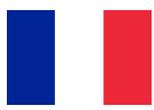




RÈGLES DU JEU DE NOVUSS

FR 



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

www.novuss-sport.org

Introduction

Les règles du jeu de Novuss ont été élaborées et approuvées par le conseil d'administration de la fédération lettone du Novuss le 28 décembre 2016. Ces règles sont entrées en vigueur le 1er janvier 2017.

Le présent document a été rédigé dans le cadre du projet "**Novuss – Sport pour tous!**", cofinancé par le programme européen "**Erasmus+**".

Le projet a été conçu afin de favoriser le développement d'un réseau international et une coopération plus étroite entre les parties prenantes et les organisations afin de promouvoir le sport Novuss dans l'Union Européenne et dans le monde entier.

Coordonnateur du projet:

- Novuss Sport ohne Barrieren e.V., Allemagne
www.novuss-sport.de

Partenaires du projet:

- Latvijas Novusa federācija, Lettonie
www.novuss-lnf.lv
- Peningi Koroonaamänguklubi, Estonie
www.peningi.planet.ee
- Stowarzyszenie Novuss Polska, Pologne
www.novuss.pl

Les informations détaillées sont disponibles sur le site web du projet:

www.novuss-sport.org

Notre partenaire en impression numérique au sein du projet:



Wabe e.V. est une association à but non lucratif fondée en 1987 et siégeant à Erlangen (Allemagne). L'objectif principal de l'association est la réinsertion socio-professionnelle des personnes en situation de handicap psychique.

Site web: <https://www.wabe-erlangen.com>

TABLE DES MATIÈRES

1	NATURE ET DÉROULEMENT DES COMPÉTITIONS	3
	PARTICIPANTS AUX COMPÉTITIONS	3
2	DROITS ET OBLIGATIONS DES PARTICIPANTS.....	3
3	TENUE DU PARTICIPANT.....	4
4	REPRESENTANT DE L'EQUIPE.....	5
	JURY	5
5	COMPOSITION DU JURY	5
6	COMMISSAIRE SPORTIF	5
7	JUGE-ARBITRE PRINCIPAL.....	6
8	JUGE-ARBITRE SUPERIEUR.....	6
9	JUGE-ARBITRE	7
	RÈGLES DU JEU.....	7
10	POSITION DE DEPART	7
11	TERMES SPECIAUX	8
12	JEU.....	9
13	COUPS DIRECTS ET REBONDS.....	13
14	EXCLUSION DES COMPÉTITIONS	14
15	DEFAITE	14
16	DEFAITE EN SET.....	14
17	PION DE PENALITE.....	15
18	PERTE DE TOUR DE JEU	18
19	AVERTISSEMENT	18
20	JEU EN SIMPLE.....	20
21	JEU EN DOUBLE	21
22	JEUX PAR EQUIPES.....	22
23	DETERMINATION DU TOUR DE JEU.....	23
24	RESULTAT DU JEU	23
	ÉQUIPEMENT DES COMPÉTITIONS	24
25	TABLE, PIONS, PALET, QUEUE.....	24
	ANNEXE 1	1

1 NATURE ET DÉROULEMENT DES COMPÉTITIONS

- 1.1 Les compétitions de Novuss sont divisées selon les catégories suivantes :
 - 1.1.1 Les compétitions individuelles (simples) hommes et femmes. Les résultats des compétitions individuelles sont évalués pour chaque joueur séparément.
 - 1.1.2 Les compétitions de double (en paires) hommes, femmes et mixtes. Les résultats des compétitions en double sont évalués pour chaque paire de joueurs séparément.
 - 1.1.3 Les compétitions en équipes hommes, femmes et mixtes. Lors des compétitions en équipes, les résultats des jeux individuels représentent le total des points de l'équipe. Chaque compétition peut fixer son propre règlement régissant le système d'évaluation des résultats (p. ex. la somme des points de l'équipe provient à la fois des résultats des matchs simples et des matchs doubles).
- 1.2 La nature, le déroulement, les règles et le caractère des compétitions de Novuss sont régis par le règlement de chaque compétition.

PARTICIPANTS AUX COMPÉTITIONS

2 DROITS ET OBLIGATIONS DES PARTICIPANTS

- 2.1 Les participants doivent savoir et suivre les règles du Novuss, le règlement des compétitions et le calendrier des jeux.
- 2.2 Le participant doit se présenter à la table de jeu dans les 2 minutes suivant l'invitation du juge-arbitre. Dans le cas où le participant ne se présente pas en temps opportun à la table de jeu, il perd le match. Dans le cas où le participant a deux défaites consécutives imputées au non-respect des règles, il sera exclu des matchs suivants. Si le participant a joué 50% ou moins de tous ses matchs, ses points gagnés seront annulés. Si le participant a joué plus de 50% de tous ses matchs, les matchs non joués seront considérés comme perdus. Dans de tels cas, les sets gagnés et perdus du participant gagnant ne sont pas comptés. Les règlements de chaque compétition peuvent stipuler une autre procédure.
- 2.3 Le participant a le droit d'adresser au juge-arbitre ses demandes ou ses explications relatives aux situations qui se produisent au cours du jeu.
- 2.4 Le participant n'a pas le droit de contester le juge-arbitre. Si le participant n'est pas satisfait de la décision prise par le juge-arbitre, il peut le signaler auprès du juge-

arbitre principal, en informant celui-ci sans délai du différend, à moins que le règlement du tournoi ne prévoie d'autres procédures relatives à la soumission et l'examen des protestations. En cas de protestation écrite, il est nécessaire de payer immédiatement les frais relatifs à l'examen du différend (le montant est fixé dans le règlement de chaque compétition). Si le plaignant a raison, le montant payé pour l'examen du différend sera remboursé. Les objections relatives à la désignation du vainqueur dans le cadre d'un set ne sont admises que si le participant en avise le juge-arbitre principal dès que le différend se produit.

- 2.5 Avant le match, les joueurs doivent traiter la table de jeu avec de la poudre (à frotter et à polir).
- 2.6 Avant le match, les participants doivent se saluer et après le match ils doivent se serrer la main. Si un participant renonce à saluer son adversaire ou à lui serrer la main après le match, ce type d'action est considéré comme *comportement non sportif*.
- 2.7 Lors d'un set, le participant n'a pas le droit de quitter la table de jeu à moins qu'il ne soit nécessaire de récupérer un pion ou un palet tombé par terre ou d'échanger un équipement défectueux.
- 2.8 Lors d'un set, il est interdit au participant de parler à des personnes tierces, de répliquer verbalement à son adversaire ou de commenter le jeu.
- 2.9 Entre deux sets, le participant peut communiquer avec son entraîneur ou son représentant. Le participant a également le droit, après consentement de son adversaire, de quitter la salle de compétition pour 3 minutes au maximum.
- 2.10 Lors des compétitions, le téléphone portable du participant doit être mis en mode silencieux. Lors d'un match (pendant un set), le participant ne doit pas téléphoner.

