

Apstiprinājusi LNF kopsapulce 2024. gada 9. martā

Stājas spēkā ar 2024. gada 10. martu

NOVUSA SPĒLES NOTEIKUMI

SATURS

SPĒLES NOTEIKUMI	3
1. Sākuma stāvoklis	3
2. Speciālie termini	3
3. Spēle	4
4. Tiešs un atsitiena sitiens	6
5. Brīdinājums	7
6. Sitiena tiesību zaudējums	8
7. Soda kauliņš	8
8. Zaudējums setā	9
9. Zaudējums spēlē	10
10. Izslēgšana no sacensībām	10
SACENSĪBU INVENTĀRS	10
SACENSĪBU VEIDI UN RAKSTURS	11
11. Sacensību iedalījums	11
12. Vienspēles	12
13. Dubultspēles	12
14. Komandu spēles	13
15. Sitiena tiesību noteikšana	13
16. Spēles rezultāts	14
SACENSĪBU DALĪBNIEKI	14
17. Dalībnieku tiesības un pienākumi	14
18. Dalībnieka tērps	14
19. Komandas pārstāvis	15
TIESNEŠU KOLĒĢIJA	15
20. Tiesnešu kolēģijas sastāvs	15
21. Galvenais tiesnesis	15
22. Sacensību tiesnesis	15
23. Galda tiesnesis	16

SPĒLES NOTEIKUMI

1. Sākuma stāvoklis

- 1.1. Pirms katras spēles sacensību dalībnieki sagatavo galda virsmu. Pie katra sacensību galda jābūt kvalitatīvai otiņai, ar ko notīrīt lieko pulveri. Pulveri nedrīkst tīrīt ar roku. Pirms katra seta sākuma (arī tad, ja setu pārspēlē), dalībniekiem **obligāti** no spēles galda jānotīra liekais pulveris, pirms kauliņu sakārtošanas. Seta laikā dalībnieks pulveri tīrīt nedrīkst! (5.1.7.) Ja seta laikā uz spēles galda parādījies pulveris (izņemot no maisiņa soda kauliņus vai ripu), ir jāpieaicina sacensību tiesnesis, kurš pulveri notīrīs.
- 1.2. Dalībnieki katrs pats sev sakārto spēles kauliņus uz galda. Vienas krāsas astoņus spēles kauliņus noliek citu citam cieši blakus, cieši pie galda apmales, pa četri katrā viduslīnijas pusē. Dalībnieki pirms spēles sasveicinās, paspiežot viens otram roku. Pēc tam viņi nostājas galda pretējā pusē, un dalībnieks, kuram ir pirmā sitienu tiesības, noliek ripu savas puses apmales zonā un izdara sitienu pa spēles kauliņiem.

2. Speciālie termini

- 2.1. **Dalībnieks** – spēlētājs, kurš piedalās novusa sacensībās.
- 2.2. **Savas zonas robežas** – 1 m uz katru pusi no galda malas un 2 m uz aizmuguri.
- 2.3. **Tumšais laukums** – josla uz galda virsmas gar galda apmali dalībnieka pusē, kuru norobežo šīs apmales zonas līnija, kā arī laukums vidus apļa iekšpusē.
- 2.4. **Pulveris** – LNF apstiprināts galda apstrādes materiāls, kas nodrošina galda slīdamību.
- 2.5. **Sitiens** – process, kas ilgst 30 sekundes un sākas no brīža:
 - 2.5.1. kad pretinieks zaudējis sitienu tiesības un noņēmis savu ripu no spēles galda;
 - 2.5.2. kad dalībnieks paņēmis savu ripu rokā vai tā atrodas uz galda dalībnieka pusē un nekas netraucē sagatavoties sitienu izpildei.
- 2.6. **Tiešs sitiens** – sitot ar kiju pa ripu, tā vispirms skar spēles kauliņu, to izkustinot, pārvietojot vai iesitot maisiņā – sitiens var būt gan pareizs, gan arī sodāms.
- 2.7. **Atsitienu sitiens** – sitot ar kiju pa ripu, tā vispirms skar galda pretējo vai sānu apmali – sitiens var būt gan pareizs, gan arī sodāms.
- 2.8. **Pareizs sitiens:**
 - 2.8.1. ja ripa vispirms skar savu gaišo kauliņu;
 - 2.8.2. ja nav savu gaišo kauliņu un ripa skar pretējo apmali, pirms tam neskarot nevienu citu spēles kauliņu;
 - 2.8.3. ja ripa vispirms skar sānu apmali un tad savu spēles kauliņu, kurš atrodas vidus aplī.
- 2.9. **Sodāms sitiens** – sitiens, pēc kura izdarīšanas tiek atņemtas sitienu tiesības (sitiens pāriet pretiniekam) un izlikts soda kauliņš.
- 2.10. **Sitienu tiesības** – viena vai vairāku sekmīgu sitienu sērija, kura ilgst, līdz dalībnieks iesit maisiņā visus savus spēles kauliņus, neizdarot pārkāpumu, par kuru tiek atņemtas sitienu tiesības. Spēles protokolā ir noteikta kārtība, kādā dalībnieki izdara sitienu un kuram no dalībniekiem ir pirmā sitienu tiesības.
- 2.11. **Neatļauta darbība** – dalībnieka apzināta vai netīša darbība, kuras rezultātā spēles kauliņš ar roku, kiju, ripu vai citā veidā tiek izkustināts, izbīdīts vai pārvietots citā pozīcijā, *piemēram: spēles kauliņu izgrūsta ar roku, pavelk ar kiju, izkustina ar ripu, to padodot, ņemot vai noliekot uz galda, vai arī uzmet tam citu priekšmetu.*
- 2.12. **Gaišais kauliņš** – dalībnieka spēles kauliņš, kurš atrodas uz galda un nav tumšais kauliņš.
- 2.13. **Tumšais kauliņš** – dalībnieka spēles kauliņš, kurš atrodas šī dalībnieka tumšajā laukumā un tā caurumā nav redzama tumšā laukuma norobežojošā līnija.
- 2.14. **Soda kauliņš** – spēles kauliņš, kuru izliek dalībniekam par spēles noteikumu pārkāpumu pēc sitienu tiesību zaudējuma vai pēc pretinieka sitienu sērijas.

- 2.15. **Parāda kauliņš** – soda kauliņš, ko dalībniekam nevar izlikt uz spēles galda par izdarīto pārkāpumu tādēļ, ka šim dalībniekam uz spēles galda ir visi 8 spēles kauliņi (dubultspēlēs visi 16 spēles kauliņi).
- 2.16. **Nesportiska rīcība** – atteikšanās sasveicināties pirms spēles un atsveicināties pēc spēles, spēles kauliņu vai ripas svaidīšana, necenzētu vārdu, cilvēka cieņu aizskarošu repliku izteikšana, spēļu rezultāta sarunāšana u.tml.
- 2.17. **Diskvalifikācija** – dalībnieka izslēgšana no sacensībām.
- 2.18. **Aizmugures zona** – josla uz galda virsmas gar galda apmali dalībnieka pusē, kuru norobežo šīs apmales zonas līnija (ir tikai dubultspēlēs).
- 2.19. **Čempionāts** – sacensību veids, kuru organizē labākā sportista, sportistu pāra vai labākās komandas noskaidrošanai, piešķirot uzvarētājam čempiona titulu. Čempionāta veidu, piemērojamo sistēmu un spēļu kārtību reglamentē čempionāta nolikums.

