



# NOVUSS SPIELREGELN

DE 



Kofinanziert durch das  
Programm Erasmus+  
der Europäischen Union

[www.novuss-sport.org](http://www.novuss-sport.org)

## Einleitung

Die Novuss-Spielregeln wurden durch den Vorstand des Lettischen Novuss-Verbandes am 28. Dezember 2016 entwickelt, die am 1. Januar 2017 in Kraft getreten sind.

Diese Dokumentation wurde im Rahmen des Projekts „**Novuss – Sport für alle!**“ entwickelt, das vom **Erasmus+** Programm der Europäischen Union kofinanziert wird.

Das Projekt wurde mit dem Ziel entwickelt, die Schaffung eines internationalen Netzwerks und eine engere Zusammenarbeit zwischen Interessengruppen und Organisationen zu unterstützen, um die Entwicklung des Novuss-Spieles als einer Sportart in der Europäischen Union und weltweit zu fördern.

Projektkoordinator:

- Novuss Sport ohne Barrieren e.V., Deutschland  
[www.novuss-sport.de](http://www.novuss-sport.de)

Projektpartner:

- Latvijas Novusa federācija, Lettland  
[www.novuss-lnf.lv](http://www.novuss-lnf.lv)
- Peningi Koroonamänguklubi, Estland  
[www.peningi.planet.ee](http://www.peningi.planet.ee)
- Stowarzyszenie Novuss Polska, Polen  
[www.novuss.pl](http://www.novuss.pl)

Weitere Informationen zum Projekt finden Sie auf der Projektwebsite:

[www.novuss-sport.org](http://www.novuss-sport.org)

Digitaldruckpartner im Rahmen des Projekts:

The logo for 'wabe' consists of the word 'wabe' in a lowercase, sans-serif font. The letters 'w', 'a', and 'b' are in a light orange color, while the letters 'e' and 'e' are in a light grey color.

**wabe e.V.** ist ein gemeinnütziger Verein mit Sitz in Erlangen (Deutschland), der 1987 gegründet wurde. Das Hauptziel der Organisation ist die berufliche Wiedereingliederung von Menschen mit psychischen Erkrankungen.

Website: <https://www.wabe-erlangen.com>

## **INHALTSVERZEICHNISS**

<b>1</b>	<b>ART UND ABLAUF DER WETTKÄMPFE.....</b>	<b>3</b>
	<b>TEILNEHMER DER WETTKÄMPFE .....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>RECHTE UND PFLICHTEN DER TEILNEHMER .....</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>KLEIDUNG DES TEILNEHMERS .....</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>MANNSCHAFTSVERTRETER .....</b>	<b>5</b>
	<b>RICHTERKOLLEGIUM .....</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>ZUSAMMENSETZUNG DES RICHTERKOLLEGIUMS .....</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>KOMMISSAR .....</b>	<b>5</b>
<b>7</b>	<b>HAUPTRICHTER .....</b>	<b>6</b>
<b>8</b>	<b>SCHIEDSRICHTER .....</b>	<b>6</b>
<b>9</b>	<b>TISCHRICHTER.....</b>	<b>7</b>
	<b>SPIELREGELN.....</b>	<b>7</b>
<b>10</b>	<b>AUSGANGSLAGE .....</b>	<b>7</b>
<b>11</b>	<b>FACHBEGRIFFE.....</b>	<b>8</b>
<b>12</b>	<b>SPIEL.....</b>	<b>9</b>
<b>13</b>	<b>DIREKTE UND INDIREKTE STÖßE.....</b>	<b>13</b>
<b>14</b>	<b>AUSSCHLIEßEN AUS DEM WETTBEWERB .....</b>	<b>15</b>
<b>15</b>	<b>VERLUST DES SPIELES.....</b>	<b>15</b>
<b>16</b>	<b>VERLUST DES SATZES.....</b>	<b>15</b>
<b>17</b>	<b>STRAFSTEIN .....</b>	<b>17</b>
<b>18</b>	<b>VERLUST DES STOßRECHTS.....</b>	<b>19</b>
<b>19</b>	<b>VERWARNUNG.....</b>	<b>20</b>
<b>20</b>	<b>EINZELSPIELE .....</b>	<b>21</b>
<b>21</b>	<b>DOPPELSPIELE .....</b>	<b>22</b>
<b>22</b>	<b>MANNSCHAFTSSPIELE.....</b>	<b>23</b>
<b>23</b>	<b>BESTIMMUNG DES STOßRECHTS .....</b>	<b>24</b>
<b>24</b>	<b>SPIELERGEBNIS .....</b>	<b>24</b>
	<b>SPIELINVENTAR.....</b>	<b>24</b>
<b>25</b>	<b>TISCH, SPIELSTEINE, SCHLAGSCHEIBE, QUEUE.....</b>	<b>24</b>
	<b>ANHANG 1 .....</b>	<b>1</b>

## 1 ART UND ABLAUF DER WETTKÄMPFE

- 1.1 Novuss-Wettkämpfe werden wie folgt gegliedert:
  - 1.1.1 Einzelwettkämpfe (Einzelspiele), zwischen Männern und Frauen. Bei Einzelwettkämpfen werden Ergebnisse für jeden Spieler einzeln bewertet.
  - 1.1.2 Doppelspiele (Paarspiele), zwischen Männern, Frauen und gemischten Paaren.  
Ergebnisse der Doppelspiele werden für das Paar bewertet.
  - 1.1.3 Mannschaftsspiele – zwischen Männern, Frauen und gemischten Zusammensetzungen. Bei Mannschaftsspielen bilden die Ergebnisse der Einzelspiele die Summe der Gesamtpunkte einer Mannschaft. In der Wettbewerbsordnung kann auch eine andere Regelung zur Bewertung der Ergebnisse festgelegt werden (z. B. Gesamtsumme der Mannschaftspunkte setzt sich aus den Ergebnissen der Einzel- und Doppelspiele zusammen).
- 1.2 Die Art, Regeln, Ablauf und Charakter eines Novuss-Spieles werden in der Wettbewerbsordnung festgelegt.

## TEILNEHMER DER WETTKÄMPFE

### 2 RECHTE UND PFLICHTEN DER TEILNEHMER

- 2.1 Teilnehmer der Wettkämpfe müssen die Novuss-Spielregeln, Wettbewerbsordnung, und Spielkalender genau wissen und beachten.
- 2.2 Die Teilnehmer müssen innerhalb von 2 Minuten nach der Aufforderung des Richters zum Spiel am Spieltisch erscheinen. Sollte der Teilnehmer in dieser Zeit nicht am Spieltisch erscheinen, wird ihm im Spiel ein Verlust zugewiesen. Der Teilnehmer, dem auf solche Weise zwei Verluste zugewiesen werden, wird aus weiterem Wettkampf ausgeschlossen. Sollte der Spieler 50% oder weniger von allen Spielen gespielt haben, werden seine erzielten Punkte annulliert, bei mehr Spielen wird ihm für die nicht gespielten Spiele ein Verlust zugewiesen. In solchen Fällen werden dem Teilnehmer, der gewonnen hat, die gewonnenen und verlorenen Sätze nicht gezählt. In der Wettbewerbsordnung kann auch eine andere Regelung vorgesehen werden.
- 2.3 Der Teilnehmer ist berechtigt, sich an den Richter mit einer Bitte oder Erklärung bei den Fragen zu wenden, die im Laufe des Spieles entstanden sind.