3 TENUE DU PARTICIPANT

- 3.1 Lors des compétitions, le participant doit porter une tenue propre et des chaussures appropriées. Si le participant porte des chaussures inappropriées, le juge-arbitre a le droit d'interdire sa participation aux compétitions.
- 3.2 Lors des compétitions, il est préférable que les joueurs d'une équipe portent une tenue similaire ou arborant le(s) symbole(s) de cette équipe.

4 REPRESENTANT DE L'EQUIPE

- 4.1 Chaque équipe participant aux compétitions doit avoir un représentant qui est responsable de l'équipe et le médiateur entre le jury et celle-ci.
- 4.2 Le représentant veille à ce que les participants respectent le règlement et se présentent aux compétitions.
- 4.3 Le cas échéant, le représentant participe aux tirages au sort avec les autres représentants et il reçoit les informations relatives aux compétitions.
- 4.4 En cas de protestation, le représentant soumet celle-ci par écrit au juge-arbitre principal.

JURY

5 COMPOSITION DU JURY

- 5.1 Le jury est désigné et approuvé par la section locale de Novuss, la fédération ou l'organisateur principal des compétitions.
- 5.2 Le jury est composé d'un commissaire, d'un juge-arbitre principal, des juges-arbitres supérieurs, d'un secrétaire.
- 5.3 Selon l'ampleur des compétitions, la composition du jury peut varier en conséquent.
- 5.4 Chaque zone de jeu individuel est attribuée par un juge principal.

6 COMMISSAIRE SPORTIF

- 6.1 Le commissaire sportif est désigné par l'organisateur des compétitions.
- 6.2 Responsabilités du commissaire sportif :
 - 6.2.1 Évaluer l'adéquation du lieu de compétition (espace, éclairage, équipement, etc.).
 - 6.2.2 Donner les recommandations nécessaires aux organisateurs des compétitions afin d'éliminer les défauts techniques.
 - 6.2.3 Évaluer le déroulement des compétitions.
 - 6.2.4 Soumettre le rapport à l'organisateur des compétitions.

7 JUGE-ARBITRE PRINCIPAL

- 7.1 Le juge-arbitre principal est responsable du déroulement approprié des compétitions conformément au règlement approuvé.
- 7.2 Responsabilités du juge-arbitre principal :
 - 7.2.1 Approuver le calendrier des jeux, assurer le tirage au sort des participants.
 - 7.2.2 Gérer le travail des juges, régulariser les questions relatives aux plaintes déposées ainsi que toutes les questions qui apparaissent lors des compétitions.
 - 7.2.3 Approuver les comptes rendus des jeux.
 - 7.2.4 Valider les résultats des compétitions et les soumettre avec le rapport à l'organisateur.
- 7.3 Droits du juge-arbitre principal :
 - 7.3.1 Lors des compétitions, révoquer les juges qui n'accomplissent pas leurs fonctions ou violent le règlement des compétitions.
 - 7.3.2 Exclure des compétitions les participants qui ne respectent pas le règlement des compétitions, se comportent de façon inappropriée ou commettent d'autres irrégularités.
 - 7.3.3 Annuler ou reporter les compétitions dans le cas où le lieu des compétitions n'est pas conforme aux exigences du règlement (espace, éclairage, équipement, etc.).
 - 7.3.4 Reporter les compétitions dans le cas où il est nécessaire d'apporter des modifications au programme ou au calendrier des jeux.
 - 7.3.5 Annuler une décision erronée d'un juge-arbitre supérieur (conformément à l'article 2.4).
- 7.4 Les décisions du juge principal doivent obligatoirement être suivies par tous les membres du jury, les participants des compétitions et les représentants.

8 JUGE-ARBITRE SUPERIEUR

- 8.1 Responsabilité du juge-arbitre supérieur :
 - 8.1.1 Supervise les compétitions individuelles, doubles ou par équipe dans une zone et un groupe.
 - 8.1.2 Vérifie la composition des équipes.
 - 8.1.3 Avant le début des compétitions, vérifie la conformité des équipements de compétition : la hauteur des tables, les caractéristiques géométriques, la

conformité des équipements de jeu aux standards approuvés, la tenue des participants, les palets et les queues (il en va de même lors des compétitions).

- 8.1.4 Enregistre les cas de non-respect du règlement par les participants, applique les sanctions et consigne ces dernières dans le compte rendu.
- 8.1.5 Détermine si un pion est *clair ou foncé* à l'aide d'un éclairage complémentaire (lampe de poche), si nécessaire. **Il est interdit de déplacer le pion !**
- 8.1.6 Résout et règle les autres situations controversées ou complexes.
- 8.1.7 Après la fin des compétitions d'une zone ou d'un groupe, transmet le compte rendu et le tableau des compétitions au juge principal.

9 JUGE-ARBITRE

- 9.1 Les fonctions du juge-arbitre sont exercées par les participants de chaque table de jeu. Si nécessaire, ils peuvent être assistés par un juge supérieur. Lors d'un set, les fonctions du juge sont exécutées par le participant qui passe son tour de jeu. Le participant qui est inscrit le premier dans le compte rendu du jeu, remplit le compte rendu, notifie le résultat après chaque set et indique le participant devant jouer le premier coup du set courant. Après le jeu, le compte rendu signé par les participants est immédiatement soumis au juge supérieur des compétitions.

RÈGLES DU JEU

10 POSITION DE DEPART

- 10.1 Pour chaque table de compétition, un pinceau ou une brosse sont à disposition pour retirer l'excès de poudre. Il est interdit de retirer la poudre avec les mains. Avant le début de chaque set (même s'il est rejoué), **les participants doivent obligatoirement retirer l'excès de poudre de la table de jeu. Les participants ne peuvent pas retirer la poudre lors d'un set !** Si de la poudre apparaît sur la table lors d'un set (en sortant un palet ou un pion de pénalité d'une poche), il faut inviter le juge à en retirer l'excès éventuel.
- 10.2 Les participants alignent les pions sur la table et se saluent en se serrant la main. Ensuite, ils se déplacent chacun du côté opposé de la table et le joueur donnant le premier coup place son palet dans la zone de tir lui faisant face, percutant celui-ci avec sa queue (bout de la queue) afin de frapper ses pions.

10.3 Les pions de même couleur sont placés tout près l'un de l'autre et près de la bordure de la table, par quatre, de chaque côté de la ligne médiane.

11 TERMES SPECIAUX

11.1 **"Participant"** - joueur qui participe aux compétitions de Novuss.

