

# Novuss Spielanleitung

## I. Vorbereitung des Tisches

1. Die Spieler schütten Rutsch Pulver, auf den Tisch, und polieren diesen mit Pappe oder Papier. Die Reste des Rutsch Pulvers werden durch Pusten oder mit einem Pinsel, aber nicht mit der Hand entfernt. Dies kann wenn nötig auch während des Spiels getan werden.
2. Jeder Spieler legt seine Spielsteine auf dem Tisch!! Die Spielsteine werden nebeneinander fest an die Bande gedrückt, und müssen sich auch seitlich mit einander berühren, 4- Spielsteine auf jeder Seite von der Mittellinie des Tisches. Dann begeben sich Spieler auf der entgegengesetzten Seite des Tisches. Danach wird ausgelost wer das Spiel beginnen darf.

## II. Spielregeln

1. Das Spiel besteht aus mehreren Sätzen (von sechs oder sieben), dies wird vom Wettbewerbsveranstalter festgelegt.
2. Vor jeden Stoß sollte die Schuss-Scheibe so platziert werden, dass diese ganz in der eigenen Randzone zwischen den Markierung, und den angrenzenden Randzonen liegt. Die Schuss-Scheibe muss ohne jede Berührung der Spielsteine in die eigenen Randzonen platziert werden. Durch das Loch der Schuss-Scheibe darf nicht der Strich der Spielzonenmarkierung zu sehen sein!!
3. Wenn die Schuss-Scheibe auf dem Tisch liegt, ist es dem Spieler erlaubt, die Schuss-Scheibe in der eigenen Randzonen nur mit der Hand zu bewegen, oder ihre Position auf den Tisch zu ändern.
4. Vor dem Stoß der Schuss-Scheibe, muss diese innerhalb der inneren Ecken des Randes ruhen. Beim Stoß der Schuss-Scheibe darf der Spieler die Hand auf der Kante des Tisches haben. Wenn die Position des Queues in Frage steht, ist die Regel, dass die Hand des Spielers nicht die innere Ecke des Rand abgedeckt.
5. Der Spieler sollte nie mit den Fingern die Spielfläche berühren, nur den Rand.
6. Der Stoß darf nur mit der Spitze des Queues vorgenommen werden. Die Spitze muss flach und sauber sein.
7. Der Stoß ist abgeschlossen, wenn die Spitze des Queues die Schuss-Scheibe berührt hat. Beim Anspiel darf die Schuss-Scheibe nicht über die eigenen Randzonen zurück rutschen. Wenn einer der eigenen Spielsteine in den Kreis oder in die Randzone seines Gegners gerät, darf dieser Spielsteine nur noch über Bande angespielt werden.
8. 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.
9. Wenn als Folge eines Stoßes ein Spielstein auf einem anderen Spielstein landet, werden sie nebeneinander gestellt, ohne das Verschieben anderer Spielsteine. Wenn ein Spielstein auf eine Schuss-Scheibe landet, wird der Spielstein angehoben, und die Schuss-Scheibe entfernt, der Spielstein wird dort wieder abgesetzt. Wenn ein Spielstein vom Tisch fällt,

dieser aber wieder auf den Tisch zurück springen, aber außerhalb der Spielfläche Kontakt mit einem Gegenstand hatte, wird dieser als aus gewertet, und der Spielstein in die Mitte des Kreises gelegt. Wenn aber die Schuss-Scheibe als Folge eines Stoßes vom Tisch fällt, wird dieses mit einem Strafstein in der Speerzone bestraft. Wenn die Schuss-Scheibe und ein Spielstein vom Tisch fallen, wird der Spielstein in die Mitte des Kreises gelegt, und ein Strafstein in die Speerzone gelegt.

**10.** Nach einem Schlagabtausch ist es manchmal schwierig die Schuss-Scheibe ohne Berührung der anderen Spielsteine vom Tisch zu nehmen, in diesen Fall bittet der Spieler einen Schiedsrichter oder einen anderen Spieler dieses für ihn zu tun.