- 2.4 Der Teilnehmer darf keine Streitigkeit mit dem Richter anfangen. Sollte ein Teilnehmer mit dem Beschluss des Richters nicht einverstanden sein, kann dieser bestritten werden, indem man sich an den Hauptrichter wendet und ihm umgehend über den Grund der Streitigkeit berichtet, sofern in der Wettbewerbsordnung keine andere Regelung zur Einreichung und Verhandlung von Ansprüchen festgelegt wird. Bei der Einreichung eines schriftlichen Anspruchs werden gleichzeitig die Kosten für die Verhandlung der Streitigkeit bezahlt (Betrag wird in der Wettbewerbsordnung festgelegt). Sollte der Anspruchsteller recht haben, wird der gezahlte Betrag für die Verhandlung der Streitigkeit zurückgezahlt. Einwendungen hinsichtlich der Bestimmung des Siegers in einem der Sätze werden erst dann beachtet, wenn der Teilnehmer darüber den Hauptrichter umgehend benachrichtigt, sobald die Streitigkeit entstanden ist.
- 2.5 Vor dem Spiel haben die Teilnehmer den Spieltisch mit Pulver zu bearbeiten (einreiben, polieren).
- 2.6 Vor dem Spiel begrüßen die Teilnehmer einander und nach dem Spiel verabschieden sie sich mit einem Händedruck. Der Verzicht auf die Begrüßung oder den Abschied wird als *unsportliches Verhalten* angesehen.
- 2.7 Während eines Satzes sind die Teilnehmer nicht berechtigt, den Spieltisch zu verlassen, soweit dies nicht mit der Notwendigkeit verbunden ist, einen über die Bande geratenen Spielstein oder die Schlagscheibe vom Boden zu nehmen oder ein beschädigtes Inventar auszutauschen.
- 2.8 Während eines Satzes ist es dem Teilnehmer des Wettkampfes verboten, mit Dritten zu reden, Repliken dem Gegner gegenüber oder Kommentare über das Spiel auszusprechen.
- 2.9 Zwischen den Sätzen darf der Teilnehmer mit seinem Trainer oder Vertreter reden. Zwischen den Sätzen darf der Teilnehmer mit der Zustimmung des Gegners den Tisch für max. 3 Minuten verlassen.
- 2.10 Während der Wettkämpfe muss der Teilnehmer sein Handy stummschalten. Während des Spieles (Satzes) darf der Teilnehmer nicht telefonieren.

### 3 KLEIDUNG DES TEILNEHMERS

- 3.1 Die Teilnehmer müssen an Wettkämpfen in ordentlicher und sauberer Kleidung und den Räumen entsprechenden (**nicht Straßen-**) Schuhen teilnehmen. Der Richter ist berechtigt, einen Teilnehmer mit nicht entsprechenden Schuhen zu Wettkämpfen nicht zuzulassen.

- 3.2 Bei Mannschaftswettbewerben empfiehlt sich eine einheitliche Kleidung oder entsprechende Mannschaftseembleme für alle Teammitglieder.

## 4 MANNSCHAFTSVERTRETER

- 4.1 Jedes Team, das an Wettkämpfen teilnimmt, muss einen Vertreter haben, der für das Team verantwortlich ist und als Vermittler zwischen dem Richterkollegium und dem Team wirkt.
- 4.2 Der Vertreter ist für die Einhaltung der Vorschriften durch die Teilnehmer verantwortlich und sorgt dafür, dass sie zu Wettkämpfen erscheinen.
- 4.3 Der Vertreter nimmt an der Auslosung teil, soweit sie zusammen mit den Vertretern stattfindet und erhält alle Informationen über die Wettkämpfe.
- 4.4 Sollte ein Anspruch entstehen, reicht der Vertreter ihn schriftlich beim Hauptrichter der Wettkämpfe ein.

## RICHTERKOLLEGIUM

### 5 ZUSAMMENSETZUNG DES RICHTERKOLLEGIUMS

- 5.1 Das Richterkollegium der Wettkämpfe wird durch den lokalen Novuss-Klub, Verband oder die Organisation des Veranstalters ausgewählt und bestätigt.
- 5.2 Das Richterkollegium besteht aus dem Kommissar, Hauptrichter, Schiedsrichtern und Sekretär.
- 5.3 Abhängig vom Umfang der Wettkämpfe kann die Zusammensetzung des Richterkollegiums unterschiedlich, der Größe der Wettkämpfe entsprechend sein.
- 5.4 Für jede Spielzone wird ein Schiedsrichter bestimmt.

## 6 KOMMISSAR

- 6.1 Der Kommissar der Wettkämpfe wird von der Organisation des Veranstalters bestimmt.
- 6.2 Pflichten des Kommissars:
- 6.2.1 Bewertung der Entsprechung des Standortes der Wettkämpfe (Raum, Beleuchtung, Inventar etc.);
  - 6.2.2 Beratung der Veranstalter der Wettkämpfe zur Behebung der festgestellten Mängel;
  - 6.2.3 Bewertung des Ablaufs der Wettkämpfe;

6.2.4 Berichterstattung an die Organisation des Veranstalters.

## 7 HAUPTRICHTER

7.1 Der Hauptrichter ist für den Ablauf der Wettkämpfe nach den Vorschriften und gemäß der bestätigten Verordnung verantwortlich.

7.2 Pflichten des Hauptrichters:

7.2.1 Bestätigung des Spielkalenders, Durchführung der Auslosung der Teilnehmer;

7.2.2 Leitung der Richterarbeit, Beilegung der Ansprüche und Verhandlung aller Fragen, die während der Wettkämpfe entstehen;

7.2.3 Bestätigung des Spielprotokolls;

7.2.4 Bestätigung der Ergebnisse der Wettkämpfe und Vorlage zusammen mit dem Bericht bei der Organisation des Veranstalters.

7.3 Rechte des Hauptrichters:

7.3.1 Entlassung der Richter während der Wettkämpfe, die entweder mit ihren Pflichten nicht zurechtkommen oder gegen die Verordnung, Vorschriften oder Regeln der Wettkämpfe verstoßen;

7.3.2 Ausschluss der Teilnehmer aus dem Wettbewerb, die gegen Vorschriften der Wettkämpfe verstoßen, sich grob verhalten oder sonstige Verletzungen begehen;

7.3.3 Aufhebung oder Versetzung des Wettbewerbs, soweit der Ablauf wegen der Nichtübereinstimmung des Standortes des Wettbewerbs nicht möglich ist (Raum, Beleuchtung, Inventar etc.);

7.3.4 Versetzung des Wettbewerbs, soweit eine Notwendigkeit entstanden ist, Änderungen in das Programm oder den Spielkalender vorzunehmen;

7.3.5 Aufhebung eines fehlerhaften Beschlusses eines Schiedsrichters (gemäß Art. 2.4).

7.4 Anordnungen des Hauptrichters gelten als Pflicht für alle Mitglieder des Richterkollegiums, Teilnehmer der Wettkämpfe und Vertreter.

## 8 SCHIEDSRICHTER

8.1 Schiedsrichter:

8.1.1 Leitung der Einzel-, Doppelspiele oder Mannschaftswettkämpfe in einer Zone oder Gruppe;

- 8.1.2 Überprüfung der Zusammensetzung der Mannschaftsteilnehmer;
- 8.1.3 Überprüfung der Entsprechung des Inventars vor dem Beginn der Wettkämpfe – Tischhöhe, geometrische Parameter, Übereinstimmung des Spielinventars mit den genehmigten Normen, Kleidung der Teilnehmer, Schlagscheiben, Queues (auch während der Wettkämpfe);
- 8.1.4 fixiert die durch Teilnehmer begangenen Verstöße gegen die Vorschriften und verhängt ihnen eine entsprechende Strafe, wobei dies im Protokoll aufgenommen wird;
- 8.1.5 bestimmt, ob der Spielstein *hell* oder *dunkel* ist, und verwendet bei Bedarf eine Lichtquelle (Taschenlampe). **Das Spielstein darf nicht verschoben werden!**
- 8.1.6 entscheidet und löst sonstige Streit- oder komplizierte Situationen.
- 8.1.7 Versand der Protokolle und Tabellen des Wettbewerbs an den Hauptrichter nach dem Ende der Zonen- oder Gruppenwettkämpfe.

## 9 TISCHRICHTER

- 9.1 Die Funktion eines Tischrichters übernehmen in den Wettkämpfen die Teilnehmer selbst, bei Bedarf wird ein Schiedsrichter hinzugezogen. Die Richterfunktion wird während eines Satzes von dem Teilnehmer übernommen, der kein Stoßrecht hat. Der Teilnehmer, der im Spielprotokoll als erster eingetragen ist, füllt das Protokoll aus, teilt nach jedem Satz das Ergebnis mit und weist darauf hin, welcher Teilnehmer im jeweiligen Satz das erste Stoßrecht hat. Nach dem Spiel wird ein beiderseitig unterzeichnetes Protokoll umgehend beim Schiedsrichter der Wettkämpfe eingereicht.