3. Spēle

- 3.1. Spēle sastāv no vairākiem setiem, kuru skaitu nosaka attiecīgo sacensību nolikums.
- 3.2. Pirms spēles abi dalībnieki sagatavo spēles galdu, to apstrādājot ar pulveri un cietu, akurāti izgrieztu kartona vai kartonam līdzīga materiāla gabalu, kas nesaskrāpē galda virsmu.
- 3.3. Katram dalībniekam pirms spēles atļauts divas minūtes iepazīties ar galda īpatnībām un slīdamību, vienalga no kuras spēles galda puses. (5.1.1.)
- 3.4. Pirms sitiena izdarīšanas nedrīkst, slidinot ripu, atsist to pret galda apmali. (5.1.2.)
- 3.5. Ja pirms seta sākuma (arī pārspēlējot setu) tik stipri satricina spēles galdu, ka spēles kauliņi izkustas no savām vietām, to stāvokli atjauno un sāk setu.
- 3.6. Ja pirms seta sākuma (arī pārspēlējot setu) ripa uzkrīt tikko saliktiem spēles kauliņiem, tos izkustinot, to stāvokli atjauno un sāk setu.
- 3.7. Sets sākas ar brīdi, kad dalībnieki ieņēmuši vietas katrs savā spēles galda pusē un viens no dalībniekiem izdarījis pirmo sitienu.
- 3.8. Spēles protokolā ir noteikta kārtība, kādā dalībnieki izdara sitienus. Dalībnieks, kurš spēles protokolā ierakstīts **kā pirmais**, pēc pabeigta seta pieraksta rezultātu. Ja kāds no dalībniekiem izdara pirmo sitienu, kad sitiena tiesības bija pretiniekam – zaudējums setā. (8.1.7.) Šis punkts attiecas gan uz vienspēlēm, gan dubultspēlēm.
- 3.9. Pirms sitiena dalībnieks noliek ripu savas puses apmales zonas jebkurā vietā, kuru norobežo zonas sānu un gala līnijas tā, lai ripas caurumā nebūtu redzamas šīs līnijas.
- 3.10. Noliekot ripu, ar to nedrīkst skart nevienu spēles kauliņu. Kustību sākot, ripa nedrīkst skart nevienu spēles kauliņu, kas atrodas savā apmales zonā. (7.1.8.) Ripu nedrīkst novietot uz sāna. (3.30.; 8.1.3.)
- 3.11. Kad ripa nolikta uz spēles galda, bet sitiens vēl nav izdarīts, dalībniekam ir tiesības ar roku mainīt ripas stāvokli vai arī nolikt to citā vietā, ievērojot laika limitu – 30 sekundes.
- 3.12. Mērķējot kijas tievgali nedrīkst likt pāri spēles galda pretējās apmales tumšās zonas līnijai. (5.1.3.)
- 3.13. Izdarot sitienu, dalībnieks nedrīkst atbalstīties ar pirkstiem pret galda virsmu. (3.30.; 8.1.3.)
- 3.14. Sitiens izdarāms tikai ar kijas tievgali. Nedrīkst izdarīt sitienu ar kijas resno galu vai sānu daļu. (7.1.14.)
- 3.15. Sitienu skaita par izdarītu, ja kija skārusi ripu. Pēc izdarīta sitiena ripa atpakaļgājienā nedrīkst pārslīdēt savas puses apmales zonas līniju, t.i., kad ripas caurumā vairs nav redzama zonas līnija, izņemot gadījumu, ja dalībniekam ir kāds tumšais kauliņš. (6.1.5.)
- 3.16. Pēc sekmīga sitiena, kad maisiņā iekritis viens vai vairāki savi spēles kauliņi un nav izdarīts neviens pārkāpums, dalībnieks turpina sitienu sēriju.
- 3.17. Ja sitiena rezultātā viens spēles kauliņš uzkrīt uz otra, tos novieto vienu otram blakus, neizkustinot pārējos spēles kauliņus. Uzkrītais spēles kauliņš novietojams tajā pusē,

- uz kuru tas pārsvēries. Ja tas nav iespējams, to noliek tuvākajā brīvajā vietā. Ja spēles kauliņš uzkrīt uz ripas, to novieto uz galda ripas vietā. Ja spēles kauliņš vai ripa, krītot pār galda apmali, aizskar kādu priekšmetu ārpus spēles galda, bet pēc tam nokrīt uz spēles galda, šis spēles kauliņš vai ripa skaitās pārkrituši pāri apmalei. Ja šajā gadījumā tiek izkustināti citi spēles kauliņi, to stāvokli atjauno. Ja spēles kauliņu stāvokli atjaunot nevar – sets jāpārspēlē.
- 3.18. Ja sitiena rezultātā ripa paliek tādā pozīcijā, ka to grūti paņemt bez spēles kauliņu izkustināšanas, dalībnieks lūdz tiesnesi vai kādu no dalībniekiem paņemt ripu. Spēles kauliņu izkustināšanas gadījumā to stāvokli atjauno pēc ripas paņemšanas.
- 3.19. Ja sitiena rezultātā spēles kauliņš paliek nestabilā pozīcijā uz maisiņa malas un spēles turpinājumā:
- 3.19.1. pirms izdarīta sitiena spēles kauliņš iekrīt maisiņā, šo spēles kauliņu noliek iepriekšējā pozīcijā un tā iekrišana maisiņā netiek ņemta vērā. Sitiena tiesības turpinās;
- 3.19.2. sitiena laikā spēles kauliņš iekrīt maisiņā, ripas vai citu spēles kauliņu neskart. Pēc izdarītā sitiena šo spēles kauliņu noliek iepriekšējā pozīcijā un tā iekrišana maisiņā netiek ņemta vērā. Ja sitiena rezultātā maisiņā iekritis kaut viens cits spēles kauliņš, sitiena tiesības turpinās. Ja cits spēles kauliņš nav iekritis maisiņā, sitiena tiesības pāriet pretiniekam;
- 3.19.3. pēc dalībnieka lūguma sacensību tiesnesim ir tiesības nolikt nestabilo spēles kauliņu stabilākā pozīcijā.
- 3.20. Ja sitiena rezultātā ripa vai spēles kauliņš uzkrīt uz galda apmales un tur paliek, uzskata, ka tas pārkritis pāri spēles galda apmalei. Pāri spēles galda apmalei pārkritušo savu vai pretinieka spēles kauliņu novieto vidus apļa centrā tā, lai tā caurumā būtu redzams centra krustpunkts. Ja centrs aizņemts, tad spēles kauliņu novieto uz vidus apļa krusta līnijas tajā pusē, kur tas pārkritis pāri spēles galda apmalei. Spēles kauliņu novieto tā, lai tā ārmala pieskartos apļa iekšmalai. Ja šis punkts ir aizņemts, spēles kauliņu novieto citā krusta līnijas un apļa saskares punktā. Ja aizņemti visi minētie pieci punkti, spēles kauliņu novieto uz krusta līnijas vidū starp spēles kauliņiem, kas ir centrā un pie apļa līnijas, bet vispirms tajā pusē, kur šis spēles kauliņš pārkritis pāri spēles galda apmalei. Ja spēles kauliņš pārkrīt pāri spēles galda apmalei pie sānu un gala apmales stūra un nevar noteikt, pār kuru spēles galda malu tas pārkritis, un centrs ir aizņemts, tad spēles kauliņu novieto pie centra apļa līnijas uz iedomātās diagonāles tajā pusē, kur tas pārkritis pāri spēles galda apmalei. Ja reizē pārkrīt divi vai vairāki spēles kauliņi, tad spēles kauliņš, kuru pirmo skārusi ripa, novietojams centrā, bet pārējie, kā minēts iepriekš. Ja pāri spēles galda apmalei vienlaicīgi pārkrīt savs un pretinieka spēles kauliņš, tad spēles kauliņš, kuru pirmo skārusi ripa, novietojams centrā, bet otrs, kā minēts iepriekš.
- 3.21. Ja sitiena rezultātā saplīst spēles kauliņš un saplīsušās daļas paliek uz galda, tad šī spēles kauliņa lielākās daļas vietā novieto jaunu spēles kauliņu. Ja abas saplīsušās daļas ir vienādas, tad jaunu spēles kauliņu novieto tās daļas vietā, kura atrodas grūtāk iesitamā vietā (pēc pretinieka ieskatiem). Ja sitiena rezultātā spēles kauliņš saplīst un tā lielākā daļa vai puse pārkrīt pāri spēles galda apmalei, uzskata, ka spēles kauliņš pārkritis pāri spēles galda apmalei, un jaunu spēles kauliņu novieto centrā. Ja saplīsušā spēles kauliņa lielāka daļa vai puse iekrīt maisiņā, uzskata, ka spēles kauliņš iekritis maisiņā. Ja sitiena rezultātā saplīst ripa un tās lielākā daļa iekrīt maisiņā vai pārkrīt pāri spēles galda apmalei, spēlētājs zaudē sitiena tiesības un viņam izliek soda kauliņu.
- 3.22. Ja sitiena rezultātā spēles kauliņš nostājies uz sāniem, viens spēles kauliņš uzkrīt uz otra, spēles kauliņš uzkrīt uz ripas vai spēles galda apmales, vai arī pārkritis pāri spēles galda apmalei, uzskatāms, ka spēles kauliņš nav kustībā.
- 3.23. Kamēr tiesnesis vai dalībnieks, kurš izpilda tiesneša funkcijas, nav beidzis savu darbību – izliek soda kauliņu, pieraksta rezultātu u.tml., otrs dalībnieks nedrīkst izpildīt sitienu.