11.2 **"Zone foncée "** – zone de tir du côté du participant, délimitée par la ligne de tir, ainsi que la zone à l'intérieur du cercle central.

11.3 **"Pion foncé"** – pion du participant situé dans une **zone foncée**, la ligne de démarcation de cette **zone n'étant** pas visible à travers le trou du pion.

11.4 **"Pion clair"** - pion du participant qui se trouve sur la table et qui n'est pas un **pion foncé**.

11.5 **"Pion de pénalité"** – pion qui doit être joué par le participant suite à une faute de jeu, après une perte de tour.

11.6 **"Pion de dette"** - pion de pénalité qui ne peut pas être placé sur la table suite à une faute de jeu, car le participant a tous ses 8 pions sur la table.

11.7 **"Coup"** - processus qui dure 30 secondes et commence à partir du moment où :

11.7.1 L'adversaire a perdu son tour de jeu et a retiré son palet de la table.

11.7.2 Le participant a son palet en main ou ce dernier se trouve sur la table, du côté du participant et rien n'empêche la préparation du coup suivant.

11.8 **"Un coup est considéré comme correct si" :**

11.8.1 Le participant touche d'abord un de ses **pions clairs** avec son palet.

11.8.2 Le participant n'a aucun pion clair et son palet touche la bordure opposée, sans toucher les autres pions.

11.8.3 Le palet du participant touche d'abord la bordure latérale et ensuite son pion se trouvant dans le cercle central.

11.9 **"Coup irrégulier"** - coup après lequel le participant perd son tour de jeu (le tour passe à l'adversaire) et un **pion de pénalité** est placé.

11.10 **"Limites de la zone de jeu du participant"** - 1m de chaque côté du bord de la table et 2m vers l'arrière.

11.11 **"Comportement non sportif"** – refus de saluer l'adversaire au début et après le jeu, jet volontaire de pions ou de palet, insultes, commentaires offensifs et abusifs etc.

11.12 **"Disqualification"** - exclusion du participant des compétitions.

11.13 **"Poudre"** - matériel approuvé par la LNF pour le traitement des tables afin de garantir une surface glissante.

12 JEU

- 12.1 Le jeu se compose de plusieurs sets, dont le nombre exact est déterminé par le règlement de chaque compétition.
- 12.2 Avant le jeu, les deux participants préparent la table de jeu en la traitant avec la poudre.**
- 12.3 Chaque participant a le droit d'examiner les caractéristiques de la table, y compris les caractéristiques de glisse de chaque côté de celle-ci, durant les deux minutes précédant le début du jeu.
- 12.4 Avant un coup, il est interdit de faire glisser le palet sur la table de jeu en le frappant contre les bordures de la table.
- 12.5 Si avant le début d'un set (y compris un set rejoué), la table de jeu a été fortement secouée et les pions se sont déplacés, ils doivent être remis à leurs positions initiales avant de commencer le jeu. Si avant le début du set (y compris un set rejoué), un palet tombe sur les pions et déplace ces derniers, ils doivent être remis en place avant de commencer le jeu.
- 12.6 Lors du jeu (set), le participant ne doit pas toucher la surface de la table avec ses mains ou ses doigts.
- 12.7 Le set commence au moment où les participants ont pris place de chaque côté de la table et l'un des participants a joué le premier coup.
- 12.8 Le compte rendu du jeu présente l'ordre dans lequel les participants récupèrent le tour de jeu. Le participant figurant en premier dans le compte rendu du jeu doit enregistrer le résultat en fin de set et annoncer le participant récupérant le tour de jeu en début de chaque set. Dans le cas où l'un des participants joue un coup lorsque le tour de jeu était à l'adversaire, il perd le set (16.1.7.).
Cet article s'applique à la fois au jeux simples et doubles.
- 12.9 Avant de jouer un coup, le participant doit placer son palet dans la zone de tir devant lui, à n'importe quelle position délimitée par les lignes latérales et frontales de la zone, de manière à ce que ces lignes ne soient pas visibles à travers le trou du palet.
- 12.10 Lors de la pose du palet, il est interdit de toucher les pions. En commençant le mouvement, le participant ne doit toucher aucun pion situé dans sa zone de tir avec son palet. Il est interdit de placer le palet sur la tranche.
- 12.11 Lorsque le palet est placé sur la table mais le coup n'est pas encore joué, le participant a le droit de changer la position du palet avec sa main ou de le placer dans une position différente en respectant le délai de 30 secondes.

- 12.12 En visant avec la queue, le bout de cette dernière ne doit pas dépasser la ligne délimitant la zone de tir opposée.
- 12.13 Lorsque le coup est joué, les doigts de la main d'appui ne doivent pas toucher la surface de la table de jeu.
- 12.14 Le coup ne doit être joué qu'avec le bout de la queue. Il est interdit de faire le coup avec le talon ou la partie latérale de la queue.
- 12.15 Le coup est considéré en tant que joué si la queue a touché le palet. En frappant les pions, le palet ne doit pas revenir dans la zone de tir, c'est-à-dire que la ligne de tir est entièrement franchie et n'est plus visible à travers le trou du palet, sauf dans les cas où le participant a un *pion foncé*.
- 12.16 Après un coup réussi, lorsqu'un ou plusieurs pions sont tombés dans les poches et qu'aucune irrégularité n'a été commise, le participant poursuit son tour.
- 12.17 Si après un coup, des pions se retrouvent l'un sur l'autre, ils doivent être placés côte à côte sans déplacer les autres pions. Le pion qui était au-dessus doit être placé sur le côté vers lequel il penche. Si cela n'est pas possible, il faut le placer sur l'endroit libre le plus proche. Si un pion atterri sur le palet, il doit être placé sur la table à la place du palet. Si un pion ou le palet, en sautant, touchent un objet à l'extérieur de la table et retombent sur celle-ci, ce pion ou ce palet sont considérés comme étant sortis de la table. Si dans ce cas, d'autres pions ont été déplacés, ils doivent être remis en place. Dans le cas où il serait impossible de restituer leurs positions initiales aux pions, le set doit être rejoué.
- 12.18 Si, après un coup, le palet reste dans une position où il est difficile de le prendre sans toucher un pion, le participant demande au juge ou à l'un des participants de prendre le palet. Si un pion a été déplacé, il est nécessaire de le replacer à sa position initiale après avoir pris le palet.
- 12.19 Si, après un coup, un pion reste en position instable sur le bord d'une poche :
- 12.19.1 **Et avant le coup suivant, le pion tombe dans la poche**, celui-ci doit être replacé à sa position précédente et sa chute dans la poche n'est pas prise en compte. Le participant garde son tour de jeu.
- 12.19.2 **Et lors du coup suivant, le pion tombe dans la poche**, sans avoir été frappé par le palet ou un autre pion, celui-ci doit être replacé à sa position précédente et sa chute dans la poche n'est pas prise en compte. Si pendant ce coup, un autre pion du participant tombe dans une poche, ce dernier garde son tour de jeu. Si aucun autre pion ne tombe dans une poche, le tour de jeu passe à l'adversaire.