## SPIELREGELN

## 10 AUSGANGSLAGE

- 10.1 Jeder Spieltisch ist mit einem Pinsel versehen, mit dem das überflüssige Pulver entfernt wird. Pulver darf nicht mit der Hand entfernt werden. Vor dem Beginn jedes Satzes (auch wenn der Satz noch einmal gespielt wird) **müssen die Teilnehmer unbedingt vom Spieltisch das überflüssige Pulver entfernen.** Während des Satzes dürfen Teilnehmer das Pulver nicht entfernen! Wenn während des Satzes auf dem Spieltisch das Pulver erscheint (bei der Entnahme



- der Strafsteine oder Schlagscheibe aus der Tasche), ist der Richter hinzuzuziehen, der das Pulver entfernt.
- 10.2 Die Teilnehmer ordnen selbst die Spielsteine auf dem Tisch an und begrüßen einander mit einem Händedruck. Dann begeben sie sich auf der entgegengesetzten Seite des Tisches und der Teilnehmer mit dem ersten Stoßrecht platziert die Schlagscheibe in eigener Randzone und stößt sie mit dem Queue (Spitze des Queues), wodurch die Scheibe auf die Spielsteine geschlagen wird.
- 10.3 Die Spielsteine gleicher Farbe werden eng nebeneinander und eng an der Bande je vier auf jeder Seite von der Mittellinie platziert.

## 11 FACHBEGRIFFE

- 11.1 **“Teilnehmer”** – Spieler, der am Novuss-Wettbewerb teilnimmt.
- 11.2 **“Sperrzone“** – Randzone auf der Seite des Teilnehmers, abgegrenzt durch die Linie der Randzone, sowie die Fläche im Innen des zentralen Kreises.
- 11.3 **“Dunkler Spielstein“**– Spielstein des Teilnehmers, der sich in der **Sperrzone** dieses Teilnehmers befindet und durch sein Loch die Grenzlinie der **Sperrzone** nicht sichtbar ist.
- 11.4 **“Heller Spielstein“**– Spielstein des Teilnehmers, der sich auf dem Tisch befindet und kein **Dunkler Spielstein** ist.
- 11.5 **“Strafstein”** – Spielstein, den ein Teilnehmer für einen Verstoß gegen die Spielregeln erhält, nachdem er sein Stoßrecht verloren hat;
- 11.6 **“Schulden”** – Strafstein, den ein Teilnehmer nicht auf der Spielfläche für seinen Verstoß erhalten kann, da dieser Teilnehmer bereits alle 8 Spielsteine auf dem Tisch hat;
- 11.7 **”Stoß“** – Ablauf, der 30 Sekunden dauert und ab dem Moment beginnt:
- 11.7.1 wenn der Gegner sein Stoßrecht verloren und seine Schlagscheibe vom Tisch genommen hat;
- 11.7.2 wenn der Teilnehmer seine Schlagscheibe in der Hand hat oder sie sich auf dem Tisch an der Seite des Teilnehmers befindet und nichts der Vorbereitung zum Stoß stört.
- 11.8 **“Richtiger Stoß“**:
- 11.8.1 wenn die Schlagscheibe zuerst seinen **hellen Stein** berührt;

- 11.8.2 wenn es keine eigenen hellen Steine gibt und die Schlagscheibe die gegenüber liegende Bande berührt, ohne vorher einen anderen Spielstein zu berühren;
- 11.8.3 wenn die Schlagscheibe zuerst die Seitenbande und dann einen eigenen Spielstein berührt, der sich im Kreis befindet;
- 11.9 **“Strafbarer Stoß“** – Stoß, nach dem das Stoßrecht entzogen wird (Stoßrecht geht auf den Gegner über) und der Spieler einen *Strafstein* erhält.
- 11.10 **“Grenzen der eigenen Zone“** – seitlich 1 m in jeder Richtung von der Tischkante und 2 m rückwärts.
- 11.11 **“Unsportliches Verhalten“** – Verzicht auf die Begrüßung vor dem Spiel und den Abschied nach dem Spiel, absichtliches Werfen von Spielsteinen oder der Schlagscheibe, Schimpfen, unwürdige Aussagen u.ä.
- 11.12 **“Disqualifikation“** – Ausschluss des Teilnehmers aus dem Wettbewerb.
- 11.13 **“Pulver“** – durch den LNV genehmigtes Material zur Bearbeitung des Tisches, wodurch die Rutschfähigkeit des Tisches sichergestellt wird.

## 12 SPIEL

- 12.1 Das Spiel besteht aus mehreren Sätzen, deren Anzahl in der Verordnung des jeweiligen Wettbewerbs festgelegt wird.
- 12.2 **Vor dem Spiel bereiten beide Teilnehmer den Spieltisch vor, indem dieser mit Pulver bearbeitet wird.**
- 12.3 Jeder Teilnehmer ist berechtigt, sich zwei Minuten vor dem Spiel mit den Eigenschaften und der Rutschfähigkeit des Tisches vertraut zu machen, egal von welcher Seite des Tisches.
- 12.4 Vor dem Stoß darf ein Spieler die Schlagscheibe auf der Oberfläche des Spieltisches nicht so rutschen lassen, dass sie die Banden berührt.
- 12.5 Ist zu Beginn eines Satzes (auch wenn der Satz noch einmal gespielt wird) der Tisch so erschüttert worden, dass die Spielsteine bewegt wurden, werden ihre Positionen wiederhergestellt und das Spiel beginnt.  
Wenn zu Beginn des Satzes (auch wenn der Satz noch einmal gespielt wird) die Schlagscheibe auf die platzierten Spielsteine fällt, dass sie bewegt werden, werden ihre Positionen wiederhergestellt und das Spiel beginnt.
- 12.6 Während des Spieles (Satzes) darf der Teilnehmer nicht mit Händen oder Fingern die Oberfläche des Spieltisches berühren.

- 12.7 Der Satz beginnt ab dem Moment, wenn die Teilnehmer ihre Plätze am Tisch eingenommen haben und einer der Teilnehmer den ersten Stoß gemacht hat.
- 12.8 Im Spielprotokoll wird die Ordnung bestimmt, wie die Teilnehmer ihre ersten Stöße machen. Der Teilnehmer, der im Spielprotokoll als Erster eingetragen ist, notiert nach einem abgeschlossenen Satz das Ergebnis und teilt mit, welcher der Teilnehmer im jeweiligen Satz das erste Stoßrecht hat. Sollte einer der Teilnehmer den **ersten** Stoß vornehmen, wenn das Stoßrecht dem Gegner zukam – wird der Satz verloren (16.1.7).
- Dieser Artikel bezieht sich sowohl auf Einzel- als auch Doppelspiele.
- 12.9 Vor dem Stoß platziert der Teilnehmer die Schlagscheibe in die eigene Randzone auf jeden beliebigen Platz, die durch Seiten- und Endlinie der Zone abgegrenzt ist, so dass durch das Loch der Schlagscheibe diese Linien nicht sichtbar sind.
- 12.10 Wenn die Schlagscheibe platziert wird, darf sie keinen Spielstein berühren. Bei dieser Bewegung darf die Schlagscheibe keinen Spielstein berühren, der sich in eigener Randzone befindet. Die Schlagscheibe darf nicht auf eine Kante platziert werden.
- 12.11 Wenn die Schlagscheibe vor dem Stoß auf den Tisch platziert wird, ist der Teilnehmer berechtigt, mit der Hand die Position der Schlagscheibe zu ändern oder sie woanders zu platzieren, wobei das Zeitlimit von 30 Sekunden eingehalten wird.
- 12.12 Beim Zielen darf die Spitze des Queues nicht über die Linie der Sperrzone an der gegenüberliegenden Bande ragen.
- 12.13 Beim Stoß dürfen die Finger der Stützhand des Teilnehmers die Oberfläche des Spieltisches nicht berühren.
- 12.14 Der Stoß kann nur mit der Spitze des Queues vorgenommen werden. Der Stoß darf nicht mit dem dicken Ende oder einer Kante des Queues vorgenommen werden.
- 12.15 Der Stoß wird als vorgenommen angesehen, sobald das Queue die Schlagscheibe berührt hat. Beim Anspiel darf die Schlagscheibe nicht über die eigene Randzone zurück rutschen, d. h., wenn durch das Loch der Schlagscheibe die Linie der Randzone nicht mehr sichtbar ist, es sei denn, dass der Teilnehmer einen *dunklen Spielstein* hat.
- 12.16 Nach einem erfolgreichen Stoß, wenn eine oder mehrere Spielsteine versenkt wurden und kein Verstoß gegen die Regeln eingetreten ist, setzt der Spieler die Serie von Stößen fort.

