зеркальном отражении.

2. **Площадка для игры. Оборудование. Инвентарь.**

Городошная площадка и её оборудование

Городошная площадка размещается на ровном горизонтальном участке размером

(22-30) х (12-15) метров.

Оборудование городошной площадки:

- металлические или полимерные листы, на которых краской наносятся линии ***“городков”*** и ***“пригородов”.*** Оптимальная толщина листа - 10-12 мм;
- отбойная стенка и ограждение;
- осветительные приборы для игры вечером;
- фиксированные планки высотой 50 -60 мм на лицевых линиях конов и полуконов;
- навесы для укрытия игроков и секретаря от атмосферных осадков.

Желательно оборудование общего навеса ***“городами”***, **“пригородами”** и отбойной стенкой.

Поверхность конов и полуконов должна быть достаточно твёрдой, исключающей скольжение обуви. Наиболее предпочтительным является асфальт.

> ***“Город”*** - зона, имеющая форму квадрата со стороной 2 м.
>
> ***“Пригород”*** **-** зона, находящаяся между лицевой и штрафной линиями, ограниченная с боков продолжениями диагоналей ***“города”.*** По центру “пригорода” на расстоянии 20 и 40 см от штрафной линии наносят две отметки длиной 20 см для установки на них штрафных городков.

Штрафная линия и площадь, находящаяся перед ней, называются штрафной зоной. Её засыпают песком или покрывают мелом (из водной суспензии).

Листы, на которых размечаются два “города” с “пригородами”, должны иметь размер не меньше 8,0х3,5 м и располагаться строго горизонтально (городок, спокойно положенный в любом месте “города” или “пригорода”, не должен самопроизвольно катиться в каком-либо направлении при условии отсутствия каких-либо воздействий на него (ветра, сотрясения площадки).

Боковые линии кона и полукона должны находиться строго напротив боковых линий “города” с учётом того, что ширина ограничительных линий “города” и боковых линий “пригорода” входят в размеры “города”, “пригорода”, а ширина ограничительных линий кона и полукона в размеры этих зон не входит .

Линии разметки шириной 2 см окрашивают краской, контрастирующей с покрытием.

<u>Городок</u>

Городок изготовляется из дерева в форме цилиндра длинной 200 +/- 1 мм и диаметром 48-50 мм. Торцы городка должны иметь фаску 2-3 мм и быть ровными. Городок может быть окрашен.

<u>Бита</u>

Бита представляет собой круглый стержень длиной не более метра, произвольного веса и диаметра. Бита собирается из вставок, втулок, концевого стакана и ручки.

Наиболее целесообразно изготавливать вставки из древесно-слоистого пластика или из кизила. Ручки - из текстолитовых стержней или из кизила, втулки - из цельнотянутой стальной трубы. Вставки должны плотно соединяться с втулками и закрепляться кернением или другим способом крепления. Расстояние между втулками не должно быть меньше диаметра вставки. Длина втулки не должна быть меньше двух диаметров вставки. Расстояние от края втулки до места крепления 10-15 мм (за исключением крепления ручки). Составные части не должны иметь взаимных перемещений. Для массовых соревнований допускаются биты из твёрдых пород дерева любой конструкции, обеспечивающей безопасность.

3. **Виды соревнований и способы их проведения.**

<u>Виды соревнований</u>

<u>Соревнования делят на:</u>

- личные;
- командные;
- лично-командные.

Вид соревнования в каждом конкретном случае определяется Положением о соревнованиях.

1. В личных соревнованиях участники выступают индивидуально.
2. В командных соревнованиях участники выступают командами. Состав команды и порядок проведения игр определяется положением.
3. В лично-командных соревнованиях участники могут выступать и в личном, и в командном первенствах. Победитель соревнований определяется по сумме очков, набранных участниками команд в личном первенстве, или по сумме очков, набранных и в личном, и в командном первенствах.

<u>Способы проведения соревнований.</u>

Личные и командные соревнования могут проводиться:

- из определённого количества партий;
- на выбивание установленного количества фигур;

- по круговому способу;
- по способу с выбыванием;
- по смешанному способу.

Количество выбиваемых фигур и партий определяется положением.

Участники соревнований

<u>Возраст участников</u>

В зависимости от возраста участники соревнований делятся на группы:

- дети - 12 лет и младше;
- подростки - 13-14 лет;
- юноши - 15-18 лет;
- юниоры - 19-25 лет;
- взрослые - 26-59 лет;
- ветераны - 60 лет и старше.

Дети и подростки играют с расстояния 6,5 м - кон и полукон.

Юноши, юниоры и взрослые играют с расстояния 6,5 м - полукон и 13 м - кон. Расстояние для игры ветеранов определяется положением.

