

# Физическая культура и спорт (элективная дисциплина)



1797

## НОВУС

**Лектор:**  
**к.п.н., старший преподаватель кафедры ОФК и АС**  
**УМНЯКОВА НИНА ЛЬВОВНА**

# История возникновения



1797

- ✓ Игра впервые появилась в 1925—1927 годах в Латвии и в Эстонии. Моряки, бывая в английских портах в небольших кабачках, играли там в похожую игру.
- ✓ И тогда же по эскизам, взятым из разных стран появились столы в портах Вентспилса, Риги и Таллина, где и стала развиваться игра новус, как называли её в Латвии, и короона, как называли её в Эстонии.



# Первые игры



- ✓ Первые столы в Эстонии были размером 80x80 см
- ✓ В результате совершенствования игровой практики, размеры стола были изменены и в 1929 году была выпущена первая партия комплектов этой игры в количестве 500 экземпляров размером 100x100 см, что является современным стандартом для игрового инвентаря.
- ✓ В первые годы становления этого вида спорта единые правила отсутствовали.



# Первые соревнования



- ✓ Первые соревнования профессионалов состоялись в Риге в 1932 году.
- ✓ В 1940 году, спортивные секции новуса и корооны были в большинстве высших учебных заведений Таллина и Риги, а также на многих крупных промышленных предприятиях.



# Развитие новуса



1797

- ✓ Первая Федерация новуса была образована в Латвии в 1963 году.
- ✓ Тогда же новус был включен в реестр видов спорта СССР, как латышский национальный вид спорта.
- ✓ Звание мастер спорта начали присуждать с 1971 года.
- ✓ В 2008 году создана международная федерация новуса FINSO. В международную федерацию на конец 2012 года входят 6 стран: Беларусь, Германия, Латвия, Россия, Украина, Эстония. Кандидат на вступление в FINSO — Великобритания.
- ✓ С 2008 года ежегодно проходит Кубок Европы по новусу.

# Правила игры



1797

- ✓ **Цель игры** – забить все свои пешки (одинакового цвета) находящиеся на противоположной стороне игрока.
- ✓ В процессе игры соперники стоят с противоположных сторон стола.
- ✓ Следует расставить восемь своих пешек в своей зоне, ближней к себе, вплотную друг к другу и плотно к бортику.
- ✓ Пешки располагаются от центральной линии по обе стороны по четыре с каждой стороны.
- ✓ Выигрывает игрок или команда игроков, которая быстрее забьет все пешки своего цвета.





# Правила игры

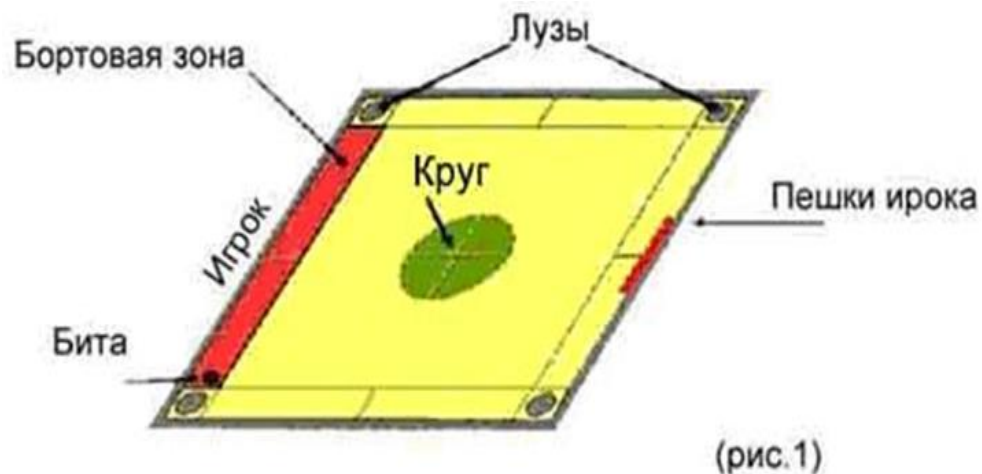


- ✓ Игра состоит из нескольких сетов, количество которых оговаривается в положении о соревнованиях.
- ✓ Сет начинается с момента, когда игроки заняли места каждый на своей половине стола и один из игроков сделал первый удар.
- ✓ До удара игрок устанавливает шайбу в зоне борта своей стороны стола на любом 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).
- ✓ Устанавливая шайбу, запрещено ею касаться какой либо пешки. Начиная движение, шайба не имеет права касаться какой либо пешки, находящихся на своем темном поле.
- ✓ Шайбу для удара нельзя устанавливать на боку.