- 12.19.3 Suite à la demande du participant, le juge supérieur a le droit de mettre le pion instable en position plus stable.
- 12.20 Si, après un coup, le palet ou un pion sautent sur le bord de la table et y restent, on considère qu'ils ont sauté par-dessus la bordure de la table. Un pion sautant par-dessus la bordure, appartenant au participant ou à son adversaire, doit être placé au milieu du cercle central, de sorte qu'il soit possible de voir le point d'intersection des lignes médianes à travers le trou du pion. Si le centre est occupé, le pion doit être placé sur la ligne médiane du côté où il a sauté par-dessus la bordure. Le pion est placé de telle sorte que son bord extérieur touche l'intérieur du cercle central. Lorsque cette place est occupée, le pion doit être placé à une autre intersection entre une des lignes médianes et le cercle central. Si tous les cinq emplacements susmentionnés sont occupés, le pion doit être placé à l'intérieur du cercle central, du côté où il a sauté par-dessus la bordure, sur la ligne médiane, à équidistance du pion central et du pion jouxtant l'intérieur du cercle central. Si un pion saute par-dessus la bordure en coin de table, qu'il n'est pas possible de déterminer la direction du saut et que le centre est occupé, le pion doit alors être placé à l'intérieur du cercle central, sur la diagonale imaginaire du côté où il a sauté par-dessus la bordure. Si deux ou plusieurs pions du participant ont sauté en même temps par-dessus la bordure, le pion frappé en premier par le palet doit être placé au centre et les autres en conformité avec les indications susmentionnées. Si des pions du participant et de son adversaire sautent simultanément par-dessus la bordure, le pion frappé en premier par le palet doit être placé au centre et les autres en conformité avec les indications susmentionnées.
- 12.21 Si lors d'un coup, un pion se casse et les morceaux de ce pion endommagé restent sur la table, un nouveau pion doit être placé à la position du plus gros morceau. Si les morceaux sont de tailles identiques, un nouveau pion doit être placé là où il sera le plus difficile à jouer (selon l'adversaire). Si lors d'un coup, un pion se casse et le plus gros morceau ou la moitié saute par-dessus la bordure, on considère que le pion entier a sauté et un nouveau pion doit être placé au centre. Si le plus gros morceau ou la moitié du pion cassé tombe dans une poche, on considère que le pion entier est tombé. Si lors d'un coup, le palet se casse et le plus gros morceau ou la moitié tombe dans une poche ou saute par-dessus la bordure, le joueur perd son tour de jeu et il reçoit un pion de pénalité.

- 12.22 Si, à la suite d'un coup, un pion s'arrête sur la tranche, des pions se retrouvent l'un sur l'autre, sur le palet, sur la bordure de la table, ou ont sauté par-dessus la bordure, on considère de tels pions comme n'étant plus en mouvement.
- 12.23 Si le juge ou le participant qui exécute les fonctions de juge, n'a pas fini d'accomplir ses tâches – mettre un pion de pénalité, enregistrer les résultats ainsi que toute autre tâche appropriée, le participant n'a pas le droit de placer son palet afin de préparer un coup. Il est toutefois permis de récupérer un palet encore posé sur la table ou de le retirer d'une poche (de son côté de la table) ainsi que de le transmettre à l'adversaire.
- 12.24 Pendant le jeu, le participant doit rester de son côté de la table. Il n'a pas le droit de se déplacer autour de la table afin de voir la position des pions de l'autre côté. Le juge-arbitre supérieur et non l'adversaire doit être consulté afin de s'assurer qu'un pion est "clair" ou "foncé".
Lors du jeu (sauf consentement de l'adversaire), il est interdit de quitter "les limites de sa zone de jeu", sauf s'il est nécessaire de récupérer un pion tombé par terre ou d'enregistrer un résultat.
- 12.25 Le participant a le droit de se pencher sur la table en s'appuyant contre ses bordures.
- 12.26 Lors du jeu, le participant n'a pas le droit de placer un palet, des pions ou tout autre objet sur la bordure de la table.
- 12.27 Il est interdit de déplacer le palet avec la queue, il faut le faire avec la main. Si le palet se retrouve au-delà de la ligne centrale, l'adversaire doit alors le ramener avec sa main vers le centre ou vers la zone du joueur opposé. En transmettant le palet à son adversaire, il est interdit de mettre celui-ci près de la bordure latérale.
- 12.28 Si un participant voit que son adversaire commet une irrégularité, il doit le signaler verbalement en disant "stop". Le jeu doit alors être interrompu. Le participant informe son adversaire de l'irrégularité commise et, si nécessaire, engage le juge-arbitre supérieur.
- 12.29 Les participants n'ont pas le droit de mesurer des distances à l'aide de moyens auxiliaires (y compris la poudre) afin de préparer un coup.
- 12.30 Pour viser, la queue ne doit pas toucher le coin intérieur de la bordure.

13 COUPS DIRECTS ET REBONDS

- 13.1 Le participant a le droit de frapper tous ses *pions clairs* avec un coup direct, c'est-à-dire de toucher en premier ses pions avec le palet et celui-ci peut ensuite toucher n'importe quel autre pion du participant ou de son adversaire.
- 13.2 Le participant a le droit de frapper tous ses pions par rebond (sur la bordure de la table).
- 13.3 Il est interdit de frapper les *pions foncés* avec un coup direct. Il est possible de les frapper avec un coup indirect, c'est-à-dire :
- 13.3.1 Avec le palet après avoir touché la bordure opposée.
 - 13.3.2 Avec le palet après avoir touché un *pion clair*.
 - 13.3.3 Avec un *pion clair*.
 - 13.3.4 Avec plusieurs pions quand le palet a déjà touché un *pion clair*.
 - 13.3.5 Avec un rebond sur la *bordure latérale*, si le pion est dans le cercle central.
- 13.4 Le participant n'est pas pénalisé si, après un coup indirect, son palet touche la bordure opposée sans toucher aucun de ses pions et qu'il n'a plus de *pion clair*.
- 13.5 Si le participant frappe un pion foncé de son adversaire, ce pion garde la position qu'il a atteint après le coup.
- 13.6 Lors d'un match en simple, il est interdit de frapper un pion de l'adversaire afin de l'envoyer dans une zone foncée. Si cela se produit, ce pion doit être ramené à sa position précédente sans toucher les autres pions déplacés et le participant est pénalisé. Il ne faut pas rétablir la position des pions de l'adversaire si ces derniers se trouvaient déjà dans une zone foncée et ont été déplacés au sein de cette dernière ou s'ils se trouvaient dans le cercle central et ont été déplacés dans une zone foncée mais le participant reste pénalisé.
- 13.7 Il est possible d'envoyer un pion de l'adversaire dans une zone foncée par les méthodes suivantes :
- 13.7.1 Avec un coup où le palet a d'abord touché la bordure opposée, lorsque le participant n'a plus de *pions clairs*.
 - 13.7.2 Avec le palet après que le participant ait touché un des ses propre *pion clair*.
 - 13.7.3 Avec un pion.
 - 13.7.4 Avec plusieurs pions, en frappant correctement.
- Remarque :** Dans ce cas, le coup est considéré comme correct même si le participant, après avoir frappé, reçoit une pénalité, par exemple, si le palet tombe dans une poche ou saute par-dessus la bordure.