- Atļauts paņemt ripu no spēles galda vai izņemt to no maisiņa (savā spēles galda pusē), kā arī padot pretiniekam. (6.1.7.)
- 3.24. Spēles laikā dalībniekam jāatrodas savā galda pusē. (5.1.10.) Dalībnieks nedrīkst staigāt ap galdu, lai apskatītu spēles kauliņu stāvokli no otras puses. (6.1.8.)
 - 3.25. Lai pārliecinātos, vai spēles kauliņš ir “gaišs” vai “tumšs”, nepieciešams pieaicināt sacensību tiesnesi, nevis pretinieku.
 - 3.26. Spēles laikā (bez pretinieka piekrišanas) nedrīkst pamest “savas zonas robežas”. (5.1.10.) Izņēmums ir, lai pierakstītu spēles rezultātu, pārbaudītu ieraksta pareizību spēles protokolā, ierakstītu brīdinājumu pretiniekam par fiksētu noteikumu pārkāpumu, no grīdas paceltu pār galda apmali pārkritušu spēles kauliņu vai ripu, nomainītu bojātu sporta inventāru.
 - 3.27. Dalībniekam ir tiesības noliekties virs spēles galda, atbalstoties pret tā apmalēm.
 - 3.28. Spēles laikā dalībnieks nedrīkst uz spēles galda apmales novietot ripu, spēles kauliņus vai citus priekšmetus. (5.1.6.)
 - 3.29. Nedrīkst vilkt ripu ar kiju, tā jāpaņem ar roku. (5.1.15.) Ja ripa palikusi pretējā pusē aiz centra apļa zonas, tā ar roku jāpabīda centra vai pretinieka virzienā. (5.1.4.) Padodot pretiniekam ripu, to nedrīkst pielikt pie sānu apmales. (5.1.5.)
 - 3.30. Ja dalībnieks redz, ka pretinieks izdara pārkāpumu, viņš ar komandu “stop!” pārtrauc spēli un informē pretinieku par pārkāpumu, nepieciešamības gadījumā pieaicinot sacensību tiesnesi. (8.1.3.)
 - 3.31. Dalībnieks nedrīkst mērīt attālumus, lietojot palīglīdzekļus (arī pulveri) sitiena izpildīšanai. (5.1.8.)
 - 3.32. Mērķējot kija nedrīkst aizsegt spēles galda apmales iekšējo stūri. (3.30.; 8.1.3.)

4. Tiešs un atsitiena sitiens

- 4.1. Dalībnieks ar tiešu (pareizu) sitienu drīkst sist visus savus gaišos kauliņus. Ripai skarot kādu no tiem, pēc tam ripa var skart jebkuru savu vai pretinieka spēles kauliņu. Dalībnieks ar tiešu sitienu nedrīkst skart, izkustināt, pārvietot vai iesist maisiņā spēles kauliņu, kas atrodas dalībnieka galda pusē, tumšā laukuma apmales zonā, vai savu tumšo spēles kauliņu, kurš atrodas vidusaplī. (7.1.8.)
- 4.2. Dalībnieks ar atsitiena sitienu drīkst sist visus savus spēles kauliņus. Ja nav savu gaišo kauliņu, tad dalībnieks ar atsitiena sitienu drīkst sist visus spēles kauliņus.
- 4.3. Savus tumšos kauliņus nedrīkst sist ar tiešu sitienu. Tumšos kauliņus drīkst izsist:
 - 4.3.1. ar ripu, kas pirms tam skārusi pretējo vai sānu apmali; (7.1.6.)
 - 4.3.2. ar ripu, kas pirms tam skārusi savu gaišo kauliņu;
 - 4.3.3. ar savu gaišo kauliņu;
 - 4.3.4. ar vairāku spēles kauliņu palīdzību, ripai vispirms skarot savu gaišo kauliņu;
 - 4.3.5. ar atsitieni pret sānu apmali, ja spēles kauliņš ir centra aplī. (7.1.6.)
- 4.4. Dalībnieku nesoda, ja viņš pēc sitiena, kura gaitā ripa skārusi spēles galda pretējo apmali, ar ripu neskar nevienu no saviem spēles kauliņiem, ja viņam nav gaišo kauliņu.
- 4.5. Ja dalībnieks izsist pretinieka tumšo kauliņu, to atstāj tur, kur tas aizdzīts.
- 4.6. Vienspēlēs nedrīkst ar sodāmu sitienu iedzīt pretinieka spēles kauliņu tumšajā laukumā. Ja tas izdarīts, šo spēles kauliņu atjauno iepriekšējā pozīcijā, pārējo izkustināto spēles kauliņu pozīciju neatjauno un dalībnieku soda. Pretinieka spēles kauliņu pozīciju neatjauno, ja tie pēc sitiena, arī sodāma, pārvietojas viņa tumšā laukuma apmales zonā, vai arī no centra uz tumšā laukuma apmales zonu. (7.1.1.)
- 4.7. Pretinieka spēles kauliņu iedzīšana tumšā laukuma apmales zonā vai centra aplī atļauta vienīgi:
 - 4.7.1. ar ripu, kas pirms tam skārusi pretējo spēles galda apmali, kad vairs nav savu gaišo kauliņu;
 - 4.7.2. ar ripu, kas pirms tam skārusi savu gaišo kauliņu;

- 4.7.3. ar savu spēles kauliņu;
- 4.7.4. ar vairāku spēles kauliņu palīdzību, pareizi izdarīta sitienu rezultātā.
- Piezīme: Šajā gadījumā sitiens skaitās pareizs arī tad, ja dalībnieks sitienu noslēgumā saņem sodu, piemēram, par to, ka ripa iekrīt maisiņā vai pārkrīt pāri galda apmalei.*
- 4.8. Ja dalībnieks ar **sodāmu sitienu** izsit vienu vai vairākus pretinieka spēles kauliņus pāri apmalei, iesit tos tumšā laukuma apmales zonā vai centra aplī, izsit vienu no saviem spēles kauliņiem no tumšā laukuma apmales zonas vai centra apla, šo spēles kauliņu stāvokli atjauno un dalībnieku soda. Pārējo spēles kauliņu stāvokli neatjauno. (7.1.12.)
- 4.9. Ja dalībnieks ar sodāmu sitienu iesit savu gaišo vai pretinieka spēles kauliņu maisiņā vai aizsit pretinieka spēles kauliņu citā pozīcijā, spēles kauliņu iepriekšējā pozīcijā neatjauno, bet dalībnieku soda, izliekot soda kauliņu. (7.1.1.)