# Правила игры



- ✓ БИТА – самая большая пешка (больше остальных пешек) ложится только в бортовом поле игрока так, чтобы в центре биты не было видно линии. Каждый игрок имеет свое бортовое поле и только на своем поле он может делать удар кием по бите.
- ✓ БИТУ можно ставить в любом месте бортового поля игрока, (только так чтобы не было видно центра биты).





# Правила игры



- ✓ БИТУ после каждого удара игрок возвращает обратно в бортовое поле и убирает ее с поля.
- ✓ ПЕШКИ- (меньше биты) обычно красного и синего цвета. Свои пешки игрок всегда ставит на противоположном поле игрового стола.



# Удары (прямой и косой)



- ✓ Прямой удар - это прямой удар битой по пешке.
- ✓ «Косой удар» - это удар битой в стенку бортового края.
- ✓ Игрок может бить прямо битой по пешкам 1 и 2, а вот по пешкам 3, 4 и 5 игрок должен бить битой по пешкам так называемым «косым ударом». Как раньше сказано, игрок может бить только со своего бортового поля. Игрок может бить битой по *всем* своим пешкам *кроме* тех, которые находятся в центровом круге или в бортовом поле игрока в момент удара. Такое положение пешек называют «темные пешки».



(рис.4)

# Потеря хода



Игрок теряет право на удар, когда:

- ✓ игрок после удара не забивает в лузу ни одной пешки;
- ✓ вместе с пешкой игрока в лузу падает пешка противника;
- ✓ в результате удара пешка(пешки) выпадают с поля игры;
- ✓ если все пешки игрока находятся в центровом круге или в бортовом поле игрока и бита после «косого» удара не дотронется не до одной пешки, то игрок просто теряет право на удар(штрафная пешка не ставится).

# Штрафная пешка



Игрок получает штрафную пешку, когда:

- ✓ после удара бита вначале попала в пешку противника, а потом только по пешкам игрока;
- ✓ бита после удара не дотронулась вообще по своим пешкам;
- ✓ бита после удара одновременно ударила по своим пешкам и пешкам противника;
- ✓ бита попала в лузу;
- ✓ бита вылетела с поля игры.

# Штрафная пешка

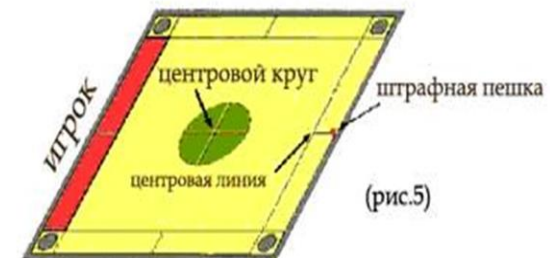


- ✓ Если игрок после прямого удара попал по **пешке находившейся** в центровом круге или в бортовом поле игрока, игроку (команде) ставят штрафную пешку и пешку(пешки);
- ✓ выбитые запрещенным способом ставят на место.

# Штрафная пешка



- ✓ Штрафная пешка ставится на среднюю линию бортового поля противника (в командной игре на среднюю линию бортового поля игрока своей команды).
- ✓ Если это место занято, штрафную пешку ставят с той стороны, где меньше всего пешек.
- ✓ Игрок, получивший штрафную пешку, ВСЕГДА теряет право на удар!





# Игра для двух человек



- ✓ Каждый игрок стандартно имеет по восемь пешек.
- ✓ Свои пешки игрок расставляет на противоположной стороне бортового поля противника, по четыре пешки с каждой стороны центральной линии, противник делает тоже самое.



# Игра для четверых



1797

- ✓ Игра в которой принимают участие 4 человека называется **парной** игрой.
- ✓ Игроки 1 и 3 - команда красных, а игроки 2 и 4 - команда синих.
- ✓ Игроки команд красных (синих) стоят на противоположных сторонах игрового поля.
- ✓ Стандартно команды имеют по 16 пешек.
- ✓ Игрок команды красных (синих) выкладывает по 8 пешек (по 4 пешки с каждой стороны центральной линии) в так называемое бортовое поле игрока своей команды.
- ✓ Все игроки делают абсолютно тоже самое.

# Жребий



- ✓ Какая команда начнет первой, должны решить между собой игроки команд путем выбивания битой о противоположный борт.
- ✓ Чья бита окажется ближе всего к борту, с которого производился удар, та команда и начинает.

# Размещение игроков



# Вопросы для самопроверки



1. В каком году и в каком городе состоялись первые соревнования профессионалов по игре новус?
2. Какая цель игры новус?
3. Какие виды ударов Вы знаете?
4. Какой игрок теряет право на удар?
5. Укажите, в каких случаях игрок получает штрафную пешку?

# Литература



1. Международная федерация новуса. URL:  
<http://www.novussport.org/structure-finso.html/>
2. Российская федерация новуса. - URL: <http://novus.su/>



***СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!***

Удачи в игре!