для участия в соревнованиях городского уровня и выше каждый игрок должен иметь справку о допуске к соревнованиям, подписанную врачом и заверенную его личной печатью или печатью медицинского учреждения. Необходимость предоставления справки определяется Положением.

Участники соревнований из младших возрастных групп могут быть допущены к соревнованиям в старших группах с разрешениями главного судьи при соответствии их технической подготовки уровню соревнований.

<u>Форма одежды</u>

Участники должны быть одеты в спортивную форму, соответствующую погоде и условиям проведения соревнований.

Игроки команд должны быть одеты в единую спортивную форму с соответствующей эмблемой. Каждый игрок команды должен иметь на спине порядковый номер, под которым он записан в протоколе. Номер должен быть

различим с любого расстояния в пределах площадки.

Капитан команды должен иметь на рукаве повязку, отличающуюся от формы по цвету или знак “капитан”

<u>Тренер (представитель)</u>

1. Организации, участвующие в соревнованиях, назначают тренера (представителя) команды.
2. Тренер является руководителем команды. Он несёт ответственность за соблюдение спортивного режима, дисциплину, чёткое выполнение спортсменами Правил в Положения о соревновании.
3. Тренер участвует в жеребьёвке, присутствует на совещаниях судейской коллегии, если они проводятся совместно с представителями.
4. Тренеру запрещается вмешиваться в действия судей на площадке.
5. Во время игры тренер имеет право находиться при команде.

6. **Правила и порядок проведения игры.**

<u>Построение и разминка</u>

Перед началом разминки судья и участники выстраиваются за территорией площадок, после чего организованно выходят на площадки и становятся на задней линии “городов” лицом к зрителям. Место между командами занимает судья.

1. Судья-информатор (судья) представляет участников игры и судей. Участники приветствуют друг друга.
2. Во время разминки судья-информатор сообщает сведения о командах (спортсменах), их турнирном положении. Достижениях в прошлых соревнованиях и рекордах.
3. перед началом игры (по окончании разминки) тренеры или капитаны команд должны заполнить протокол и поставить свои подписи.
4. При выходе на построение, во время разминки и игры участники должны вести битвы в одной руке.
5. Игрок команды, не выступающий на протяжении одной партии. Имеет право на разминку на свободной площадке. При этом он не должен мешать проведению соревнований.

<u>Порядок проведения игры</u>

1. Игру начинает команда (участники) правого “города”, далее соперники выполняют броски поочерёдно, используя в каждом выходе по две биты.

2. Состав команды и количество участников, играющих в одном заходе, определяется положением. Очерёдность выхода игроков устанавливает капитан или тренер команды. В одном заходе каждый игрок может выходить один раз.
3. Все фигуры начинают выбивать с кона. Если выбит хотя бы один городок, то остальные выбивают с полукона. Фигура “Письмо” выбивается только с кона.
4. После окончания партии команды (участники) выстраиваются вдоль боковых линий “городов” лицом друг к другу и после объявления результата, по сигналу судьи, меняются “городами”.
5. Если перед началом игры в составе команды на два человека меньше, чем необходимо в одном заходе по Положению, команда не допускается к игре.
6. Игроки обязаны выходить на кон или полукон и возвращаться через боковые линии.
7. Опоздавший игрок может вступить в игру, уведомив судью, если его фамилия внесена в протокол. Игрок, фамилия которого записана в протоколе, не имеет права покидать площадку без разрешения судьи.
8. Участники обеих команд во время выполнения бросков должны находиться сбоку от своих “городков”.
9. Игроку запрещается выполнять в одном заходе два броска одной и той же битой.
10. В командных играх, в решающей партии после выбивания одной из команд фигуры “Артиллерия” команды меняются “городками”. При этом до перехода обе команды должны сделать одинаковое количество бросков. Если перед сменой “городов” в решающей партии у игроков осталась одна бита, то после перехода он выполняет бросок одной битой, После перехода команды ставят в своих “городах” очередные фигуры или городки, не выбитые перед сменой “городов” (в том же положении) и продолжают партию. Если игрок команды левого “города” выбил (добил) фигуру “Артиллерия” первой битой, то после перехода он выполняет второй бросок, затем игру продолжает следующий игрок этой же команды.
11. Команда, играющая неполным составом, выполняет в каждом заходе на два броска меньше. Невыполненные броски считаются “потерянными”.
12. В первом туре личных соревнований главный секретарь распределяет игроков по площадкам по результатам жеребьевки. Во втором туре осуществляется последовательная смена площадок. На каждой площадке игроки распределяются по парам строго по результатам, показанным за два тура, при этом площадки для каждой пары определяются жеребьёвкой. Во втором и третьем турах игроки, показавшие лучшие результаты, выступают последними.
13. Если один из участников личных соревнований закончил свою партию раньше, то он ждёт, пока соперник закончит свою. При этом ему разрешается выполнить разминочные броски в порядке своей очереди. Если отставшему сопернику на завершение необходимо теоретически не менее пяти бит, то игроки меняются “городами” и оставшийся соперник завершает партию,

после чего начинает новую.