5. Brīdinājums

- 5.1. Dalībniekam tiek izteikts brīdinājums, kas ierakstāms spēles protokolā:
- 5.1.1. ja dalībnieks pirms spēles ilgāk par 2 minūtēm iepazīstas ar spēles galda īpatnībām;
- 5.1.2. ja dalībnieks pirms sitienu izdarīšanas slidina ripu pa spēles galda virsmu, atsitot to pret spēles galda apmali;
- 5.1.3. ja dalībnieks mērķējot kijas tievgali pārliet pāri spēles galda pretējās apmales tumšā laukuma zonas līnijai;
- 5.1.4. ja dalībnieks nepasniedz vai nepastumj ripu, kura palikusi aiz centra zonas vai iekritusi no dalībnieka pretējās puses maisiņā;
- 5.1.5. ja dalībnieks, padodot ripu, to pieliek pie spēles galda sānu apmales;
- 5.1.6. ja dalībnieks novieto uz spēles galda apmales ripu, kauliņus vai citus priekšmetus;
- 5.1.7. ja dalībnieks seta laikā tīra pulveri;
- 5.1.8. ja dalībnieks mēra attālumus, lietojot palīgīdzekļus (arī pulveri) sitienu izpildīšanai;
- 5.1.9. ja dalībnieks spēles laikā strīdas ar sacensību tiesnesi;
- 5.1.10. ja dalībnieks spēles laikā bez pretinieka atļaujas pārkāpj savas zonas robežas, izņemot gadījumus, lai pierakstītu spēles rezultātu, pārbaudītu ieraksta pareizību spēles protokolā, ierakstītu brīdinājumu pretiniekam par fiksētu noteikumu pārkāpumu, no grīdas paceltu pār galda apmali pārkritušu spēles kauliņu vai ripu, nomainītu bojātu sporta inventāru;
- 5.1.11. ja dalībnieks spēles (seta) laikā sarunājas ar spēlē nepiederošām personām, izsaka replikas pretiniekam, žestikulē, komentē spēles gaitu vai kā citādi traucē pretiniekam koncentrēties sitienu izdarīšanai;
- 5.1.12. ja dubultspēlē seta laikā dalībnieku pāris sarunājas, kad sitienu tiesības ir pretiniekiem;
- 5.1.13. ja dalībnieks spēles (seta) laikā runā pa mobilo telefonu;
- 5.1.14. ja dalībnieks tīši vilcina spēles laiku, neizdarot sitienu 30 sekunžu laikā, dalībnieku brīdina, ka viņam nekavējoties, piecu sekunžu laikā jāizdara sitiens vai viņš zaudēs sitienu tiesības. (6.1.6.) Par katru turpmāko reizi, kad dalībnieks neievēro 30 sekunžu laika ierobežojumu, viņš šādi tiek sodīts līdz spēles beigām. Pēc trešā brīdinājuma dalībniekam piešķir zaudējumu nespēlētajos spēles setos; (9.3.)
- 5.1.15. ja dalībnieks, lai paņemtu ripu, pavelk to ar kiju;
- 5.1.16. ja dalībnieks seta laikā iebāž roku maisiņā, izņemot gadījumus, ja no maisiņa nepieciešams izņemt tur iekritušu ripu vai spēles kauliņu, kas atradās nestabilā pozīcijā uz maisiņa malas.

6. Sitiena tiesību zaudējums

- 6.1. Dalībnieks zaudē sitiena tiesības:
 - 6.1.1. ja ar kārtējo sitienu neiesit maisiņā nevienu savu spēles kauliņu;
 - 6.1.2. ja kopā ar savu spēles kauliņu iesit maisiņā kādu no pretinieka spēles kauliņiem;
 - 6.1.3. ja sitiena rezultātā pāri galda apmalei pārkrīt kāds savējais vai pretinieka spēles kauliņš, vai arī tas paliek uz galda apmales, vai skar jebkādu priekšmetu ārpus galda virsmas;
 - 6.1.4. ja izdara kādu pārkāpumu, par ko izliek soda kauliņu;
 - 6.1.5. ja, izpildot sitienu, kad nav savu tumšo kauliņu, ripa atpakaļgājienā ieslīd savas puses tumšajā laukumā, t.i., ripas caurumā vairs nav redzama līnija;
 - 6.1.6. ja pēc brīdinājuma par tīšu laika vilcināšanu piecu sekunžu laikā un turpmāk 30 sekunžu laikā netiek izdarīts sitiens;
 - 6.1.7. ja dalībnieks izpilda sitienu, kamēr tiesnesis vai dalībnieks, kurš izpilda tiesneša funkcijas, nav beidzis savu darbību (izliek soda kauliņu, pieraksta rezultātu u.tml.);
 - 6.1.8. ja dalībnieks staigā ap galdu, lai apskatītu spēles kauliņu stāvokli no otras puses.

7. Soda kauliņš

- 7.1. Dalībnieks zaudē sitiena tiesības un viņam izliek soda kauliņu šādos gadījumos:
 - 7.1.1. pēc sodāma sitiena;
 - 7.1.2. ja ripa vispirms skar pretinieka spēles kauliņu vai vienlaikus savu un pretinieka spēles kauliņu;
 - 7.1.3. ja ripa pēc atsitiena, kamēr uz galda ir gaišie kauliņi, vispirms skar pretinieka spēles kauliņu;
 - 7.1.4. ja ripa iekrīt maisiņā;
 - 7.1.5. ja ripa pārkrīt pāri galda apmalei;
 - 7.1.6. ja dalībniekam uz galda ir tikai tumšie kauliņi, bet, izdarot sitienu, ripa neskar galda pretējo apmali vai, ripai skarot tikai galda sānu apmali, neskar savu spēles kauliņu vidus aplī;
 - 7.1.7. ja dalībnieks atsakās no sitiena tiesībām;
 - 7.1.8. ja dalībnieks ar tiešu sitienu izkustina vienu spēles kauliņu savā apmales zonā vai vienu savu spēles kauliņu, kurš atrodas vidus aplī, izkustināto spēles kauliņu atjauno iepriekšējā pozīcijā;
 - 7.1.9. ja, izdarot sitienu, kija divreiz skar ripu;
 - 7.1.10. ja ar neatļautu darbību (ar kiju, roku vai ripu to padodot, ņemot vai noliekot uz galda) izkustina vienu spēles kauliņu, izkustinātā spēles kauliņa stāvokli atjauno;
 - 7.1.11. ja izkustina kādu spēles kauliņu vai izdara citu sodāmu pārkāpumu, kamēr sitiena tiesības ir pretiniekam, izkustinātā spēles kauliņa stāvokli atjauno nekavējoties, bet šim dalībniekam pēc pretinieka sitienu sērijas pārtraukšanas izliek soda kauliņu un atņem tikko iegūtās sitiena tiesības;
 - 7.1.12. ja dalībnieks ar sodāmu sitienu izsit vienu vai vairākus pretinieka spēles kauliņus pāri galda apmalei, iesit tos tumšā laukuma apmales zonā vai centra aplī, izsit vienu no saviem spēles kauliņiem no tumšā laukuma apmales zonas vai centra apļa. Šos spēles kauliņus atjauno iepriekšējā pozīcijā;
 - 7.1.13. ja sitiena laikā saplīst ripa un lielākā tās daļa iekrīt maisiņā, pārkrīt pāri galda apmalei, paliek uz galda apmales, vai skar jebkādu priekšmetu ārpus galda virsmas;
 - 7.1.14. ja sit ar kijas resno galu vai sāniem;
 - 7.1.15. ja tēmējot (kijas tievgalis ir pāri ripai) un velkot kiju atpakaļ, lai izdarītu sitienu, ar kiju aizskar vai pavelk ripu;
 - 7.1.16. ja dubultspēlē dalībnieks ar tiešu sitienu iesit pretinieku kauliņu viņu aizmugures zonā. Šajā gadījumā spēles kauliņu iepriekšējā pozīcijā neatjauno.