**11.** Wenn nach einem Schlagabtausch ein Spielstein auf der Kante der Tasche liegen bleibt, und im Laufe des Spiels ohne Berührung durch einen Spieler oder andere Spielsteine rein fällt, wird dieser wieder in die alte Stellung gebracht, und wird nicht als versenkt gezählt.

**12.** Wenn nach einem Schlagabtausch ein Spielstein oder auf die Bande des Tisches springt und dort liegen bleibt, ist es so als sprang sie vom Tisch. Der Spielstein wird aufgenommen und in der Mitte des Kreises gesetzt, so dass die Mittellinie Schnittpunkt durch das Loch des Spielsteines zu sehen sind. Wenn das Zentrum bereits belegt ist, wird der Spielstein in dem Kreis, der sich kreuzenden Linien auf die Seite platziert, wo der Spielstein den Tisch verlassen hatte. Der Spielstein ist so zu setzen, dass der äußeren Rand den inneren Rand des Kreises berührt. Wenn dieser Platz auch besetzt ist, wird der Spielstein auf einem anderen Platz, wo die Linien der Kreuzung mit der Zirkel Line schneiden gesetzt. Wenn alle oben genannten Punkte besetzt sind, ist der Spielstein an der Kreuzung der Linien und zwischen den Spielstein in der Mitte und in der Nähe der Zirkel Line zu platzieren.

**13.** 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 Gegner bestimmt, die voraussichtlich viel schwieriger für den Spieler sein wird. Wenn bei einem Stoß, der Spielstein gebrochen ist und der größere Teil oder die Hälfte den Tisch verlässt, ist er aus, und der neue Spielstein wird in die Kreismitte platziert. Wenn der größere Teil des gebrochenen Spielsteines versenkt wird, wird dieser als eingelocht gewährt. Wenn bei einem Stoß die Schuss-Scheibe gebrochen ist, und ein Teil von ihr in eine Tasche oder den Tisch verlässt, erhält der Spieler eine Spielstein Strafe.

**14.** Wenn nach einem Stoß der Spielstein hochkant stehen bleibt, wird dieser zu einer Seite hingelegt, dafür bekommt der Spieler aber keinerlei Strafe.

**15.** Wenn der Schiedsrichter oder ein Spieler als Schiedsrichter fungiert und noch nicht fertig mit seiner Beratungen am Tisch ist, ist es den Spieler nicht gestattet die Schuss-Scheibe auf den Tisch zu legen, um das Spiel fortzusetzen. Die Spieler sind berechtigt die Schuss-Scheibe vom Tisch oder aus der Tasche zunehmen um sie den Gegner zu geben.

**16.** Während des Spiels ist es den Teilnehmer nicht erlaubt um den Tisch herum zu gehen, um die Position der Spielsteine von der anderen Seite zu bewerten.

**17.** Die Spieler können sich über den Tisch beugen, ohne Berührung der Oberfläche, und sich nicht dabei mit den Händen auf die Bande des Tisches abstützen.

**18.** Während des Spiels ist es den Spieler nicht gestattet, Schuss-Scheibe, Spielsteine oder anderen Objekte auf die Bande des Tisches zu legen. Sie dürfen auch nicht Sie die Schuss-Scheibe über die Tisch-Oberfläche mit dem Queue ziehen, sondern nehmen diese immer mit Hand. Wenn die Schuss-Scheibe auf der gegenüberliegenden Seite hinter der Mittellinie des Gegners liegen bleibt, sollte der Gegner sie von Hand in die gegnerische Zone zurück

reichen, darf aber dabei keine Steine bewegen. In diesem Fall wird der Stein zurückgelegt und bekommt eine Strafe.

**19.** Dem Spieler ist es nicht erlaubt, Queues oder Schuss-Scheibe während des Spieles zu ersetzen, außer wenn sie beschädigt sind.