14. Если городки сдвинутся с места по какой-либо причине раньше, чем их коснётся бита (или пролетит мимо них), то их устанавливают в прежнее положение, биту возвращают и бросок выполняют повторно.
15. Если городки сдвинутся в результате сотрясения площадки (или от ветра) после броска, когда бита не коснулась городков, то их восстанавливают в прежнее положение, но биту не возвращают.
16. Если городок после удара покатился в одну сторону, а потом изменил направление движения на противоположное, то судья откатывает его на то место, с которого он покатился обратно.
17. Если после удара городок раскололся на две части или потерял цилиндрическую форму (более, чем на половине длины) и большая его часть осталась в городе или пригороде, бита возвращается, фигура или положение городка восстанавливаются.
18. Если у команды, играющей в левом “городе”, практически не хватает бит для окончания партии, то игра в этой партии прекращается.
19. Если игрок играющий левой рукой, сделал промах по фигуре “серп” или “письмо” и при этом не задел ни один городок, то для следующего за ним игрока, бросающего правой рукой, эти фигуры переставляются. И наоборот.
20. Соревнования (игра) могут быть временно прерваны (отменены):

- из-за неудовлетворительной подготовки площадок;
- из-за неблагоприятных метеорологических условий;
- для оказания медицинской помощи травмированным (заболевшим) участникам соревнований. Если перерыв в игре был не более 15 минут, то игра возобновляется сразу, без разминки, а если более 15 минут, то игра игрокам предоставляется пятиминутная разминка, после чего игра возобновляется с прерванного положения партии. Если перерыв длился более двух часов, то прерванная партия начинается заново, а счёт партий, сыгранных до перерыва сохраняется. Если игра переносится на другой день, то результаты сыгранных партий аннулируются.

1. В соревнованиях детей и подростков городки, выкатившиеся к штрафной линии на расстояние менее 40 см, ставят на расстояние 40 см от штрафной линии по центру “пригорода”. В соревнованиях детей также городки устанавливаются вертикально.
2. За нарушение Правил участник получает предупреждение судьи. В случае повторного нарушения он (команда) наказывается лишением броска (не произведенный бросок считается “потерянным”).
3. За неспортивное поведение участник удаляется судьёй до конца игры, а главным судьёй - до конца соревнований.
4. По окончании встречи судья выстраивает игроков без бит вдоль задник линий “городов” лицом к зрителям. После объявления результатов игроки и судья обмениваются рукопожатиями и покидают площадку.

6.3.<u>Выбитый и невыбитый городок</u>

1. Городок считается выбитым, если он полностью вышел за пределы “города” или “пригорода” в любом направлении, кроме штрафной зоны.
2. Городки (городок), выкатившиеся за пределы “города” и “пригорода” и вкатившиеся обратно, считаются выбитыми.
3. Положение городка, остановившегося рядом с границей “города” и “пригорода” с внешней стороны, судья определяет визуально, глядя сверху по вертикали. Если виден просвет между линией и городком, то городок считается выбитым. В сомнительных случаях рядом с городком на внешней кромке линии ставят вертикально другой городок и, если городки не соприкасаются, - городок считается выбитым.
4. Положение городка, задевшего при вращении линии “города” или “пригорода”, определяется после полной его остановки.
5. Городок, вкатившийся в “пригород” на расстояние менее 20 см от штрафной линии или выкатившийся за неё, устанавливается на расстояние 20 см от штрафной линии параллельно ей против центра “города”, если из фигуры выбит хотя бы один городок. Если таких городков несколько, то они устанавливаются встык друг к другу. Городок (городки), коснувшийся покрытия над штрафной зоной, становится на штрафную отметку. Если из фигуры не выбит ни один городок, то все городки, вкатившиеся в “пригород” на расстояние менее 40 см от штрафной линии, устанавливаются на расстояние 40 см от штрафной линии. Если какой-либо городок, находящийся в “пригороде, мешает” установке другого городка на штрафную отметку, он минимально сдвигается в направлении лицевой линии без изменения ориентировки.
6. Городки, выкатившиеся в “пригород”, но не дошедшие до штрафной отметки, остаются в занятом положении. Во всех случаях, когда существует реальная возможность “штрафного” броска или смещения городков по другой причине, их положение судья обязан отмечать мелом или карандашом.
7. Городок, подкатившийся к штрафной линии на расстояние менее 40 см при выбивании фигуры “Письмо”, ставят на расстоянии 40 см от штрафной линии параллельно ей напротив места, ранее занимаемого этим городком, независимо от количество выбитых городков.
8. Если выбитый городок, вернувшись в пределы “города” или “пригорода”, помешал движению других городков, то положение городков до броска восстанавливаются при этом игроку возвращается бита.
9. Если два города сталкиваются в “городе” или “пригороде” и после этого расходится, то фиксируется их окончательное положение.
10. До объявления результата броска запрещается:

- убирать или останавливать городки, находящиеся вблизи “города” или

“пригорода”;
- подметать “город” или “пригород”
- становиться на листы покрытия “города” и “пригорода”. Если эти нарушения повлияли на результата броска, команда (участник), допустившая нарушение, наказывается тем, что городок (городки) , выкатившиеся в результате нарушения, устанавливаются на краю линии в месте его выхода.

1. Положение городка, катившегося по другому городку, определяется после его остановки.
2. Если возвратившийся в город выбитый городок коснулся уже остановившегося городка и при этом изменил его положение, то последний возвращается в прежнее положение. В этом случае бита игроку не возвращается, а возвратившийся в город выбитый городок убирают.

“Потерянный“ бросок

Бросок считается “потерянным”, а расположение городков восстанавливается, если:

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

“Потерянным” считается также бросок, если игрок в период от начала замаха до приземления биты наступил на ограничительную линию (планку) или за неё и коснулся любой частью тела поверхности вне зоны кона (полукона0. В этом случае положение городков до удара может не восстанавливаться. Решение не должно быть выгодно участнику (команде) нарушившему Правила.

Выигрыш партии и конечный результат игры.

1. Партия считается выигранной той командой, которая выбила меньшим количеством бит все фигуры данной партии. При равном количестве бит, затраченных на выбивание всех фигур, партия считается ничейной. Когда во время игры пропущена фигура, то:

- если пропуск фигуры обнаружен до постановки фигуры “письмо”, то пропущенная фигура становится сразу же после освобождения “города” от городков;
- если пропуск фигуры обнаружен во время выбивания фигуры “Письмо”, то становится пропущенная фигура; броски, произведённые по фигуре

“Письмо”, считаются “потерянными” и фигура “Письмо” выбивается заново;
- если пропуск фигуры в личных соревнованиях обнаружен после окончания партии, то к результату партии прибавляется четыре биты за каждую пропущенную фигуру;
- если нарушение очерёдности выхода игроков или пропуск фигуры обнаружены после окончания игры, то в партии, сыгранной с нарушением и во всех несыгранных партиях команде, допустившей нарушение, засчитывается поражение, а результат игры определяется с учётом партий, сыгранных без нарушений;
- если нарушение очерёдности выхода игроков или пропуск фигуры обнаружены до объявления судьёй результата игры, то в партии, сыгранной с нарушением, команде, допустившей нарушение, засчитывается поражение, и игра продолжается.

Игра выиграна одной из команд, если:

- в игре из трёх партий счёт: 2:0, 2:1, 2,5:0,5;
- в игре из пяти партий счёт 3:0, 3:1, 3:2, 3,5:1,5, 3,5:0,5; При счёте 1,5:1,5 и 2,5:2,5 соответственно результат игры - ничья.

7. **Определение результата соревнований.**

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

- третьего тура;
- второго тура;
- последней партии третьего тура;
- “Пулемётное гнездо”, “Часовые”, “Тир”, “Письмо” во всех партиях соревнования.

В соревнованиях, проводимых по круговому способу, места команд определяются по количеству набранных очков. Количество очков, вычисляемых по результатам игры, определяется Положением. При равенстве суммы очков у нескольких команд победитель определяется:

- по сумме очков, набранных в играх между ними;
- по разности выигранных и проигранных партий во всех играх соревнований;
- по среднему техническому результату в выигранных и ничейных партиях во всех играх соревнования.

В соревнованиях, проводимых по системе с выбыванием, при ничейном счёте

победитель определяется:

- по лучшей партии;
- по наименьшей сумме бит, затраченных в выигранных партиях;
- по наименьшей сумме бит, затраченной во всех партиях на выбивание фигур “Пулемётное гнездо”, “Часовые”, “Тир”, “Письмо”.

8. **Упрощённые правила.**

Массовые соревнования в коллективах физкультуры, молодёжных и детских лагерях, местах отдыха могут проводиться по упрощённым правилам. При этом рекомендуется сохранить размеры площадки. Состав команды может быть менее пяти человек. Городки и биты могут не соответствовать требованиям Правил. Особое внимание необходимо обращать на обеспечение безопасности участников и зрителей. Определить победителя можно по количеству выбитых городков ограниченным количеством бит. В командных и личных соревнованиях ведение протокола не обязательно, достаточно записать в таблицу конечный результат игры.