

#### **4.6. «Потерянный» бросок.**

Бросок считается «потерянным», а расположение городков восстанавливается, если:

- бросок выполнен до свистка судьи;
- бита коснулась штрафной зоны;
- игрок в одном заходе командной игры совершил бросок в третий раз или более;
- игрок в период от начала замаха до достижения устойчивого равновесия после выполнения броска наступил на ограничительную линию (планку) или выскочил за нее и коснулся любой частью тела поверхности вне зоны кона (полукона). В этом случае положение городков до удара может не восстанавливаться, если восстановление прежнего положения городков будет выгодно нарушителю Правил;
- нарушена расстановка игроков или пропущена фигура в случаях 4.7.1.б и 4.7.1.г.
- команда, играет неполным составом и выполняет в каждом заходе на два броска меньше. Невыполненные броски считаются «потерянными».

#### **4.7. Выигрыш партии и конечный результат игры.**

**4.7.1.** Партия считается выигранной той командой (парой или участником), которая (который) выбила (выбил) меньшим количеством бит все фигуры данной партии. При равном количестве бит, затраченных на выбивание всех фигур, партия считается ничейной. Если во время игры пропущена фигура или в командной игре нарушена очередность выхода игроков, то:

- а) если пропуск фигуры обнаружен до постановки фигуры «Письмо», то пропущенная фигура ставится сразу же после освобождения «города» от городков;
- б) если пропуск фигуры обнаружен во время выбивания фигуры «Письмо», то броски, произведенные по фигуре «Письмо», считаются «потерянными», ставится пропущенная фигура, а фигура «Письмо» выбивается заново;
- в) если пропуск фигуры в личных соревнованиях обнаружен после окончания партии, то к результату партии прибавляется четыре биты за каждую пропущенную фигуру;
- г) если нарушение очередности выхода игроков обнаружено до окончания партии, то все броски, выполненные с момента нарушения, считаются «потерянными» и игра продолжается;