**20.** Der Spieler ist nicht berechtigt, die Entfernung entlang der Kanten zu messen. Es ist erlaubt, mit dem Queues zu zielen, wenn die Spitze nicht über die Innenseite des Randes vom Tisch ragt.

**21.** Jeder Spieler darf zwei Minuten lang vor dem Spielzug überlegen.

**22.** Ist zu Beginn eines Satzes, vor dem Stoß, der Tisch so erschüttert worden, dass die Spielsteine bewegt wurden, werden ihre Positionen wiederhergestellt.

### III. Direkte und indirekte (über Bande) Stoße

**1.** Ein Spieler ist es erlaubt, seine eigenen Spielsteine mit direktem Stoß zu spielen, mit Ausnahme des Kreises und der Speerzone. Auch wenn Spielsteine am Kreisrand oder an der Speerzone liegen und man durch das Loch der Spielsteine die die Linien sehen kann, darf dieser Stein direkt gespielt werden.

**2.** Spielsteine die in der Kreiszone und der Speerzone liegen dürfen nicht durch einen direkten Stoß getroffen werden. Diese können nur über Bande gespielt werden:

- die Schuss-Scheibe muss mindestens einmal die Bande berühren bevor sie auf die gesperrten Spielsteine trifft;

- berührt der Spieler aber die Spielsteine ohne Bande, wird dieser wieder zurückgesetzt, und erhält einen Strafstein.

**3.** Es gibt keine Strafe, wenn die Schuss-Scheibe, keinen in der Sperrzone befindliche Spielsteine berührt hat, es dürfen aber keine eigenen sofort spielbaren Steine mehr auf dem Tisch liegen.

**4.** Wenn ein Spieler des Gegners Spielsteine trifft die sich in der Sperrzone befinden, verbleiben sie dort wo sie liegen bleiben, und er erhält einen Strafstein.

**5.** Es ist verboten Gegner Spielsteine mit einem direkten Stoß zu spielen, wenn es geschehen ist, und der Spielstein in einer Sperrzone gerät, wird dieser auf seine vorherige Position gelegt, und der Spieler erhält einen Strafstein.

**6.** Es darf aber durch absichtliches anspielen der eigenen Spielsteine oder der Bande, des Gegners Spielstein in die Sperrzonen gedrückt werden, diese Möglichkeit ist zulässig.

**7.** Wenn ein Spieler in ein direkten Stoß des Gegners Spielsteine trifft und dieser in eine der Sperrzonen oder vom Tisch fällt, wird dieser Spielstein auf seine vorherige Position zurückgelegt, und der Spieler erhält einen Strafstein. Wenn der Spielstein nicht in eine der Sperrzonen des Gegners getrieben worden ist, wird seine Position nicht wiederhergestellt.

**8.** Der Spielstein wird nicht wieder in Position gestellt, wenn nach einem direkten Stoß, aus Versehen des Gegners Spielstein die Sperrzone verlässt. Der Spieler erhält einen Strafstein.

### IV. Verlust des Spiels

**1.** Die Stoßfolge ist verfallen, wenn der Spieler eine der folgenden Handlungen begeht:

- a. Mit einem direkten Treffer einen oder mehrere seiner Spielsteine aus der Sperrzone schießt.
  - b. Während des Spiels den Tisch rückt, und sich einer oder mehrere Spielsteine verschieben.
  - c. Vorsätzliche Verletzung der Spielregeln, Kreuze auf die andere Seite des Tisches missachtet.
  - d. Wenn der Spieler als erstes des Gegners Spielsteine berührt, oder Spielsteine in der Sperrzone, und dann erst die eigenen Steine trifft.
  - e. Wenn der Spieler Spielsteine mit den Fingern oder dem Queues Stoßen verschiebt.
  - f. Bei der Übergabe der Schuss-Scheibe an den Gegner, Verschiebung der Spielsteine.
2. Der Spieler verliert das Spiel, wenn er nicht nach Aufforderung des Schiedsrichters nach zwei Minuten gespielt hat.
  3. Der Spieler verliert das Spiel, bei störendem Verhalten oder nach extremen Vergehen, und ist nach einer wiederholten Verwarnung disqualifiziert.
  4. Der Spieler wird disqualifiziert, wenn er sich weigert, den Gegner vor oder nach dem Spiel zu begrüßen.
  5. Der Spieler verliert das Spiel wegen unsportlichen Verhaltens.
  6. Nach einer dritten Verwarnung, wird der Spieler disqualifiziert, egal wie viele Sets gespielt wurden.