- 12.17 Wenn als Folge eines Stoßes ein Spielstein auf einem anderen Spielstein landet, werden sie nebeneinandergestellt, ohne das Verschieben anderer Spielsteine. Der gesprungene Spielstein wird auf die Seite platziert, auf welche er neigt. Sollte es nicht möglich sein, wird er auf den nächsten freien Platz gestellt. Wenn ein Spielstein auf eine Schlagscheibe landet, wird der Spielstein angehoben, und die Schlagscheibe entfernt, der Spielstein wird dort wieder abgesetzt. Wenn ein Spielstein oder die Schlagscheibe vom Tisch fällt, dieser aber wieder auf den Tisch zurückspringt, aber außerhalb der Spielfläche Kontakt mit einem Gegenstand hatte, wird dieser als über die Bande geraten angesehen. Wenn in diesem Fall andere Spielsteine bewegt werden, werden ihre Positionen wiederhergestellt. Sollte es nicht möglich sein, die Positionen der Spielsteine wiederherzustellen, ist der Satz noch einmal zu spielen.
- 12.18 Nach einem Schlagabtausch ist es manchmal schwierig die Schlagscheibe ohne Berührung der anderen Spielsteine vom Tisch zu nehmen, in diesen Fall bittet der Teilnehmer einen Richter oder einen anderen Spieler, dieses für ihn zu tun. Wenn die Spielsteine bewegt werden, werden ihre Positionen nach der Entnahme der Schlagscheibe wiederhergestellt.
- 12.19 Wenn nach einem Stoß ein Spielstein auf der Kante der Tasche liegen bleibt:
- 12.19.1 und **vor dem Stoß in die Tasche reinfällt**, wird dieser wieder in die alte Stellung gebracht, und wird nicht als versenkt gezählt. Das Stoßrecht wird fortgesetzt;
- 12.19.2 und **im Laufe des Spiels** ohne Berührung durch die Schlagscheibe oder andere Spielsteine **in die Tasche reinfällt**, wird dieser wieder in die alte Stellung gebracht, und wird nicht als versenkt gezählt. Wenn als Folge eines Stoßes mindestens ein anderer Spielstein in die Tasche reinfällt, wird das Stoßrecht fortgesetzt. Sollte kein anderer Spielstein in die Tasche reingefallen sein, geht das Stoßrecht auf den Gegner über.
- 12.19.3 nach einer Bitte des Teilnehmers, ist der Schiedsrichter berechtigt, den instabilen Spielstein in eine stabilere Position zu stellen.
- 12.20 Wenn nach einem Schlagabtausch ein Spielstein auf die Bande des Tisches springt und dort liegen bleibt, ist es anzusehen, als sei er vom Tisch gesprungen. Der eigene Spielstein oder der Spielstein des Gegners wird aufgenommen und in der Mitte des Kreises gesetzt, so dass der Schnittpunkt der Mittellinie durch das Loch des Spielsteines zu sehen ist. Wenn das Zentrum bereits belegt ist, wird der Spielstein auf den Schnittpunkt des Kreises auf der Seite der Linie platziert, wo

der Spielstein den Tisch verlassen hatte. Der Spielstein ist so zu setzen, dass sein äußerer Rand den inneren Rand des Kreises berührt. Wenn dieser Platz auch besetzt ist, wird der Spielstein auf einen anderen Platz gestellt, wo die Linie der Kreuzung den Kreis berührt. Wenn alle oben genannten fünf Punkte besetzt sind, ist der Spielstein auf die Linie der Kreuzung zwischen den Spielsteinen in der Mitte und am Kreis zu platzieren, zuerst an der Seite, wo der Spielstein den Tisch verlassen hatte. Wenn der Spielstein über die Bande an der Ecke der Seiten- und Endbande springt und man nicht bestimmen kann, über welche Bande er den Tisch verlassen hat und die Mitte besetzt ist, wird der Spielstein an die Kreislinie auf eine scheinbare Diagonale an der Seite platziert, wo er den Tisch verlassen hatte. Sollten auf einmal zwei oder mehrere Spielsteine über die Bande gesprungen sein, ist der von der Schlagscheibe zuerst getroffene Spielstein in die Mitte zu platzieren, die anderen aber wie vorher erwähnt. Sollten auf einmal der eigene und der Spielstein des Gegners über die Bande gesprungen sein, ist der von der Schlagscheibe zuerst getroffene Spielstein in die Mitte zu platzieren, der andere aber wie vorher erwähnt.

- 12.21 Wenn bei einem Stoß ein Spielstein gebrochen ist, und die zerbrochenen Teile auf dem Tisch liegen bleiben, muss ein neuer Spielstein dort platziert werden, wo der größere Teil des gebrochenen Spielsteins ruht. Wenn defekte Teile gleich groß sind, wird der neue Spielstein in die Lage gebracht, die (aus Sicht des Gegners) voraussichtlich schwieriger mit dem Stoß erreichbar ist. Wenn bei einem Stoß der Spielstein gebrochen ist und der größere Teil oder die Hälfte den Tisch verlässt, ist es anzusehen, dass der Spielstein über die Bande gesprungen ist, und der neue Spielstein wird in die Kreismitte platziert. Wenn der größere Teil oder eine Hälfte des gebrochenen Spielsteines in die Tasche reinfällt, wird dieser als reingefallen angesehen. Wenn bei einem Stoß die Schlagscheibe gebrochen ist, und der größere Teil von ihr in eine Tasche reinfällt oder den Tisch verlässt, verliert der Spieler das Stoßrecht und erhält einen *Strafstein*.
- 12.22 Wenn nach einem Stoß der Spielstein auf einer Kante stehen bleibt, auf einen anderen Spielstein, die Schlagscheibe oder die Bande landet oder den Tisch verlassen hat, ist es anzusehen, dass der Spielstein nicht in der Bewegung ist.
- 12.23 Wenn der Richter oder ein Spieler, der als Schiedsrichter fungiert, noch nicht mit seinen Beratungen am Tisch fertig ist – einen Strafstein stellt, das Ergebnis notiert etc. – darf der Teilnehmer nicht, die Schlagscheibe vor dem Stoß auf den Tisch

- legen. Die Teilnehmer sind berechtigt, die Schlagscheibe vom Tisch oder aus der Tasche zu nehmen (auf eigener Seite des Tisches) und sie dem Gegner zu geben.
- 12.24 Während des Spiels ist es den Teilnehmern nicht erlaubt, um den Tisch herum zu gehen, um die Position der Spielsteine von der anderen Seite zu bewerten. Um sich zu vergewissern, ob der Spielstein "hell" oder "dunkel" ist, ist der Schiedsrichter und nicht der Gegner heranzuziehen. Während des Spieles (ohne Zustimmung des Gegners) dürfen die Teilnehmer die "Grenzen eigener Zone" nicht verlassen. Es sei denn, dass ein Spielstein vom Boden genommen wird, der über die Bande gesprungen ist, oder das Ergebnis notiert wird.
- 12.25 Die Spieler können sich über den Tisch beugen und sich dabei mit den Händen auf die Bande des Tisches abstützen.
- 12.26 Während des Spieles ist es dem Teilnehmer nicht gestattet, die Schlagscheibe, Spielsteine oder andere Gegenstände auf die Bande des Tisches zu legen.
- 12.27 Man darf auch nicht die Schlagscheibe über die Tischoberfläche mit dem Queue ziehen, sondern man muss diese mit der Hand nehmen. Wenn die Schlagscheibe auf der gegenüberliegenden Seite hinter der Mittellinie liegen bleibt, sollte der Gegner sie mit der Hand in die gegnerische Zone zurück reichen. Bei der Übergabe der Schlagscheibe an den Gegner darf man sie nicht an die seitliche Bande drücken.
- 12.28 Wenn ein Teilnehmer sieht, dass der Gegner einen Verstoß begeht, unterbricht er das Spiel mit einem Kommando "Stop!" und weist den Gegner auf den Verstoß hin. Bei Bedarf wird der Schiedsrichter hinzugezogen.
- 12.29 Der Spieler ist nicht berechtigt, die Entfernung mit einem Hilfsmittel (auch Pulver) zu messen.
- 12.30 Es ist nicht erlaubt, mit dem Queue zu zielen, indem es die innere Ecke der Bande verdeckt.

## 13 DIREKTE UND INDIREKTE STÖßE

- 13.1 Dem Teilnehmer ist es erlaubt, alle eigenen *hellen Spielsteine* mit einem direktem Stoß zu schlagen, indem die Schlagscheibe einen von denen berührt, danach kann die Schlagscheibe jeden eigenen oder einen Spielstein des Gegners berühren.
- 13.2 Der Teilnehmer darf mit einem indirekten Stoß (über die Bande) alle seinen Spielsteinen schlagen.