- 7.2. Par vairākiem vienā sitienā izdarītiem pārkāpumiem izliek tikai vienu soda kauliņu, *piemēram, ja ripa neskar savu spēles kauliņu un iekrīt maisiņā.*
- 7.3. Soda kauliņu izliek tieši uz apmales zonas viduslīnijas, cieši pie apmales pretinieka pusē. Ja šī vieta ir aizņemta, soda kauliņu novieto pēc iespējas tuvāk viduslīnijai, neizkustinot pārējos spēles kauliņus. Ja spēles kauliņu attālums no viduslīnijas abās pusēs ir vienāds, soda kauliņu izliek tajā pusē, kur ir mazāk sodāmā dalībnieka spēles kauliņu, bet, ja abās pusēs šo spēles kauliņu skaits ir vienāds, tad tajā pusē, kur mazāks kopējais spēles kauliņu skaits. Ja arī šis skaits ir vienāds, tad tajā pusē, no kuras izdarīts sitiens. Ja jāizliek uzreiz divi vai vairāki soda kauliņi, tad pirmo novieto uz apmales zonas viduslīnijas, bet pārējos, kā minēts iepriekš.
- 7.4. Ja dalībniekam uz galda ir visi astoņi spēles kauliņi, soda kauliņu neizliek, bet skaita parādu. Ja spēles turpinājumā parāda kauliņu aizmirst izlikt, spēli turpina bez tā, t.i., parāds tiek anulēts.
- 7.5. Dalībniekam soda kauliņu izliek tikai pēc tam, kad viņš zaudējis sitiena tiesības. Ja kādā sitienu sērijā dalībnieks iesit visus astoņus spēles kauliņus un nezaudē sitiena tiesības, tad viņam izliek parāda kauliņu un viņš turpina sitienu sēriju.
- 7.6. Ja ir vairāki parāda kauliņi, tad tos izliek visus uzreiz. Ja visus parāda kauliņus nevar izlikt, tad izliek, cik ir iespējams, bet neizliktie paliek kā parāds. Pāri apmalei pārkritušais spēles kauliņš, ko noliek vidus apla centrā, nav soda kauliņš. Šajā gadījumā soda kauliņu papildus izliek tikai tad, ja izdarīts arī pārkāpums, par ko paredzēta soda kauliņa izlikšana.

8. Zaudējums setā

8.1. Dalībniekam piešķir zaudējumu setā:

- 8.1.1. ja dalībnieks ar sodāmu sitienu no vidus apla vai savas puses tumšā laukuma apmales zonas izsit divus vai vairākus **savus** spēles kauliņus (tas neattiecas uz gadījumu, kad sods tiek nopelnīts pēc pareizi izdarīta sitiena tā beigu fāzē, ripai iekrītot maisiņā);
- 8.1.2. ja dalībnieks seta laikā tik stipri sakustina spēles galdu, ka izkustas spēles kauliņi;
- 8.1.3. ja dalībnieks apzināti pārkāpj spēles noteikumus, neklausā tiesneša rīkojumu, pēc komandas “stop!” izdara sitienu;
- 8.1.4. ja ripa pēc tieša sitiena vispirms skārusi jebkuru spēles kauliņu savā tumšā laukuma apmales zonā vai savu tumšo kauliņu vidus aplī, un pēc tam izkustējies vēl viens vai vairāki spēles kauliņi;
- 8.1.5. ja dalībnieks ar neatļautu darbību izkustina divus vai vairākus spēles kauliņus;
- 8.1.6. ja dalībnieks seta laikā paņem roku no galda kādu spēles kauliņu, vai izkustina pēdējo uz galda esošo kauliņu, vai, iebāžot roku maisiņā, noliek uz galda vienu vai vairākus spēles kauliņus, tādējādi mainot situāciju uz laukuma;
- 8.1.7. ja kāds no dalībniekiem izdara pirmo sitienu, kad šīs tiesības bija pretiniekam, vienalga, vai to konstatē uzreiz vai vēlāk (pēc otrā, trešā utt., sitiena) līdz konkrētā seta piefiksēšanai protokolā. Šis punkts attiecas gan uz vienspēlēm, gan dubultspēlēm;
- 8.1.8. ja dalībnieks setu starplaikā bez pretinieka vai sacensību tiesneša atļaujas aiziet no galda uz vairāk nekā trīs minūtēm;
- 8.1.9. ja ar roku vai kiju skar kustībā esošu spēles kauliņu vai ripu (spēles kauliņa vai ripas apstādināšana);
- 8.1.10. ja dubultspēlē spēles laikā (pēc pirmā sitiena) kāds no pāra dalībniekiem izdara sitienu, kad sitiena tiesības bija partnerim, vienalga, vai to konstatē uzreiz, vai vēlāk (pēc otrā, trešā utt., sitiena) līdz konkrētā seta piefiksēšanai protokolā;
- 8.1.11. ja pieskaras vai paņem ripu no galda, pirms spēles kauliņš apstājies, tas atrodas kustībā.

9. Zaudējums spēlē

- 9.1. Ja dalībnieks neierodas pie galda divu minūšu laikā pēc tiesneša aicinājuma uz kārtējo spēli, viņam spēlē tiek piešķirts zaudējums (izņemot, ja ir saņemta īpaša tiesneša atļauja). Dalībnieks, kuram šādā veidā piešķirti divi zaudējumi, no turpmākajām sacensībām tiek izslēgts. Ja dalībnieks izspēlējis 50 % vai mazāk no visām spēlēm, iegūtos punktus anulē, ja vairāk – neizspēlētajās spēlēs piešķir zaudējumu. Šādos gadījumos dalībniekam, kuram tiek piešķirta uzvara, uzvarētos un zaudētos setus neskaita. Sacensību nolikums var paredzēt citu kārtību.
- 9.2. Par nesportisku rīcību dalībniekam tiek piešķirts zaudējums spēlē, kas tiek fiksēts spēles protokolā. (2.16.)
- 9.3. Pēc trešā brīdinājuma par noteikumu pārkāpšanu, kas fiksēts spēles protokolā, pārkāpējam tiek piešķirts zaudējums vēl nospēlētajos setos.
- 9.4. Ja dalībnieki sacensību laikā vienojas par spēles rezultātu. Rezultāts tiek noteikts 0:0.

10. Izslēgšana no sacensībām

- 10.1. Sevišķi rupju pārkāpumu gadījumā dalībnieku no sacensībām izslēdz bez brīdinājuma (alkohola lietošana vai smēķēšana sacensību vietā, klaja rupjība vai nepakļaušanās tiesneša prasībām u.tml.).
- 10.2. Ja dalībniekam piešķirti divi zaudējumi spēlē par nesportisku rīcību (atteikšanās sasveicināties pirms spēles un atsveicināties pēc spēles, spēles kauliņu vai ripas svaidīšana, necenzētu vārdu, cilvēka cieņu aizskarošu repliku izteikšana u.tml.).
- 10.3. Ja dalībniekam piešķirti divi zaudējumi spēlē par neierašanos divu minūšu laikā pie sacensību galda. (9.1.)