- 13.8 Si le participant effectue un coup irrégulier et frappe un ou plusieurs pions de son adversaire, les faisant sauter par-dessus la bordure ou arriver dans une zone foncée, ou si par cette même frappe, un de ses pions quitte une zone foncée, ces pions doivent alors être ramenés à leur position initiale et le participant pénalisé. La position des autres pions reste inchangée.

14 EXCLUSION DES COMPETITIONS

- 14.1 Dans les cas d'irrégularités particulièrement graves, le participant peut être exclu des compétitions sans avertissement (alcool ou tabagisme sur les lieux de compétition, comportement brutal ou non-respect des exigences du juge, etc.).
- 14.2 Si le participant est pénalisé deux fois et notamment si deux défaites lui ont été attribuées suite à un *comportement non sportif* (refus de saluer l'adversaire avant ou après le jeu, jet de pions ou de palet, utilisation d'insultes, de commentaires offensifs et abusifs etc.).
- 14.3 Dans le cas où deux défaites sont attribuées au participant car ne s'étant pas présenté à la table de jeu dans le délai prévu de deux minutes.

15 DEFAITE

- 15.1 Dans le cas où le participant ne se présente pas à la table de jeu dans les deux minutes suivant l'invitation du juge-arbitre, sauf permission expresse de ce dernier.
- 15.2 Un **comportement non sportif** entrainera la défaite du participant et cet acte sera consigné dans le compte rendu du jeu.
- 15.3 Après le troisième avertissement relatif au non-respect du règlement enregistré dans le compte rendu du jeu, le contrevenant sera déclaré perdant indépendamment du nombre de sets joués.

16 DEFAITE EN SET

- 16.1 La défaite en set est attribuée au participant dans les cas suivants :
- 16.1.1 Si par un coup irrégulier, le participant fait sortir deux ou plusieurs de ses pions du cercle central ou d'une zone foncée (ce n'est pas le cas lorsqu'une pénalité est attribuée suite à un coup correctement exécuté, quand finalement le palet tombe dans une poche).
- 16.1.2 Si lors du jeu, le participant a secoué la table et a provoqué le déplacement des pions.

- 16.1.3 Si le participant ne respecte pas sciemment le règlement des compétitions, ne suit pas les indications du juge-arbitre ou joue un coup malgré l'ordre "stop".
- 16.1.4 Si après un coup, le palet touche d'abord un *pion situé* dans la zone de tir du participant ou dans le cercle central, et provoque le déplacement de deux ou plusieurs pions.
- 16.1.5 Si le participant déplace deux ou plusieurs pions avec la main, la queue ou le palet.
- 16.1.6 Si le participant, lors du set, prend un pion de la table de jeu, déplace le dernier pion sur la table ou met la main dans une poche.
- 16.1.7 Si l'un des participants joue **le premier coup** alors que le tour était à l'adversaire, que ce soit constaté tout de suite ou plus tard (après le deuxième coup, le troisième, etc.). Cet article concerne aussi bien les jeux en simple que les jeux en double.
- 16.1.8 Si le participant, lors de la pause entre les sets, quitte la table sans permission de l'adversaire ou du juge-arbitre supérieur et son absence dure plus de trois minutes.
- 16.1.9 Si le participant touche avec la main ou la queue, un pion ou un palet encore en mouvement.
- 16.1.10 Si, lors d'un jeu en double (après le premier coup) l'un des participants joue un coup alors que le tour de jeu était au partenaire ou aux adversaires, que ce soit constaté tout de suite ou plus tard (après le deuxième coup, le troisième, etc.).

17 PION DE PENALITE

- 17.1 Le participant perd son tour de jeu et on lui attribue un *pion de pénalité* dans les cas suivants :
 - 17.1.1 Après un coup irrégulier.
 - 17.1.2 Si le palet, après un coup direct, touche d'abord un pion de l'adversaire ou un pion du participant et un de l'adversaire en même temps.
 - 17.1.3 Si le palet, après rebond, touche d'abord un *pion de l'adversaire* et qu'il y a des pions clairs du participant sur la table.
 - 17.1.4 Si le palet tombe dans une poche.
 - 17.1.5 Si le palet saute par-dessus la bordure de la table.

- 17.1.6 Si le participant n'a plus que des *pions foncés* sur la table et le palet ne touche pas la bordure opposée ou seulement la bordure latérale sans toucher un de ses pions au milieu du cercle central.
- 17.1.7 Si le participant passe son tour.
- 17.1.8 Si le participant frappe un de ses pions foncés situé dans sa zone de tir ou dans le cercle central par un coup direct, ou si avec un coup irrégulier, il déplace un de ses pions ou un pion de son adversaire. Les pions déplacés doivent alors être remis à leur position initiale.
- 17.1.9 En cas de coup double, c'est-à-dire si la queue touche deux fois le palet.
- 17.1.10 Si le participant touche un pion avec la queue, la main ou un palet (en le transmettant, le prenant ou le plaçant sur la table).
- 17.1.11 Si le participant touche ou retire le palet de la table, avant que tous les pions ou le palet s'arrêtent.
- 17.1.12 Si le participant déplace un pion ou commet une autre irrégularité lorsque le tour de jeu est à l'adversaire. Le pion doit alors être immédiatement remis à sa position initiale et le participant reçoit un *pion de pénalité* quand **l'adversaire a fini sa série de coups** puis passe son tour.
- 17.1.13 Si suite à un coup irrégulier, le participant frappe un ou plusieurs pions de son adversaire et qu'ils sautent par-dessus la bordure. Il est alors nécessaire de remettre les pions déplacés à leur position initiale.
- 17.1.14 Si lors d'un coup, le palet se casse et le plus gros morceau restant tombe dans une poche, saute par-dessus ou reste sur la bordure, ou touche n'importe quel objet à l'extérieur de la table.
- 17.1.15 Si, après avertissement suite à un trop long délais pour jouer son coup, le participant ne joue pas celui-ci dans les 30 secondes suivantes. Le temps est décompté à partir du moment où le palet se trouve dans la zone centrale de la table ou du côté du participant et que rien n'empêche de jouer un coup.
- 17.1.16 Si le participant frappe avec le talon ou la partie latérale de la queue.
- 17.1.17 Si en visant (en plaçant la queue au-dessus du palet) et en tirant la queue en arrière pour jouer son coup, le participant touche ou déplace le palet.
- 17.1.18 Si, lors d'un jeu en double, le participant ayant le tour de jeu, frappe un pion de l'adversaire situé dans sa zone de tir. Dans ce cas, le pion ne doit pas être remis à sa position initiale.