- 13.3 Die *dunklen Spielsteine* dürfen nicht mit einem direkten Stoß geschlagen werden, man darf sie nur folgenderweise schlagen:
- 13.3.1 mit der Schlagscheibe, die vorher die gegenüberliegende Bande berührt hat;
  - 13.3.2 mit der Schlagscheibe, die vorher seine eigenen *hellen Spielsteine* berührt hat;
  - 13.3.3 mit eigenem *hellem Spielstein*;
  - 13.3.4 anhand von mehreren Spielsteinen, indem die Schlagscheibe zuerst seinen *hellen Spielstein* berührt;
  - 13.3.5 über die seitliche Bande, wenn sich der Spielstein im Kreis befindet.
- 13.4 Es gibt keine Strafe, wenn die Schlagscheibe mit einem indirekten Stoß über die Bande keinen in der Sperrzone befindlichen Spielstein berührt hat, sofern keine eigenen *hellen Spielsteine* mehr auf dem Tisch liegen.
- 13.5 Wenn ein Teilnehmer einen *dunklen Spielstein* des Gegners trifft, verbleibt er dort, wo er getrieben wurde.
- 13.6 Es ist verboten, in Einzelspielen mit einem strafbaren Stoß den Spielstein des Gegners in eine Sperrzone zu treiben. Sollte es erfolgen, wird dieser auf seine vorherige Position gelegt, ohne die anderen Spielsteine zu berühren, und der Spieler erhält einen Strafstein. Die Position der Spielsteine des Gegners wird nicht wiederhergestellt, wenn sie sich bereits in der Sperrzone befinden und dort versetzt werden oder sich vom Kreis zur Sperrzone bewegen, wobei es sich um einen strafbaren Stoß handelt.
- 13.7 Das Treiben der Spielsteine des Gegners in die Sperrzone ist nur in solchen Fällen zulässig:
- 13.7.1 mit einem Stoß, wenn die Schlagscheibe vorher die gegenüberliegende Bande berührt hat, wenn es keine eigenen *hellen Spielsteine* mehr gibt;
  - 13.7.2 mit der Schlagscheibe, die vorher seinen eigenen *hellen Spielstein* berührt hat;
  - 13.7.3 mit eigenem Spielstein;
  - 13.7.4 anhand von mehreren Spielsteinen infolge eines richtig vorgenommenen Stoßes.
- Anmerkung:** In diesem Fall ist der Stoß als richtig anzusehen, wenn auch der Teilnehmer am Ende des Stoßes eine Strafe erhält, zum Beispiel die Schlagscheibe in die Tasche reinfällt oder über die Bande springt.

- 13.8 Wenn ein Teilnehmer mit einem strafbaren Stoß einen oder mehrere Spielsteine des Gegners trifft und diese über die Bande oder in eine Sperrzone treibt oder einen seiner eigenen Spielsteine aus der Sperrzone schlägt, wird seine vorherige Position zurückgelegt, und der Spieler erhält einen Strafstein. Die Positionen anderer Spielsteine werden nicht wiederhergestellt.

## 14 AUSSCHLIEßEN AUS DEM WETTBEWERB

- 14.1 Im Fall eines besonders groben Vergehens wird der Teilnehmer ohne Verwarnung aus dem Wettbewerb ausgeschlossen (Alkoholkonsum oder Rauchen am Standort des Wettbewerbs, grobes Verhalten oder Nichteinhaltung der Anforderungen des Richters u.ä.).
- 14.2 Wenn der Teilnehmer zwei Verluste wegen *unsportlichen Verhaltens* hat (Verzicht auf die Begrüßung vor dem Spiel und den Abschied nach dem Spiel, absichtliches Werfen von Spielsteinen oder der Schlagscheibe, Schimpfen, unwürdige Aussagen u.ä.).
- 14.3 Wenn der Spieler zweimal das Spiel verloren hat, da er nicht nach zwei Minuten zum Spieltisch erschienen ist.

## 15 VERLUST DES SPIELES

- 15.1 Der Spieler verliert das Spiel, wenn er nicht nach Aufforderung des Richters nach zwei Minuten zum Spieltisch erschienen ist.
- 15.2 Der Spieler verliert das Spiel wegen **unsportlichen Verhaltens** und dies wird im Protokoll aufgenommen.
- 15.3 Nach einer dritten im Protokoll aufgenommenen Verwarnung wegen des Verstoßes gegen Vorschriften verliert der Spieler das Spiel, egal wie viele Sätze gespielt wurden.

## 16 VERLUST DES SATZES

- 16.1 Der Teilnehmer verliert den Satz:
- 16.1.1 wenn er mit einem strafbaren Stoß zwei oder mehrere seiner Spielsteine aus dem Kreis oder der eigenen Sperrzone schießt (es sei denn, dass man die Strafe nach einem richtig vorgenommenen Stoß am Ende verdient, wenn die Schlagscheibe in die Tasche reinfällt);



- 16.1.2 wenn er während des Spieles den Tisch so stark rückt, dass sich die Spielsteine verschieben;
- 16.1.3 wenn er vorsätzlich die Spielregeln verletzt, die Anordnungen des Richters missachtet, einen Stoß nach dem Kommando "Stop" vornimmt;
- 16.1.4 wenn die Schlagscheibe zuerst einen Spielstein in eigener *Randzone* oder *Sperrzone im Kreis* berührt und danach 2 oder mehr andere Spielsteine bewegt hat;
- 16.1.5 wenn der Teilnehmer mit der Hand, dem Queue oder der Schlagscheibe zwei oder mehrere Spielsteine bewegt;
- 16.1.6 wenn der Teilnehmer während des Satzes einen Spielstein vom Tisch in die Hand nimmt oder den letzten Spielstein auf dem Tisch bewegt oder seine Hand in die Tasche steckt;
- 16.1.7 wenn einer der Teilnehmer den **ersten Stoß** vornimmt, obwohl dieses Recht der Gegner hatte, egal, ob dies sofort oder später (nach den zweiten, dritten oder weiteren Stößen) festgestellt wurde. Dieser Artikel bezieht sich sowohl auf Einzel- als auch Doppelspiele.
- 16.1.8 wenn der Teilnehmer in der Zwischenzeit zwischen den Sätzen ohne Zustimmung des Gegners oder des Schiedsrichters den Tisch für mehr als drei Minuten verlässt;
- 16.1.9 wenn man mit der Hand oder dem Queue ein Spielstein oder eine Schlagscheibe in der Bewegung berührt;
- 16.1.10 wenn während eines Doppelspieles (nach dem ersten Stoß) einer der Teilnehmer einen Stoß vornimmt, obwohl das Stoßrecht der Partner oder Gegner hatte, egal, ob dies sofort oder später (nach den zweiten, dritten oder weiteren Stößen) festgestellt wurde.

## 17 STRAFSTEIN

- 17.1 Der Spieler verliert das Stoßrecht und erwirbt einen *Strafstein* in folgenden Fällen:
- 17.1.1 nach einem strafbaren Stoß;
  - 17.1.2 wenn mit einem direkten Stoß zuerst der Spielstein des Gegners berührt oder gleichzeitig der gegnerische und eigene Spielstein berührt werden;
  - 17.1.3 wenn die Schlagscheibe mit einem indirekten Stoß zuerst den Spielstein des Gegners trifft, während noch *helle Spielsteine* auf dem Tisch liegen;
  - 17.1.4 wenn die Schlagscheibe in die Tasche reinfällt;
  - 17.1.5 wenn die Schlagscheibe über die Bande springt;
  - 17.1.6 wenn der Teilnehmer auf dem Tisch nur die *dunklen Spielsteine* hat, aber die Schlagscheibe beim Stoß die gegenüberliegende Bande nicht berührt oder nur die seitliche Bande berührt, jedoch keine eigenen Spielsteine im Kreis berührt;
  - 17.1.7 wenn der Spieler sich weigert, einen Stoß zu machen;
  - 17.1.8 wenn der Teilnehmer mit einem direkten Stoß einen seiner Spielsteine in eigener Randzone oder im Kreis bewegt oder mit einem nicht erlaubten Stoß beliebige eigene oder gegnerische Spielsteine bewegt, wobei die Positionen der bewegten Spielsteine wiederhergestellt werden;
  - 17.1.9 wenn mit einem Stoß die Schlagscheibe zweimal berührt wird;
  - 17.1.10 wenn der Spieler mit dem Queue, der Hand oder mit der Schlagscheibe (indem diese gegeben, genommen oder auf den Tisch platziert wird) einen Spielstein berührt;
  - 17.1.11 wenn der Spieler die Schlagscheibe vom Tisch nimmt oder berührt, während diese oder ein Spielstein noch in Bewegung ist;
  - 17.1.12 wenn der Spieler einen Spielstein bewegt oder ein anderes Vergehen begeht, während das Stoßrecht der Gegner hat, die Position des bewegten Strafsteins wird sofort wiederhergestellt, und nach der Unterbrechung der Serie von Stößen des Gegners erhält dieser Teilnehmer einen *Strafstein* und verliert sein Stoßrecht;
  - 17.1.13 wenn mit einem strafbaren Stoß ein oder mehrere Spielsteine über die Bande geschlagen werden. Die Positionen der geschlagenen Spielsteine werden wiederhergestellt;
  - 17.1.14 wenn während des Stoßes die Schlagscheibe gebrochen wird und der größte Teil davon in die Tasche reinfällt, über die Bande springt, auf der

Bande bleibt oder beliebige Gegenstände außerhalb der Spielfläche berührt.