## V. Strafsteine

1. Der Spieler verliert das Stoßrecht, und erwirbt einen Strafstein in folgenden Fällen:
  - ✚ Wenn er mit einem direkten Stoß keine eigenen Spielstein berührt;
  - ✚ Mit einem direkten Stoß, erst den Spielstein des Gegners berührt, oder den gegnerischen und eigenen Spielstein zugleich berührt;
  - ✚ Wenn der Spieler den eigenen Spielstein in der Speerzone über Bande nicht trifft, und noch ein spielbarer Stein auf dem Tisch liegt;
  - ✚ Wenn der Spieler sich weigert, einen Stoß zu machen;
  - ✚ Wenn der Spieler einen Doppelstoß macht, das bedeutet, wenn die Schuss-Scheibe zweimal berührt wird;
  - ✚ Wenn bei der Platzierung der Schuss-Scheibe in die Ausgangsposition ein Spielstein berührt wird;
  - ✚ Wenn der Spieler einen Spielstein berührt der noch in Bewegung ist;
  - ✚ Wenn der Spieler mit der Hand oder mit dem Queue Spielstein berührt, oder die Schuss-Scheibe mit dem Queue zu sich zieht;

- ✚ Wenn der Spieler einen Spielstein bewegt während des Spiels, wird in diesem Fall der Strafstein sofort fällig, und der Spieler verliert seinen Weiterspiel. Der bewegte Spielstein, wird auf die ursprüngliche Position zurückgelegt;
- ✚ Bei einem Stoß fällt die Schuss-Scheibe vom Tisch;
- ✚ Bei einem Stoß über die Bande, um einen Spielstein in der Speerzone zu spielen, fällt die Schuss-Scheibe in eine der Taschen;
- ✚ Wenn ein Spieler wiederholt das Spiel absichtlich verzögert, Überschreitung der Frist von 30 Sekunden nach ablegen der Schuss-Scheibe;

**2.** Für mehrere Verstöße gegen die Regeln in einem Spielzug, gibt es nur einen Strafstein (Beispiel: die Schuss-Scheibe wird ohne jede Berührung eines Spielsteins gespielt und noch versenkt).

**3.** Wenn ein Spieler noch alle Acht Spielsteine auf dem Tisch hat, und ein Strafstein Forderung ansteht, muss gewartet werden, bis Spielsteine in den Taschen zur Verfügung stehen. Wenn während des Spiels die Schulden vergessen werden, geht das Spiel weiter und die Schulden für nichtig erklärt.

**4.** Strafstein ist erst dann zu setzen, nachdem der Spieler oder Gegner, sein Weiterspiel verloren hat. Wenn in einer Reihe von Stößen ein Spieler alle Acht Spielsteine ohne dabei zu patzen versenkt hat, bekommt dann erst seinen Strafstein, und der Gegenspieler setzt den Stoß fort.

**5.** Wenn mehrere Strafsteine verwendet werden sollen, sind sie alle auf einmal zustellen. Falls genug verfügbare Spielsteine in den Taschen sein sollten, die übrigen Schulden bleiben weiterhin bestehen.

## VI. Der Verlust der Reihe (des Weiterspielen)

- a.** Keiner der Spielsteine des Spielers versenkt wurden;
- b.** Der eigene Spielstein wird zusammen mit gegnerischem Spielstein versenkt.
- c.** Spielsteine vom Tisch fallen.
- d.** Der Spieler begeht einen Verstoß gegen eine der Bestimmungen.
- e.** Wenn der Spieler über die Grenze seiner eigenen Spielzone spielt.