- 17.2 Suite à plusieurs irrégularités commises lors d'un coup par le participant, on lui attribue un pion de pénalité (par exemple, si le palet ne touche pas de pion clair et tombe dans une poche).
- 17.3 *Le pion de pénalité* est placé directement sur la ligne médiane de la zone de tir du côté de l'adversaire, près de la bordure. Si cet endroit est occupé, *le pion de pénalité* est placé aussi près que possible de la ligne médiane, sans déplacer les autres pions. Si la distance du prochain emplacement libre à la ligne médiane est la même de part et d'autre de celle-ci, le pion de pénalité doit être placé du côté où le participant pénalisé a le moins de pions. Si le nombre de pions est identique des deux côtés, *le pion de pénalité* est placé dans la même moitié de table que celle où le nombre total de pions est moins important. Si ce nombre est également identique pour les deux moitiés de la table, *le pion de pénalité* est placé du côté où le coup pénalisé a été joué. Si deux ou plusieurs *pions de pénalité* doivent être placés en même temps, le premier est placé sur la ligne médiane de la zone de tir et les autres comme mentionné ci-dessus.
- 17.4 Si le participant a encore ses huit pions sur la table, *le pion de pénalité* n'est pas placé tout de suite mais il est considéré comme un pion de dette. Si lors du jeu, les joueurs oublient de poser un pion de dette, le jeu continue sans celui-ci, la dette est alors annulée.
- 17.5 *Un pion de pénalité* ne peut être attribué au participant qu'une fois que celui-ci a perdu son tour de jeu. Si lors d'une série de coups le participant déplace tous ses huit pions sans passer son tour, *le pion de dette* doit être placé et il continue sa série de coups.
- 17.6 Si le participant a plusieurs *pions de dette*, ils doivent être placés en même temps. S'il n'est pas possible de mettre tout de suite tous les *pions de dette*, il faut alors placer autant de pions que possible et les pions restant continuent de constituer la dette.
- Un pion sortant par-dessus la bordure et placé au milieu du cercle central n'est pas considéré comme *un pion de pénalité*. Dans ce cas, *un pion de pénalité* supplémentaire doit être placé si une autre irrégularité, prévoyant l'attribution d'un *pion de pénalité*, a été commise.

18 PERTE DE TOUR DE JEU

- 18.1 Le participant perd son tour de jeu :
 - 18.1.1 Si suite à son coup, aucun de ses pions ne tombe dans une poche.
 - 18.1.2 Si suite à son coup, un pion de son adversaire tombe dans une poche.
 - 18.1.3 Si suite à son coup, un de ses pions ou de son adversaire saute par-dessus la bordure, reste sur la bordure ou touche un objet à l'extérieur de la table.
 - 18.1.4 Si le participant commet une irrégularité et se voit attribuer un *pion de pénalité*.
 - 18.1.5 Si après un coup, lorsque le participant n'a plus de *pions forcés*, son palet revient en arrière et traverse la ligne délimitant sa zone de tir, c'est-à-dire que la ligne n'est plus visible à travers le trou du palet.
 - 18.1.6 Si après avertissement suite à un délais intentionnel, le participant ne joue pas son coup dans les temps respectifs impartis de 5 puis 30 secondes.
 - 18.1.7 Si le participant place son palet afin de préparer son coup alors que le juge-arbitre, ou le participant exécutant les fonctions du juge, n'a pas accompli ses tâches (placé un pion de pénalité, enregistrer le résultat, etc.).

19 AVERTISSEMENT

- 19.1 Le participant reçoit un avertissement qui doit être enregistré dans le compte rendu de jeu dans les cas suivants :
 - 19.1.1 Si avant le jeu, il examine la table de jeu pendant plus de 2 minutes.
 - 19.1.2 Si avant un coup, il fait glisser le palet sur la table en le frappant contre les bordures de la table.
 - 19.1.3 Si, **en visant**, il fait dépasser la pointe de sa queue au-delà de la ligne délimitant la zone de tir adverse.
 - 19.1.4 Si le participant ne transmet pas ou ne pousse pas le palet de son adversaire quand il se retrouve de son côté de la ligne centrale ou s'il est tombé dans une poche située de son côté de la table.
 - 19.1.5 Si en passant le palet de son adversaire, le participant le déplace vers une bordure latérale.
 - 19.1.6 Si le participant place le palet, les pions ou d'autres objets sur la bordure de la table de jeu.
 - 19.1.7 Si lors du jeu, le participant touche la surface de la table avec les mains ou les doigts.

- 19.1.8 Si lors d'un set, le participant retire de la poudre de la table de jeu.
- 19.1.9 Si le participant mesure des distances en utilisant des moyens complémentaires (y compris la poudre) afin de jouer un coup.
- 19.1.10 Si le participant, lors du jeu, conteste le juge-arbitre.
- 19.1.11 Si le participant, lors du jeu, sans la permission de son adversaire, viole *les limites de sa zone*, sauf dans les cas où il faut récupérer un pion ou un palet tombés ou vérifier la conformité de l'enregistrement dans le compte rendu de jeu.
- 19.1.12 Si le participant, lors du jeu, parle avec des personnes tierces, s'adresse à son adversaire, gesticule, donne des commentaires relatifs au déroulement du jeu ou dérange de toute autre façon son adversaire pendant qu'il joue son coup.
- 19.1.13 Si, lors d'un jeu en double, les partenaires se parlent au moment où le tour de jeu est à leurs adversaires.
- 19.1.14 Si, lors d'un jeu en double, les partenaires se parlent ou le participant qui n'a pas le tour de jeu, continue à donner des indications à son partenaire lorsque le palet est déjà placé sur la table afin de jouer un coup.
- 19.1.15 Si le participant, lors du jeu (ou d'un set) parle au téléphone portable.
- 19.2 Si le participant n'agit pas de façon appropriée et attend (par exemple, dans des situations simples, il réfléchit longtemps sur les différentes options de coup en mettant le palet sur la table et en changeant à plusieurs reprises sa position, ou il vise longtemps etc.), il faut l'avertir qu'il n'a que cinq secondes afin de jouer son coup. Dans le cas contraire, le participant perd son tour de jeu et il reçoit un pion de pénalité. Chaque fois que le participant ne respecte pas la restriction temporaire de 30 secondes, il est pénalisé à la fin du jeu. Le temps est calculé à partir du moment où le participant prend le palet en main ou celui-ci est déjà placé sur la table dans la zone de tir du participant et rien ne l'empêche de se préparer à jouer son coup. Lors d'un jeu en double, cette restriction s'applique aux deux partenaires.
- Après le troisième avertissement, la défaite est attribuée à ce participant, y compris pour les sets non-joués.