- 17.1.15 wenn nach der Verwarnung wegen der Verzögerung des Spieles innerhalb von 5 Sekunden und weiterhin innerhalb von 30 Sekunden kein Stoß vorgenommen wird. Die Zeit wird ab dem Moment gezählt, wenn sich die Schlagscheibe vor dem jeweiligen Stoß in der zentralen Zone oder in der Zone des Teilnehmers befindet und die Vorbereitung zum Stoß nicht gestört wird.
- 17.1.16 wenn der Stoß mit dem dicken Ende oder einer Kante des Queues vorgenommen wird;
- 17.1.17 wenn beim Abzielen (die Spitze des Queues über die Schlagscheibe ragt) und beim Zurückziehen des Queues vor dem Stoß die Schlagscheibe mit dem Queue berührt oder verrutscht wird;
- 17.1.18 wenn der Teilnehmer in einem Doppelspiel mit einem direkten Stoß den Spielstein der Gegner in ihre Randzone schlägt. In diesem Fall wird die Position des Spielsteins nicht wiederhergestellt.
- 17.2 Für mehrere Verstöße gegen die Regeln in einem Spielzug gibt es nur einen *Strafstein* (Beispiel: die Schlagscheibe fällt ohne jede Berührung eigenes Spielsteins in die Tasche).
- 17.3 Der *Strafstein* wird direkt auf die Mittellinie der Randzone, eng an die Bande auf der Seite des Gegners platziert. Sollte dieser Platz besetzt sein, wird der *Strafstein* möglichst nahe der Mittellinie platziert, ohne andere Spielsteine zu bewegen. Sollte der Abstand der Spielsteine von der Mittellinie an beiden Seiten gleich sein, wird der *Strafstein* auf die Seite platziert, wo es weniger Spielsteine des bestraften Teilnehmers gibt, wenn aber die Anzahl dieser Spielsteine an beiden Seiten gleich ist, wird er auf die Seite platziert, wo es insgesamt weniger Spielsteine gibt. Sollte auch diese Anzahl gleich sein, platziert man den *Strafstein* auf die Seite, von welcher der Stoß vorgenommen wurde. Sollten gleichzeitig zwei oder mehrere *Strafsteine* platziert werden, wird der erste auf die Mittellinie der Randzone platziert und andere wie vorher erwähnt.
- 17.4 Wenn ein Teilnehmer noch alle acht Spielsteine auf dem Tisch hat, wird der *Strafstein* nicht gestellt, sondern Schulden gezählt. Wenn während des Spiels der *Strafstein* vergessen wird, geht das Spiel weiter, d. h. die Schulden werden für nichtig erklärt.

- 17.5 Ein *Strafstein* ist erst dann zu setzen, nachdem der Teilnehmer sein Stoßrecht verloren hat. Wenn in einer Serie von Stößen ein Teilnehmer alle acht Spielsteine in die Tasche schlägt, ohne dabei das Stoßrecht zu verlieren, erhält er dann seinen *Strafstein* und setzt seine Serie von Stößen fort.
- 17.6 Wenn mehrere *Strafsteine* verwendet werden sollen, sind sie alle auf einmal zu stellen. Falls es nicht möglich ist, alle *Strafsteine* zu stellen, werden möglichst viele gesetzt, die übrigen gelten als Schulden.
- Ein über die Bande geratener Spielstein, der in die Mitte des Kreises gestellt wird, gilt nicht als *Strafstein*. In diesem Fall wird ein *Strafstein* zusätzlich erst dann gestellt, wenn ein Verstoß begangen wurde, wofür ein *Strafstein* vorgesehen wird.

## 18 VERLUST DES STOßRECHTS

- 18.1 Der Teilnehmer verliert sein Stoßrecht:
- 18.1.1 wenn keiner der Spielsteine versenkt wird;
  - 18.1.2 wenn der eigene Spielstein zusammen mit gegnerischem Spielstein versenkt wird;
  - 18.1.3 wenn als Folge eines Stoßes ein eigener oder gegnerischer Spielstein über die Bande springt, auf die Bande landet oder einen Gegenstand außerhalb der Spielfläche berührt;
  - 18.1.4 wenn ein Verstoß begangen wird, wofür man einen *Strafstein* erhält;
  - 18.1.5 wenn bei einem Stoß, bei dem man keine eigenen *dunklen Spielsteine* hat, die Schlagscheibe über die eigene Randzone zurück rutscht, d. h., wenn durch das Loch der Schlagscheibe die Linie der Randzone nicht mehr sichtbar ist;
  - 18.1.6 wenn nach der Verwarnung wegen der Verzögerung des Spieles innerhalb von 5 Sekunden und weiterhin innerhalb von 30 Sekunden kein Stoß vorgenommen wird;
  - 18.1.7 wenn der Teilnehmer die Schlagscheibe zum Stoß stellt, während der Richter oder ein Spieler, der als Richter fungiert, noch nicht mit seinen Handlungen am Tisch fertig ist (einen *Strafstein* stellt, das Ergebnis notiert etc.).

## 19 VERWARNUNG

- 19.1 Der Teilnehmer erhält eine Verwarnung, die in das Spielprotokoll aufzunehmen ist:
- 19.1.1 wenn er sich vor dem Spiel länger als 2 Minuten mit den Eigenschaften des Spieltisches vertraut macht;
  - 19.1.2 wenn er vor dem Stoß die Schlagscheibe auf der Oberfläche des Spieltisches rutscht, und sie dabei die Banden berührt;
  - 19.1.3 wenn er beim **Abzielen** die Spitze des Queues über die Linie der Sperrzone an der gegenüberliegenden Bande ragt;
  - 19.1.4 wenn er die Schlagscheibe nicht übergibt oder nicht schiebt, die hinter der Mittellinie geblieben oder in die gegenüberliegende Tasche gefallen ist;
  - 19.1.5 wenn bei der Übergabe der Schlagscheibe sie an die seitliche Bande gedrückt wird;
  - 19.1.6 wenn auf die Bande des Spieltisches eine Schlagscheibe, Spielsteine oder andere Gegenstände gestellt werden;
  - 19.1.7 wenn der Teilnehmer während des Spieles mit Händen oder Fingern die Oberfläche des Spieltisches berührt;
  - 19.1.8 wenn der Teilnehmer während des Satzes Pulver entfernt;
  - 19.1.9 wenn der Spieler die Entfernung mit einem Hilfsmittel (auch Pulver) für seinen Stoß misst;
  - 19.1.10 wenn man während des Spieles mit einem Richter streitet;
  - 19.1.11 wenn der Teilnehmer während des Spieles ohne Zustimmung des Gegners die *Grenzen der eigenen Zone* verlässt, es sei denn, dass ein Spielstein oder eine Schlagscheibe vom Boden genommen wird, die über die Bande gesprungen hat, oder um die Richtigkeit des Eintrags im Spielprotokoll zu überprüfen;
  - 19.1.12 wenn der Teilnehmer während des Spieles mit Dritten redet, Aussagen an den Gegner richtet, gestikuliert, den Spielablauf kommentiert sowie auf andere Weise den Gegner vor dem Stoß stört;
  - 19.1.13 wenn in einem Doppelspiel während des Satzes das Paar miteinander redet, während der Gegner das Stoßrecht hat;
  - 19.1.14 wenn in einem Doppelspiel das Paar miteinander redet oder der Teilnehmer ohne Stoßrecht weiterhin Hinweise an seinen Partner gibt, während die Schlagscheibe auf den Tisch vor dem Stoß gestellt wird;
  - 19.1.15 wenn der Teilnehmer während des Spieles (Satzes) telefoniert.