SACENSĪBU INVENTĀRS

Novusa spēles galds, spēles kauliņi, ripa, kija

Nr. p.k.	Inventāra parametri	Mērvienība	Izmēri	Pieļaujamā atkāpe, mm
	I. Spēles galds			
1.	Galda augstums no grīdas līdz galda apmales augšai	mm	750	± 30
2.	Spēles laukuma izmēri platumā un garumā	mm	1000	± 1
3.	Pieļaujamā atkāpe pa laukuma diagonāli	mm	1,5	ne vairāk
4.	Spēles virsma ir finiera plāksne, vairākkārt lakota, pēc tam ar smalku smilšpapīru slīpēta un ir gluda	mm	15	ne mazāk
5.	Apmales platums un augstums. Apmāles izgatavotas no koka, vēlams, lai būtu līmētas, pie tam iekšpuse noteikti no cieta lapu koka. Nostiprinātas uz spēļu laukuma virsmas	mm	45x60	+10
6.	Apmales augstums no spēles laukuma virsmas	mm	25	± 1
7.	Laukuma leņķis starp galda apmalēm	grādi	90	± 1
8.	Spēles galda caurumi izveidoti stūros (kauliņu iesišānai), zem katra piestiprināts auduma maisiņš. Cauruma malām jābūt gludām, lai netraucētu kauliņu slīdēšanu	mm Ø	100	± 1
9.	Attālums no spēles apmales iekšējās malas līdz spēles laukuma caurumam	mm	15	± 1
10.	Līniju biezums – uz galda spēles virsmas iezīmētas 1 mm platas melnas līnijas	mm	1	± 0,1
11.	Apmales zonas norobežojošās līnijas attālums. Apmāles zonas norobežo apmalēm paralēlas līnijas, iezīmētas uz galda spēles virsmas	mm	130	±1

12.	Vidus aplis galda vidū iezīmēts 250 mm diametrā. Perpendikulāras līnijas to sadala četros sektoros. Līnijas iezīmētas uz galda spēles virsmas paralēli laukuma apmalēm	mm \emptyset	250	$\pm 0,5$
13.	Vidus apla centra attālums no spēles apmalēm	mm	500	± 1
14.	Galda kāju regulēšanas diapazons. Galda kājām, uz kurām tiek balstīta novusa galda spēles virsma, jābūt stabilām un nostiprinātām pie galda virsmas, kas nepieļauj galda spēles virsmas kustību atsevišķi no galda kājām	mm	30	ne mazāk
15.	Spēles laukuma virsmas plaknes atkāpe no horizonta	mm	0,5	ne vairāk
II. Ripa				
16.	Ripas ārējais diametrs Ripai jābūt no viengabala koka, tā nedrīkst būt līmēta, krāsota, lakota vai piesūcināta ar kādu vielu. Virspusē var būt īpašnieka iniciāļi	mm \emptyset	44,5	$\pm 0,5$
17.	Ripas biezums	mm	14,5	$\pm 0,5$
18.	Ripas cauruma diametrs	mm \emptyset	10	$\pm 0,5$
19.	Ripas svars	g	22	ne vairāk
III. Spēles kauliņš				
20.	Spēles kauliņa diametrs. Spēles kauliņš izgatavots no koka (vislabāk no bērza, kauliņa malas mazliet noapaļotas, bet virspuse un apakšpuse nedaudz izdobta, lai samazinātu slīdvirsmu. Kauliņi krāsoti – sarkani un melni	mm \emptyset	30	-
21.	Spēles kauliņa biezums	mm	12	-
22.	Spēles kauliņa cauruma diametrs	mm \emptyset	8	-
23.	Spēles kauliņa svars	g	5	$\pm 0,3$
IV. Kija				
24.	Kijas tievgalim noteiktā garumā jābūt no apaļa koka	mm	250	ne mazāk
25.	Kijas tievgaļa diametrs	mm \emptyset	8	± 2
26.	Kijas kopējais garums	mm	līdz 1500	-
27.	Kijas diametrs un svars, kā arī materiāls, no kā tā izgatavota, nav ierobežots. Kijas tievais gals nedrīkst būt nošķelts vai izrobots, kā arī ar citu vielu pielīmējumu			
V. Otiņa				
28.	Pie katra spēles galda jābūt otiņai, ar ko notīrīt lieko pulveri no spēles virsmas. Otiņai jābūt kvalitatīvai (lai nekristu ārā sari)			

SACENSĪBU VEIDI UN RAKSTURS

11. Sacensību iedalījums

11.1. Novusa sacensības iedala:

- 11.1.1. individuālās sacensības (vienspēles), starp vīriešiem, sievietēm un jauniešiem.
Individuālās sacensībās rezultātus vērtē katram spēlētājam atsevišķi;
- 11.1.2. dubultspēles (pāru) starp vīriešiem, sievietēm, jauniešiem un jauktiem pāriem.
Dubultspēlēs rezultātus vērtē pārim;
- 11.1.3. komandu – starp vīriešiem, sievietēm, jauniešiem un jauktos sastāvos. Komandu sacensībās individuālo spēļu rezultāti veido komandas kopējo punktu summu.
Sacensību nolikumā var būt reglamentēta cita rezultātu vērtēšanas kārtība

(*piemēram, komandas punktu summa veidojas no vienspēļu un dubultspēļu rezultātiem*);

11.1.4. novusa spēles sacensību veidu, kārtību, norisi un raksturu reglamentē sacensību nolikums.

12. Vienspēles

- 12.1. Vienspēlē sacenšas divi dalībnieki, kuri stāv viens otram pretī, katrs savā galda pusē.
- 12.2. Spēles setu skaitu nosaka sacensību nolikums. Pēc katra seta, kad kāds no dalībniekiem guvis uzvaru, mainās galda pusēm.
- 12.3. Setā uzvar dalībnieks, kurš pirmais iesit maisiņos visus savus spēles kauliņus (ievērojot 12.4. un 12.5. punkta prasības).
- 12.4. Ja dalībnieks, kuram ir pirmā sitienu tiesības, ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus astoņus spēles kauliņus, viņa sitienu sērija tiek pārtraukta un sitienu tiesības piešķir pretiniekam. Ja arī pretinieks ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus savus spēles kauliņus, setu pārspēlē, mainot galda puses un pirmā sitienu tiesības. Šādi spēle turpinās, līdz kāds no dalībniekiem gūst uzvaru setā. Nākamajā kārtējā setā pirmā sitienu tiesības paliek, kā paredzēts protokolā. Ja abi dalībnieki ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus astoņus spēles kauliņus, bet viens no viņiem pie pēdējā sitienu izdara pārkāpumu, par ko tiek zaudētas sitienu tiesības, viņš setu ir zaudējis. Piezīme: Sitienu sērijas pārtraukums nav sitienu tiesību zaudējums. **Dalībnieks nesit tādēļ, ka viņam uz galda nav neviena spēles kauliņa.** Ja dalībnieks pēc sitienu sērijas pārtraukšanas izdara pārkāpumu (*piemēram, pasniedzot ripu, izkustina spēles kauliņu*), viņu soda, un viņš zaudē līdz tam nezaudētās sitienu tiesības. Dalībniekam pēc pretinieka pirmā sitienu zaudējuma ir kārtējā sitienu tiesības.
- 12.5. Ja dalībnieks ar pareizi izdarītu sitienu kopā ar savu pēdējo spēles kauliņu maisiņā iesit arī pretinieka pēdējo spēles kauliņu, sets tiek pārspēlēts. Pirmā sitienu tiesības nemainās un nemainās arī galda puses. Ja dalībnieks šajā gadījumā izpelnās soda kauliņu, viņam setā piešķir zaudējumu.
- 12.6. Ja abiem dalībniekiem spēles kauliņi palikuši tikai vidus aplī vai savas puses tumšajā laukumā, un tie katrs trīs reizes netrāpa pa spēles kauliņiem, sets tiek pārtraukts un sākts no jauna. Pirmā sitienu tiesības nemainās.