## VII. Singles Spiele

**1.** Im Einzel, nehmen zwei Spieler Positionen auf den gegenüberliegenden Seiten des Tisches Stellung.

**2.** Die Anzahl der Sätze wird durch die Wettbewerbsregeln bestimmt. Nach jedem Satz tauschen die Spieler ihre Plätze, aber das Recht des Anspiels bleibt auf der gleichen Seite.

**3.** Ein Satz wird durch den Spieler gewonnen, der alle Acht Spielsteine als erstes in die Taschen versenkt hat.

**4.** Wenn der erste Spieler alle Acht Spielsteine in die Taschen versenkt hat ohne einmal sein Spiel abzugeben, hat der Gegner das Recht weiter zu spielen, und kann das Spiel ausgleichen wenn er es auch schafft alle Acht Spielsteine in die Taschen zu versenkt ohne

einen Fehler zu machen. Das Spiel wird wiederholt, und die Seiten werden gewechselt, aber den ersten Stoß darf der Spieler machen der das Spiel begonnen hatte.

**5.** Wenn beide Spieler nur noch Spielsteine in der Speerzone haben, und sie drei Mal versucht haben über Bande zu spielen und nichts ist passiert ist das Spiel beendet und das Spiel wird wiederholt, und die Seiten werden gewechselt, aber den ersten Stoß darf der Spieler machen der das Spiel begonnen hatte.

## VIII. Doppel-Spiel

**1.** In einem Doppel Spiel, stehen die Partner einander gegenüber. Der erste Stoß verbleibt immer auf der einen Seite des Tisches. Die Spieler wechseln nach jedem Satz die Seiten im Uhrzeigersinn.

**2.** Die Spieler bemühen sich, die Spielsteine nicht nur ihre eigenen, sondern auch die des Partners in die Taschen zu versenken. Das Gewinner-Paar sind die, die es als erstes geschafft haben.

**3.** Doppel-Spiel hat die gleichen Regeln wie für die Einzel-Spiele, mit Ausnahme, wenn der Spieler direkt auf die gegnerische Spielsteine in ihrer Spielzone stößt. In einem Doppel-Spiel gibt das einen Strafstein.

**4.** Strafsteine werden auf der gegenüberliegenden Seite des fehlbaren Spielers gestellt.

**5.** Strafsteine werden auf der gegenüberliegenden Seite des Tisches gestellt.

**6.** Sollte bei Spielbeginn einer der Doppelspieler alle 16 Spielstein ohne Fehler versenkt haben (seine eigenen und die des Partners), hat nur einer der Gegner des Recht dies auch zu versuchen. Wenn er nicht alle 16 Spielstein in die Tasche (eigene und die des Partners), ohne Fehler versenkt, ist der Satz verloren.

**7.** Nach dem Anspiel, sollte einer der Gegner oder der Partner die Schuss-Scheibe zurück reichen.

**8.** Die Partner können die Situation diskutieren.

**9.** 30-Sekunden-Frist gilt für beide Partner.

## IX. Ermittlung des Anspielrechts

**1.** Das Anspiel wird folgendermaßen ermittelt: die Spieler lösen aus wer das Anspiel hat, der Spieler der die Auslosung verloren hat, darf sich die Seite des Tisches, und die Farbe der Spielsteine auswählen.

**2.** In Team-Wettbewerben wird das Anspiel durch die Wettbewerbsregeln bestimmt.

**3.** Im Doppel-Spiel wird das Anspiel in der gleichen Weise bestimmt. Ein Spieler aus jedem Team nimmt an der Auslosung teil. Das Paar das das Anspiel gewonnen hat, wählt aus wer von ihnen beginnt. Der Gegner wählt die Positionen am Tisch aus.