20 JEU EN SIMPLE

- 20.1 Le jeu en simple comprend deux joueurs qui se retrouvent l'un en face de l'autre, chacun de son côté de la table.
- 20.2 Le nombre de sets est déterminé par les règles de la compétition. Après chaque set, quand un des joueurs remporte la victoire, les joueurs échangent leurs places.
- 20.3 Le participant remporte la victoire lors d'un set si tous ses pions tombent dans les poches (sous réserve des exigences prévues par les articles 20.4 et 20.5).
- 20.4 Si tous les huit pions du participant jouant son tour de jeu tombent dans les poches après sa première série de coups, le tour passe à l'adversaire. Si tous les huit pions de l'adversaire tombent aussi dans les poches après sa première série de coups, le set doit être rejoué en échangeant les places et en transmettant le tour de jeu. Le jeu se poursuit de cette façon jusqu'à ce que l'un des participants remporte le set. Pour le set régulier suivant, le tour de jeu est de nouveau accordé selon le compte rendu de jeu. Si tous les huit pions des participants tombent dans les poches, après leurs premières séries de coups respectives, mais que l'un des participants, lors du dernier coup, commet une irrégularité et perd son tour de jeu, il perd alors le set.
- Remarque : La suspension d'une série de coups ne signifie pas la perte de tour de jeu. Le participant ne peut plus faire de coups car il n'a plus de pions sur la table.** Si le participant commet une irrégularité après la fin de sa série de coups (par exemple, en transmettant le palet, en déplaçant un pion etc.), il est pénalisé et il perd son tour de jeu (article 17.1.12). Après la perte de tour de jeu par l'adversaire, le participant obtient le droit de jouer.
- 20.5 Si, suite à un coup correct, le dernier pion du participant tombe dans une poche avec le dernier pion de l'adversaire, le set doit être rejoué. Le tour de jeu n'est pas transmis et les participants n'échangent pas leurs places. Si au contraire, le participant obtient *un pion de pénalité*, il perd alors le set.
- 20.6 Si les pions des deux participants ne se trouvent plus que dans le cercle central ou dans leurs zones de tir respectives et que les participants ne frappent pas leurs pions par trois fois, le set est alors suspendu et rejoué. Le tour de jeu n'est pas transmis.

21 JEU EN DOUBLE

- 21.1 Deux paires participent aux compétitions de jeu en double. Les partenaires se retrouvent l'un en face de l'autre. Au début du set, chaque participant range les pions de son partenaire. Le premier coup se joue toujours du même côté de la table. Après chaque set, les participants échangent leurs places dans le sens des aiguilles d'une montre, sauf si chacune des deux paires ont terminé leur jeu après leurs premières séries de coups respectives. Dans ce cas, le set est rejoué. Les joueurs gardent leurs places mais le tour de jeu est transmis au joueur qui a joué le dernier coup dans le jeu précédent. Les participants jouent également chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 21.2 La paire ayant le tour de jeu choisit le participant qui commence. Lorsque les participants ont choisi leurs côtés de la table, ils prennent position et la paire ayant le tour de jeu annonce le premier participant. Les adversaires ont alors le droit d'échanger leurs places. Lors du set décisif (si le jeu continue jusqu'à la victoire), les participants n'ayant pas le premier tour de jeu peuvent à nouveau échanger leurs places.
- 21.3 Lors d'un jeu en double, chaque participant tente non seulement de frapper ses pions pour les faire tomber dans les poches mais aussi ceux de son partenaire.
- 21.4 Le règlement appliqué au jeu en simple s'applique également au jeu en double, sauf lorsque le participant envoie un pion la zone de tir de son adversaire par un coup direct. Lors du jeu en double, cette irrégularité est acceptée et pénalisée par *un pion de pénalité*.
- 21.5 Dans un jeu en double, il est interdit de frapper un pion de l'adversaire vers le cercle central par un coup irrégulier.
- 21.6 Dans un jeu en double, la pénalité est attribuée au partenaire ayant le tour de jeu, même si au moment où l'irrégularité a été commise, le tour de jeu était à l'adversaire.
- 21.7 Un *pion de pénalité* ne peut être placé que si les pions du participant pénalisé, qui se trouvent de l'autre côté, ont été déplacés.
- 21.8 Si le participant qui joue le premier tour (premier joueur) fait tomber tous les 16 pions dans les poches, les siens et ceux de son partenaire, lors de sa première série de coups, le tour de jeu passe au participant de l'autre paire (deuxième participant). Si le participant de l'autre paire ne fait pas tomber tous les 16 pions, les siens et ceux de son partenaire, dans les poches, le set est alors perdu. Si le premier participant ne fait pas tomber tous les 16 pions dans les poches, les siens

et ceux de son partenaire, lors sa première série de coups mais que le deuxième participant fait tomber tous les 16 pions, les siens et ceux de son partenaire, le set est alors gagné. Le troisième et le quatrième participant (deuxième participant de chaque paire) ne jouent alors pas leurs tours.

21.9 Après un coup, si nécessaire, l'un des joueurs transmet le palet.

21.10 Tant que le participant ayant le tour de jeu ne met pas son palet sur la table afin de jouer son coup, son partenaire a le droit de lui donner des indications (instructions) sur l'état des pions, le type de coup, la direction vers laquelle les pions doivent se déplacer après le coup, sans indiquer l'endroit à partir duquel il faudrait frapper. Le participant qui joue le coup n'a pas le droit de parler. Il est interdit de donner des indications si le palet est déjà placé sur la table afin de jouer le coup. Le délai prévu pour les indications et le coup est de 30 secondes.

Les règles des compétitions peuvent prévoir d'autres modalités relatives à la communication mutuelle des partenaires lors du jeu en double.

22 JEUX PAR EQUIPES

22.1 L'ordre des compétitions est déterminé par le règlement du championnat par équipes.

22.2 En championnat par équipes, les compétitions se déroulent séparément pour les équipes féminines, masculines et mixtes ou selon les règles spécifiques du championnat.