13. Dubultspēles

- 13.1. Dubultspēlēs sacenšas divi pāri. Partneri stāv viens otram pretī. Setā sākumā katrs dalībnieks saliek sava partnera spēles kauliņus. Pirmā sitienu tiesības visu laiku paliek vienā galda pusē, bet dalībnieki pēc katra seta mainās pulksteņa rādītāja gaitas virzienā, izņemot, ja abi pāri savu spēli nobeiguši ar pirmo sitienu sēriju. Tad sets tiek pārspēlēts. Spēlētāji paliek savās vietās, bet pirmā sitienu tiesības ir spēlētājam, kurš pēdējais izdarīja sitienu. Arī sitienu dalībnieki izdara pēc kārtas pulksteņa rādītāja gaitas virzienā.
- 13.2. Dalībnieku pāris, kam ir pirmā sitienu tiesības, paši nosaka, kurš no viņiem sāks spēli. Kad izvēlētas galda puses, dalībnieki nostājušies savās vietās, un tas pāris, kuram ir pirmā sitienu tiesības, paziņojuši, kurš no viņiem sitīs pirmais, pretiniekam ir tiesības savā starpā apmainīties vietām. Izšķirošajā nepāra setā (ja spēle notiek līdz uzvarai), dalībniekiem, kuriem nav pirmā sitienu tiesības, atļauts atkal savstarpēji mainīties vietām.
- 13.3. Dubultspēlēs katrs dalībnieks cenšas iesist maisiņos ne tikai savus, bet arī partnera spēles kauliņus.

- 13.4. Uz dubultspēli attiecas visi vienspēles noteikumi, izņemot, kad dalībnieks ar tiešu sitienu iedzen pretinieku spēles kauliņu viņu aizmugures zonā. Dubultspēlē par šādu pārkāpumu izliek tikai soda kauliņu.
- 13.5. Dubultspēlē nedrīkst ar sodāmu sitienu iedzīt pretinieku spēles kauliņu vidus aplī. (7.1.1.)
- 13.6. Dubultspēlē par izdarīto pārkāpumu soda to dalībnieku, kuram ir sitiena tiesības, vai tās būs, ja pārkāpuma brīdī sitiena tiesības ir pretiniekam.
- 13.7. Soda kauliņu var izlikt tikai tad, ja sodītā dalībnieka pretējā pusē spēles kauliņi ir izkustināti.
- 13.8. Ja dalībnieks, kuram ir pirmā sitiena tiesības (pirmais dalībnieks), ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus 16 (savus un partnera) spēles kauliņus, tad sitiena tiesības ir tikai vienam pretinieka spēlētājam (otrajam dalībniekam). Ja tas ar pirmo sitienu sēriju visus 16 (savus un partnera) spēles kauliņus neiesit maisiņos, viņi setu ir zaudējuši. Ja pirmais dalībnieks ar pirmo sitienu sēriju visus 16 (savus un partnera) spēles kauliņus neiesit maisiņos, bet otrais dalībnieks ar pirmo sitienu sēriju iesit maisiņos visus 16 (savus un partnera) spēles kauliņus, viņi ir setu uzvarējuši. Trešajam un ceturtajam dalībniekam (katra pāra otrajam dalībniekam) sitiena tiesību nav.
- 13.9. Pēc izdarīta sitiena vajadzības gadījumā viens no spēles dalībniekiem padod ripu.
- 13.10. Kamēr dalībnieks, kuram ir sitiena tiesības, nav izdarījis sitienu, viņa partneris drīkst dot norādījumu (uzdevumu) – par kauliņu stāvokli, sitiena veidu, virzienu, kur spēles kauliņam jāatrodas pēc sitiena, nenorādot vietu, no kurienes izdarāms sitiens. Sitiena izpildītājs runāt nedrīkst. Norādījumu došanai un sitiena izdarīšanai jāiekļaujas 30 sekunžu laika robežās. (5.1.14.)

14. Komandu spēles

- 14.1. Sacensību kārtību nosaka komandu čempionāta nolikums.
- 14.2. Komandu čempionātā atsevišķi sacenšas sievietes, vīrieši un jauktās komandas, vai kā noteikts sacensību nolikumā.
- 14.3. Komandas sastāvu (pamatsastāva un rezerves spēlētāju skaitu) reglamentē komandu čempionāta nolikums.
- 14.4. Aizpildot protokolu komandu sacensībās, vispirms jāuzraksta pirmā spēļu kārtā. Spēlētāju kārtību pirmajai kārtai sacensību tiesnesim iesniedz komandu pārstāvji. Tiesnesim jānodrošina komandas sastāva kārtības neizpaušana pretinieku komandai. Otrajā kārtā pamatsastāva spēlētājus var aizvietot ar rezerves spēlētājiem. Izmaiņas komandas sastāvā, ja tādas ir paredzētas, jāpiesaka pirms katras kārtas pēdējās spēles rezultāta iesniegšanas sacensību tiesnesim. Trešajā kārtā savukārt var tikt nomainīti šie spēlētāji ar pamatsastāva vai citiem rezerves spēlētājiem – viens rezerves spēlētājs, vienā sacensībā (pret vienu komandu) drīkst nomainīt tikai vienu spēlētāju (vienu numuru) un nomainītais spēlētājs pēc tam drīkst spēlēt tikai savā bijušajā vietā (ar agrāko numuru). Komandas sastāvu nākamajai spēlei sacensību tiesnesim jāiesniedz bez kavēšanās, pēc esošās spēles pēdējās kārtas.
- 14.5. Uz komandu spēlēm attiecas visi vienspēles noteikumi.

15. Sitiena tiesību noteikšana

- 15.1. Pirmā sitiena tiesības reglamentē sacensību nolikums. Dalībniekam, kuram nav pirmā sitiena tiesības un kurš spēles protokolā ierakstīts kā otrais, ir tiesības izvēlēties galda pusi un spēles kauliņus. Šis punkts attiecas gan uz vienspēlēm, gan dubultspēlēm.

16. Spēles rezultāts

- 16.1. Ja viens no dalībniekiem uzvarējis vairāk nekā pusi no spēlē paredzētajiem setiem, viņš tiek atzīts par uzvarētāju un spēli pārtrauc, ja vien nolikumā nav paredzēta visu setu izspēle. Pārskaitļa setu spēlē iespējams arī neizšķirts rezultāts.
- 16.2. Sacensībās uzvarētāja noteikšanas kārtību reglamentē nolikums.

SACENSĪBU DALĪBNIEKŠ

17. Dalībnieka tiesības un pienākumi

- 17.1. Sacensību dalībniekam jāzina un precīzi jāievēro novusa spēles noteikumi, sacensību nolikums un spēļu kalendārs.
- 17.2. Dalībniekam jāierodas pie sacensību galda 2 minūšu laikā pēc tiesneša aicinājuma uz spēli. (9.1.)
- 17.3. Dalībniekam ir tiesības vērsties pie tiesneša ar lūgumu vai paskaidrojumu jautājumos, kas radušies spēles gaitā.
- 17.4. Dalībnieks **nedrīkst** uzsākt strīdu ar sacensību tiesnesi. (5.1.9.) Ja dalībnieks nav apmierināts ar tiesneša pieņemto lēmumu, to var apstrīdēt, vērsoties pie sacensību vai galvenā tiesneša, nekavējoties ziņojot galvenajam tiesnesim par strīda iemeslu, ja vien sacensību nolikumā nav noteikta cita protesta iesniegšanas un izskatīšanas kārtība. Iesniedzot rakstisku protestu, vienlaicīgi tiek samaksāti izdevumi par strīda izskatīšanu (summas apmēru nosaka turnīra nolikums). Ja protesta iesniedzējam būs taisnība, iemaksātā summa par strīda izskatīšanu tiks atmaksāta. Iebildumus par uzvarētāja noteikšanu kādā no setiem ievēro tikai tad, ja dalībnieks par to ziņo sacensību tiesnesim, tiklīdz izraisījis strīds.
- 17.5. Pirms spēles dalībniekiem jāapstrādā (jāierīvē, jāiepulē) spēles galds ar pulveri.
- 17.6. Pirms spēles dalībnieki sasveicinās un pēc spēles atsveicinās, paspiežot viens otram roku. Atteikšanās sasveicināties vai atsveicināties uzskatāma par nespportisku rīcību. (9.2.; 10.2.)
- 17.7. Seta laikā dalībniekam nav tiesību aiziet no sacensību galda, izņemot gadījumus: paņemt no grīdas pār galda apmali pārkritušu kauliņu vai ripu, apmainīt bojātu sporta inventāru, ierakstīt spēles protokolā brīdinājumu par fiksēto pretinieka izdarīto pārkāpumu. (5.1.10.)
- 17.8. Seta laikā sacensību dalībniekam aizliegts sarunāties ar spēlē nepiederošām personām, izteikt replikas pretiniekam vai komentārus par spēli. (5.1.11.)
- 17.9. Setu starplaikā dalībnieks var sarunāties ar treneri vai pārstāvi. Dalībniekam setu starplaikā ar pretinieka piekrišanu, ir tiesības aiziet no galda uz laiku līdz 3 minūtēm. (8.1.8.)
- 17.10. Uz sacensību laiku dalībniekam savs mobilais telefons jāieslēdz klusuma režīmā. Spēles (seta) laikā dalībnieks **nedrīkst** runāt pa mobilo telefonu. (5.1.13.)