19.2 Wenn der Teilnehmer vorsätzlich die Zeit verzögert (zum Beispiel in einer einfachen Situation sehr lange verschiedene Varianten des Stoßes überlegt, beim Platzieren der Schlagscheibe mehrfach ihre Position ändert, lange abzielt etc.), wird der Teilnehmer verwarnet, dass er sofort innerhalb von fünf Sekunden einen Stoß vornehmen muss. Anderenfalls verliert der Teilnehmer das Stoßrecht und erwirbt einen *Strafstein*. Für jedes weitere Mal, wenn der Teilnehmer das Zeitlimit von 30 Sekunden nicht einhält, wird er solcherweise bis zum Ende des Spiels bestraft. Die Zeit wird ab dem Moment gezählt, wenn der Teilnehmer seine Schlagscheibe in der Hand hat oder sie sich auf dem Tisch an der Seite des Teilnehmers befindet und nichts der Vorbereitung zum Stoß stört. Im Doppelspiel gilt das Zeitlimit für beide Partner.

Nach der dritten Verwarnung erhält der Teilnehmer einen Verlust in den nicht gespielten Sätzen.

## 20 EINZELSPIELE

20.1 In einem Einzelspiel nehmen zwei Teilnehmer teil, die an gegenüberliegenden Seiten des Tisches ihre Stellung nehmen.

20.2 Die Anzahl der Spielsätze richtet sich nach der Verordnung des Wettbewerbs. Nach jedem Satz, wenn einer der Teilnehmer gewonnen hat, werden die Tischseiten gewechselt.

20.3 In einem Satz gewinnt derjenige Teilnehmer, der als erster alle seinen Spielsteine in die Taschen schlägt (vorbehaltlich der Anforderungen von Art. 20.4 und Art. 20.5).

20.4 Wenn der Teilnehmer mit dem ersten Stoßrecht beim ersten Spielzug alle acht Spielsteine in die Taschen versenkt hat, wird seine Serie von Stößen unterbrochen und das Stoßrecht dem Gegner erteilt. Wenn auch der Gegner bei der ersten Serie von Stößen alle seinen Spielsteine in die Taschen schlägt, wird der Satz noch einmal gespielt, indem die Tischseiten und das erste Stoßrecht gewechselt werden. Auf diese Weise wird das Spiel fortgesetzt, bis einer der Teilnehmer den Satz gewinnt. Im nächsten Satz bleibt das erste Stoßrecht wie im Protokoll vorgesehen. Wenn beide Teilnehmer mit der ersten Serie von Stößen alle acht Spielsteine in die Taschen treffen, einer von ihnen jedoch beim letzten Stoß ein Vergehen begeht, wodurch das Stoßrecht verloren wird, verliert er den Satz.

**Anmerkung: Die Unterbrechung einer Serie von Stößen ist kein Verlust des Stoßrechts. Der Teilnehmer nimmt keinen Stoß vor, da er keine Spielsteine**

**mehr auf dem Tisch hat.** Wenn ein Teilnehmer nach der Unterbrechung der Serie von Stößen ein Vergehen begeht (zum Beispiel bei der Übergabe der Schlagscheibe die Spielsteine bewegt), wird er bestraft und verliert sein bisheriges Stoßrecht (Art. 17.1.12). Der Teilnehmer hat nach dem Verlust des ersten Stoßrechts des Gegners sein Recht auf den nächsten Stoß.

- 20.5 Wenn ein Teilnehmer mit einem richtig vorgenommenen Stoß zusammen mit seinem letzten Spielstein auch den letzten Spielstein des Gegners in die Tasche schlägt, wird der Satz noch einmal gespielt. Das erste Stoßrecht ändert sich nicht und die Tischseite wird nicht gewechselt. Wenn der Teilnehmer in diesem Fall einen *Strafstein* erhält, hat er diesen Satz verloren.
- 20.6 Bleiben die Spielsteine beider Spieler nur im Kreis oder in der eigenen Randzone und beide Spieler treffen jeweils dreimal auf keinen Spielstein treffen, wird der Satz unterbrochen und neu begonnen. Das erste Stoßrecht ändert sich nicht.

## 21 DOPPELSPIELE

- 21.1 Im Doppelspiel treten zwei Paare gegeneinander an. Die Partner stehen einander gegenüber. Zu Beginn des Satzes stellt jeder Teilnehmer die Spielsteine seines Partners. Der erste Stoß verbleibt immer auf der einen Seite des Tisches, die Spieler wechseln nach jedem Satz die Seiten im Uhrzeigersinn, es sei denn, dass beide Paare ihr Spiel mit der ersten Serie von Stößen beendet haben. Dann wird der Satz noch einmal gespielt. Die Spieler bleiben auf ihren Plätzen, das erste Stoßrecht hat jedoch derjenige Spieler, der den letzten Stoß vorgenommen hat. Die Stöße werden auch im Uhrzeigersinn vorgenommen.
- 21.2 Es liegt an den Teilnehmern mit dem ersten Stoßrecht zu entscheiden, welcher von ihnen das Spiel beginnt. Wenn die Tischseiten ausgewählt wurden, die Teilnehmer auf ihren Plätzen stehen und das Paar mit dem ersten Schlagrecht angekündigt hat, welcher als erster spielen wird, haben die Gegner das Recht, ihre Plätze zu tauschen. Im entscheidenden ungeraden Satz (wenn das Spiel zum Sieg führt) dürfen die Teilnehmer, die kein erstes Stoßrecht haben, erneut die Plätze tauschen.
- 21.3 Im Doppelspiel bemüht sich jeder Teilnehmer, nicht nur ihre eigenen, sondern auch die Spielsteine des Partners in die Taschen zu versenken.
- 21.4 Ein Doppelspiel unterliegt allen Regeln des Einzelspiels, es sei denn, dass ein Teilnehmer mit einem direkten Stoß den Spielstein der Gegner in ihre Randzone treibt. Im Doppelspiel wird für einen solchen Verstoß nur ein *Strafstein* gestellt.

- 21.5 Es ist verboten, im Doppelspiel mit einem strafbaren Stoß den Spielstein des Gegners in den Kreis zu treiben.
- 21.6 Im Doppelspiel wird wegen eines Verstoßes der Partner mit dem Stoßrecht bestraft oder derjenige, der dies haben wird, wenn zum Zeitpunkt des Verstoßes der Gegner das Stoßrecht hat.
- 21.7 Ein *Strafstein* kann nur dann gestellt werden, wenn auf der gegenüberliegenden Seite des bestraften Teilnehmers die Spielsteine bewegt wird.
- 21.8 Wenn ein Teilnehmer mit dem ersten Stoßrecht (erster Teilnehmer) mit der ersten Serie von Stößen alle 16 Spielsteine (eigene und des Partners) in die Taschen schlägt, hat das Stoßrecht nur einer der gegnerischen Spieler (zweiter Teilnehmer). Wenn er mit der ersten Serie von Stößen nicht alle 16 Spielsteine (eigene und des Partners) in die Taschen schlägt, haben sie den Satz verloren. Wenn der erste Teilnehmer mit der ersten Serie von Stößen nicht alle 16 Spielsteine (eigene und des Partners) in die Taschen schlägt, aber der zweite Teilnehmer mit der ersten Serie von Stößen alle 16 Spielsteine (eigene und des Partners) in die Taschen schlägt, haben sie den Satz gewonnen. Der dritte und vierte Teilnehmer (zweiter Teilnehmer jedes Paars) haben kein Stoßrecht.
- 21.9 Nach einem Stoß überreicht einer der Teilnehmer bei Bedarf die Schlagscheibe.
- 21.10 Solange der Teilnehmer mit dem Stoßrecht die Schlagscheibe für den Stoß auf den Tisch nicht gelegt hat, darf sein Partner eine Anweisung (Aufgabe) über die Position der Spielsteine, die Art des Stoßes und die Richtung, wo sich die Spielsteine nach dem Stoß befinden sollen, geben, ohne auf den Platz hinzuweisen, wovon der Stoß vorzunehmen ist. Der Spieler mit dem Stoßrecht darf nicht reden. Sobald die Schlagscheibe vor dem Stoß auf den Tisch gelegt wird, dürfen keine Anweisungen mehr gegeben werden. Die Anweisungen und der Stoß sollten innerhalb von 30 Sekunden erfolgen.
- Die Verordnung des Wettbewerbs kann auch eine andere Regelung für die gegenseitige Kommunikation zwischen den Partnern in einem Doppelspiel enthalten.