22.3 La composition de l'équipe (titulaire ou réserviste) est régie par les règles du championnat par équipes.

22.4 En rédigeant le compte rendu de la compétition par équipes, il faut d'abord renseigner le premier tour de jeu. Les représentants des équipes doivent soumettre au juge l'ordre des joueurs pour le premier tour. Le juge doit s'assurer que la composition des équipes adverses ne soit pas divulguée. Pour le deuxième tour, il est possible de remplacer des joueurs titulaires par des réservistes. Les modifications apportées à la composition de l'équipe, le cas échéant, doivent être transmises au juge supérieur avant les résultats du dernier jeu de chaque tour. Lors du troisième tour, les joueurs réservistes peuvent à nouveau être remplacés par des titulaires, cependant, pour chaque compétition, un joueur réserviste ne peut remplacer qu'un seul joueur (un numéro) et le joueur remplacé ne peut jouer seulement qu'à sa place précédente (avec son numéro précédent).

22.5 Toutes les règles de jeu appliquées au jeu en simple s'appliquent également au jeu par équipes.

23 DETERMINATION DU TOUR DE JEU

23.1 Le premier tour de jeu est régi par les règles des compétitions.

Le participant n'ayant pas le premier tour de jeu et qui est donc enregistré dans le compte rendu en tant que second participant, a le droit de choisir le côté de la table de jeu et les pions avec lesquels il veut commencer. Cet article s'applique à la fois aux jeux en simple et en double.

24 RESULTAT DU JEU

24.1 Si l'un des participants a gagné plus de la moitié des sets prévus, il est déclaré vainqueur et le jeu s'arrête, à moins que le règlement ne prévoie de jouer tous les sets. Les jeux avec un nombre pair de sets peuvent se terminer par un match nul.

24.2 La procédure de détermination du vainqueur des compétitions est régie par le règlement.

ÉQUIPEMENT DES COMPÉTITIONS

25 TABLE, PIONS, PALET, QUEUE

Voir annexe 1

ANNEXE 1

Index	Titre	Paramètres de l'inventaire	Unité de mesure	Quantité	Tolérance, mm
I. Table de jeu de Novuss					
1	Table de jeu de Novuss	Hauteur de la table du sol jusqu'à la bordure de table	mm	750	+30
2	Table de jeu de Novuss	Largeur et longueur du plateau de jeu	mm	1000	±1
3	Table de jeu de Novuss	Déviations permises sur la diagonale de la surface de jeu	mm	1,5	au maximum
4	Table de jeu de Novuss	La surface de jeu est constituée d'un plateau en bois contreplaqué lisse, laqué à plusieurs reprises et poncé au papier de verre fin. Afin de rendre la table plus glissante, avant de jouer, sa surface est frottée avec de la poudre à l'aide de papier ou de carton.	mm	12	au minimum
5	Table de jeu de Novuss	Largeur des bordures. Les bordures sont en bois. Elles doivent de préférence être jointées et la partie intérieure constituée d'une pièce rigide d'arbre feuillu. Elles doivent être fixées sur la surface du plateau de jeu	mm	45	±1
6	Table de jeu de Novuss	Hauteur des bordures. (Mesurée à partir de la surface du plateau de jeu)	mm	25	±1
7	Table de jeu de Novuss	Angle entre les bordures de table.	degrés	90	±1

RÈGLES DU JEU DE NOVUSS

Index	Titre	Paramètres de l'inventaire	Unité de mesure	Quantité	Tolérance, mm
8	Table de jeu de Novuss	Poches du plateau de jeu. Les coins sont pourvus de trous sous lesquels sont attachées des poches en tissu (afin d'y faire tomber les pions). Les bords des trous doivent être lisses pour ne pas gêner la chute des pions.	mm	100	±1
9	Table de jeu de Novuss	Distance de la bordure intérieure jusqu'aux trous du plateau de jeu.	mm	15	±1
10	Table de jeu de Novuss	Épaisseur des lignes. La surface de la table de jeu est marquée avec des lignes noires de 1mm.	mm	1	±0,1
11	Table de jeu de Novuss	Distance des lignes de limite des zones de tir aux bordures. Les zones de tir sont délimitées par des lignes parallèles aux bordures, marquées sur la surface du plateau de jeu.	mm	130	±1
12	Table de jeu de Novuss	Le cercle central de 250mm de diamètre est marqué au milieu de la table. Des lignes perpendiculaires aux bordures le divisent en quatre secteurs. Ces lignes sont tracées sur la surface du plateau de jeu parallèlement aux bordures	mm	250	±0,5
13	Table de jeu de Novuss	Distance du centre du cercle central aux bordures	mm	500	±1
14	Table de jeu de Novuss	Gamme d'ajustement des pieds de table. Les pieds de table, qui supportent la surface de la table de jeu, doivent être stables et attachés à la table, afin d'empêcher tout mouvement du plateau séparément des pieds de table.	mm	30	au minimum

RÈGLES DU JEU DE NOVUSS

Index	Titre	Paramètres de l'inventaire	Unité de mesure	Quantité	Tolérance, mm
15	Table de jeu de Novuss	Déviations en surface du plateau de jeu par rapport au plan horizontal.	mm	0,5	au maximum
II. II. Palet					
16	Palet	Diamètre extérieur du palet. Le palet doit être en bois massif. Il ne doit pas être collé, teint, laqué ou imprégné de quelque substance que ce soit. Il peut contenir les initiales du propriétaire.	mm	44,5	±0,5
17	Palet	Épaisseur du palet.	mm	14,5	±0,5
18	Palet	Diamètre du trou central du palet.	mm	10	+0.5
19	Palet	Poids du palet.	g	22	au maximum
III. Pion					
20	Pion	Diamètre d'un pion. Les pions sont fabriqués en bois (de préférence en bouleau). Les bordures des pions sont légèrement arrondies et les parties supérieure et inférieure sont légèrement évidées pour réduire la surface adhérente. Les pions sont de couleur rouge et noire.	mm	30	-
21	Pion	Épaisseur d'un pion.	mm	12	-
22	Pion	Diamètre du trou central d'un pion.	mm	8	-

RÈGLES DU JEU DE NOVUSS

Index	Titre	Paramètres de l'inventaire	Unité de mesure	Quantité	Tolérance, mm
23	Pion	Poids d'un pion.	g	4,7/5,4	±0,6
IV. Queue					
24	Queue	La pointe de la queue doit être d'une certaine longueur et en bois rond.	mm	250	au minimum
25	Queue	Diamètre de la pointe de la queue.	mm	8	±2
26	Queue	Longueur totale de la queue.	mm	jusqu'à 1500	-
27	Queue	L'épaisseur et le poids de la queue, ainsi que le matériel de fabrication, ne sont pas réglementés. La pointe de la queue ne doit pas être biaisée, déchiquetée ou collées avec un embout de substance différente.			
V. Brosse					
28	Brosse	Chaque table doit être pourvue d'une brosse afin de nettoyer l'excès de poudre. Cette brosse doit être de bonne qualité (ne perdant pas de poils)			