18. Dalībnieka tērps

- 18.1. Dalībniekam sacensībās jāpiedalās kārtīgā, tīrā tērpā un telpām atbilstošos (ne ielas) apavos. Par neatbilstošiem apaviem sacensību tiesnesim ir tiesības spēlētāju nepieļaut pie sacensībām.
- 18.2. Sacensībās vienas komandas dalībniekiem vēlams būt vienveida tērpos, vai ar attiecīgām savas komandas emblēmām.

19. Komandas pārstāvis

- 19.1. Katrai komandai, kura piedalās sacensībās, nepieciešams pārstāvis, kurš atbild par komandu, un tikai viņš ir starpnieks starp tiesnešu kolēģiju un komandu.
- 19.2. Pārstāvis atbild par dalībnieku disciplīnu un nodrošina viņu ierašanos uz sacensībām.
- 19.3. Pārstāvis piedalās izlozē, ja tā notiek, kā arī saņem informāciju par sacensībām.
- 19.4. Ja rodas protests, pārstāvis to rakstiski iesniedz sacensību tiesnesim.

TIESNEŠU KOLĒGIJA

20. Tiesnešu kolēģijas sastāvs

- 20.1. Sacensību tiesnešu kolēģiju izrauga un apstiprina novusa federācija vai rīkotāja organizācija.
- 20.2. Tiesnešu kolēģijas sastāvā ietilpst galvenais tiesnesis, sacensību tiesneši, sekretārs.
- 20.3. Tiesnešu kolēģijas sastāvs var būt dažāds, atbilstošs sacensību lielumam.
- 20.4. Katrā atsevišķā sacensību vietā spēļu tiesāšanai norīko sacensību tiesnesi.

21. Galvenais tiesnesis

- 21.1. Galvenais tiesnesis atbild par sacensību norisi atbilstoši noteikumiem un saskaņā ar apstiprināto nolikumu.
- 21.2. Galvenā tiesneša pienākumi:
 - 21.2.1. apstiprināt spēļu kalendāru, veikt dalībnieku izlozi;
 - 21.2.2. vadīt tiesnešu darbu, izšķirt protestus un visus jautājumus, kas rodas sacensību laikā;
 - 21.2.3. apstiprināt spēļu protokolus;
 - 21.2.4. apstiprināt sacensību rezultātus un kopā ar atskaiti iesniegt rīkotājai organizācijai.
- 21.3. Galvenā tiesneša tiesības:
 - 21.3.1. sacensību laikā atbrīvot no tiesāšanas tiesnešus, kuri netiek galā ar saviem pienākumiem vai arī pārkāpj sacensību nolikumu, noteikumus un disciplīnu;
 - 21.3.2. izslēgt no sacensībām dalībniekus, kuri pārkāpj sacensību noteikumus, rupji uzvedas vai izdara citus pārkāpumus;
 - 21.3.3. atcelt vai atlikt sacensības, ja to norise nav iespējama sacensību vietas nesagatavotības dēļ (telpa, apgaismojums, inventārs u.c.);
 - 21.3.4. atlikt sacensības, ja radusies nepieciešamība izdarīt izmaiņas programmā vai spēļu kalendārā;
 - 21.3.5. atcelt kļūdainu sacensību tiesneša lēmumu.
- 21.4. Galvenā tiesneša rīkojumi ir obligāti visiem tiesnešu kolēģijas locekļiem, sacensību dalībniekiem un pārstāvjiem.

22. Sacensību tiesnesis

- 22.1. Sacensību tiesnesis:
 - 22.1.1. vada individuālās, dubultspēļu vai komandu sacensības;
 - 22.1.2. pārbauda komandu dalībnieku sastāvu;
 - 22.1.3. pirms sacensību sākuma pārbauda inventāra atbilstību sacensībām – galdu augstumu, ģeometrijas parametrus, atbilstību spēļu inventāra apstiprinātam standartam, dalībnieku tērpus, ripas, kijas (ja nepieciešams, to var darīt arī sacensību laikā);

- 22.1.4. sacensību laikā fiksē dalībnieku izdarītos noteikumu pārkāpumus un piemēro tiem atbilstošās soda sankcijas, to ierakstot protokolā (nesportiska rīcība, sarunāti spēļu rezultāti, disciplīnas pārkāpumi, u.c.);
- 22.1.5. nosaka, vai spēles kauliņš ir gaišs vai tumšs kauliņš, nepieciešamības gadījumā pielietojot gaismas (kabatas lukturīša) palīdzību. **Spēles kauliņu bīdīt nedrīkst!**
- 22.1.6. izšķir un atrisina citas strīdīgas vai sarežģītas situācijas;
- 22.1.7. pēc sacensību beigām sacensību protokolus un tabulu nosūta galvenajam tiesnesim. Sacensību protokolus pēc sacensībām saglabā 10 dienas, lai iesniegtu galvenajam tiesnesim rezultātu apstrīdēšanas gadījumā;
- 22.1.8. strīdīgā situācijā, kad nav iespējams noteikt, vai sitiens tiks izdarīts, ievērojot spēles noteikumus, dalībnieks, kuram nav sitiena tiesību, vai sacensību tiesnesis var izmantot filmēšanas tehniku, tad lēmumu par izdarītā sitiena pareizību vai pārkāpumu paziņo pēc videoieraksta noskatīšanās;
- 22.1.9. ja sacensību tiesnesis nav pieaicināts pie spēles galda, viņam nav tiesību iejaukties spēles norisē – izteikt komentārus, aizrādījumus utt.

23. Galda tiesnesis

- 23.1. Sacensībās galda tiesneša funkcijas izpilda paši dalībnieki, nepieciešamības gadījumā pieaicinot sacensību tiesnesi (ievērojot noteikumu punktu 3.30.). Tiesneša funkcijas seta laikā izpilda tas dalībnieks, kuram nav sitiena tiesību. Dalībnieks, kurš spēles protokolā ierakstīts kā pirmais, aizpilda protokolu. Nepieciešamības gadījumā, ja pretinieks pieprasa, galda tiesnesis pēc katra seta paziņo spēles rezultātu un norāda, kuram dalībniekam kārtējā setā ir pirmā sitiena tiesības. Otram dalībniekam ir tiesības pārliecināties par ieraksta pareizību spēles protokolā un nākamā sitiena tiesībām. Pēc spēles protokolu bez kavēšanās iesniedz sacensību tiesnesim.