## 22 MANNSCHAFTSSPIELE

- 22.1 Die Wettkampffregeln richten sich nach der Verordnung des Wettbewerbs.
- 22.2 Im Mannschaftswettbewerb treten getrennt Frauen-, Männer- und gemischte Teams an oder gemäß der Verordnung des Wettbewerbs.



- 22.3 Die Zusammensetzung der Teams (Anzahl der Stamm- und Reservespieler) richtet sich nach der Verordnung des Mannschaftswettbewerbs.
- 22.4 Beim Ausfüllen des Protokolls im Mannschaftswettbewerb muss zuerst die erste Runde eingetragen werden. Die Reihenfolge der Spieler für die erste Runde wird dem Richter von den Mannschaftsvertretern eingereicht. Der Richter muss sicherstellen, dass die Teamzusammensetzung der gegnerischen Mannschaft nicht offenbart wird. In der zweiten Runde können die Stammspieler durch Reservespieler ersetzt werden. Eventuelle Änderungen der Teamzusammensetzung, soweit vorgesehen, müssen vor der Übermittlung des Endergebnisses jeder Runde an den Schiedsrichter angekündigt werden. In der dritten Runde können diese Spieler durch die Stammspieler oder andere Reservespieler ersetzt werden, wobei ein Reservespieler in einem Wettbewerb nur einen Spieler (eine Nummer) ersetzen darf und der ersetzte Spieler danach nur in seiner früheren Position (mit der vorherigen Nummer) spielen darf.
- 22.5 Das Mannschaftsspiel unterliegt allen Regeln des Einzelspieles.

## 23 BESTIMMUNG DES STOßRECHTS

- 23.1 Das erste Stoßrecht richtet sich nach der Verordnung des Wettbewerbs. Der Teilnehmer, der nicht das erste Stoßrecht hat und der als zweiter im Spielprotokoll eingetragen ist, hat das Recht, die Tischseite und Spielsteine auszuwählen. Dieser Artikel bezieht sich sowohl auf Einzel- als auch Doppelspiele.

## 24 SPIELERGEBNIS

- 24.1 Wenn einer der Teilnehmer mehr als eine Hälfte der Spielsätze gewinnt, wird er zum Gewinner erklärt und das Spiel beendet, es sei denn, dass in der Verordnung das Ausspielen aller Sätze festgelegt wird. In einem Spiel mit gerader Anzahl von Sätzen kann auch ein Unentschieden Ergebnis sein.
- 24.2 Das Verfahren zur Ermittlung des Gewinners des Wettbewerbs wird in der Verordnung geregelt.

## SPIELINVENTAR

## 25 TISCH, SPIELSTEINE, SCHLAGSCHEIBE, QUEUE

**Siehe Anhang 1**

## ANHANG 1

Lfd. Nr.	Bezeichnung	Parameter des Spielinventars	Maßeinheit	Menge	Zulässige Toleranz, mm
<b>I. Novuss-Tisch</b>					
1	Novuss-Tisch	Tischhöhe vom Boden bis zur Oberkante der Bande	mm	750	+30
2	Novuss-Tisch	Maße der Spielfläche, Breite und Länge	mm	1000	±1
3	Novuss-Tisch	Zulässige Abweichung über die Diagonale der Spielfläche	mm	1,5	nicht mehr
4	Novuss-Tisch	Die Spielfläche aus einer Sperrholzplatte, die mehrfach lackiert und danach mit feinem Schmirgelpapier geschliffen wird, ist glatt. Um die Rutschfähigkeit des Tisches zu fördern, wird die Oberfläche vor dem Spiel anhand Papiers oder Pappe mit Pulver eingerieben.	mm	12	nicht weniger
5	Novuss-Tisch	Breite der Bande Die Banden sind aus Holz gefertigt. Wünschenswert sind die Banden geleimt, wobei die Innenseite aus einem harten Laubholz. Banden werden auf der Oberfläche des Spieltisches befestigt	mm	45	±1
6	Novuss-Tisch	Höhe der Bande (Gemessen von der Oberfläche des Spieltisches)	mm	25	±1
7	Novuss-Tisch	Winkel zwischen den Banden.	Grad	90	±1

## Novuss Spielregeln

Lfd. Nr.	Bezeichnung	Parameter des Spielinventars	Maßeinheit	Menge	Zulässige Toleranz, mm
8	Novuss-Tisch	Taschen der Spielfläche Die Ecken sind mit Löchern versehen (zum Schießen der Spielsteine), unter denen Stofftaschen befestigt sind. Die Lochränder müssen glatt sein, damit das Rutschen der Spielsteine nicht gestört wird.	mm	100	±1
9	Novuss-Tisch	Abstand von der Innenkante der Banden bis zu Löchern der Spielfläche	mm	15	±1
10	Novuss-Tisch	Dicke der Linien Die Spielfläche ist mit 1 mm dicken schwarzen Linien versehen.	mm	1	±0,1
11	Novuss-Tisch	Abstand der die Randzonen abgrenzenden Linie. Die Randzonen werden durch die zu Randzonen parallel laufenden Linien abgegrenzt, die auf der Spielfläche gezeichnet sind.	mm	130	±1
12	Novuss-Tisch	Zentraler Kreis Die Mitte der Spielfläche ist mit einem Kreis mit dem Durchmesser von 250 mm versehen. Die zu den Banden senkrecht laufenden Linien verteilen die Fläche in vier Zonen. Linien auf der Spielfläche laufen parallel zu den Banden der Spielfläche.	mm	250	±0,5
13	Novuss-Tisch	Abstand des Kreiscentrums von Banden.	mm	500	±1

## Novuss Spielregeln

Lfd. Nr.	Bezeichnung	Parameter des Spielinventars	Maßeinheit	Menge	Zulässige Toleranz, mm
14	Novuss-Tisch	Bereich der Einstellung der Tischfüße Tischfüße, die die Spielfläche des Novuss-Tisches stützen, müssen stabil und an der Tischoberfläche befestigt werden, wodurch keine Bewegung der Spielfläche separat von Tischfüßen zugelassen wird	mm	30	nicht weniger
15	Novuss-Tisch	Abweichung der Oberfläche des Spieltisches vom Horizont	mm	0,5	nicht mehr
<b>II. Schlagscheibe</b>					
16	Schlagscheibe	Äußerer Durchmesser der Schlagscheibe Die Schlagscheibe wird aus einem einheitlichen Holzstück gefertigt. Sie darf nicht geleimt, gefärbt, lackiert oder mit einem Stoff getränkt werden. Die Oberfläche darf mit Initialen des Eigentümers versehen sein.	mm	44,5	±0,5
17	Schlagscheibe	Dicke der Schlagscheibe	mm	14,5	±0,5
18	Schlagscheibe	Lochdurchmesser der Schlagscheibe	mm	10	+0.5
19	Schlagscheibe	Gewicht der Schlagscheibe	g	22	nicht mehr
<b>III. Spielstein</b>					
20	Spielstein	Durchmesser des Spielsteins Spielstein wird aus Holz (am besten aus Birke) gefertigt. Die Seiten des Spielsteins sind etwas abgerundet, die Ober- und Unterfläche jedoch etwas ausgehöhlt, um die Rutschfläche zu reduzieren. Spielsteine sind rot und schwarz	mm	30	-

## Novuss Spielregeln

Lfd. Nr.	Bezeichnung	Parameter des Spielinventars	Maßeinheit	Menge	Zulässige Toleranz, mm
21	Spielstein	Dicke des Spielsteins	mm	12	-
22	Spielstein	Lochdurchmesser des Spielsteins	mm	8	-
23	Spielstein	Gewicht des Spielsteins	g	4,7/5,4	±0,6
<b>IV. Stock – QUEUE</b>					
24	Queue	Die Spitze des Queues muss in einer bestimmten Länge aus rundem Holz gefertigt werden.	mm	250	nicht weniger
25	Queue	Durchmesser der Spitze des Queues	mm	8	±2
26	Queue	Gesamtlänge des Queues	mm	bis 1500	-
27	Queue	Dicke und Gewicht des Queues sowie das Material, aus dem es gefertigt wird, sind nicht eingeschränkt. Die Spitze des Queues darf nicht abgespaltet oder uneben sowie mit einem anderen Stoff geleimt sein.			
<b>V. Pinsel</b>					
28	Pinsel	Jeder Spieltisch ist mit einem Pinsel versehen, mit dem das überflüssige Pulver entfernt wird. Der Pinsel muss hochwertig sein (damit die Borsten nicht ausfallen).			