



# Правила игры в НОВУС

Rules agreed on FINSO meeting 02.01.2026 / approved 12.04.2026

Правил, согласованная на заседании FINSO 02.01.2026 / утверждены 12.04.2026

## Federation International of Novuss-Sport Organisations

Berliner Platz 1,  
91052 Erlangen, Germany  
E-Mail: [office@novussport.org](mailto:office@novussport.org)

Website: <https://novussport.org/>

# ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ _____	2
1. Начальное положение _____	2
2. Специальные термины _____	2
3. Игра _____	4
4. Прямые и рикошетные удары _____	8
5. Предупреждение _____	10
6. Потеря права на удар _____	12
7. Штрафная пешка _____	12
8. Поражение в сете _____	15
9. Поражение в игре _____	16
10. Исключение из соревнований _____	16
ВИДЫ И ХАРАКТЕР СОРЕВНОВАНИЙ _____	17
11. Виды соревнований _____	17
12. Одиночные игры _____	17
13. Парные игры _____	18
14. Командные игры _____	19
15. Определение права на удар _____	20
16. Результаты игры _____	20
УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ _____	21
17. Права и обязанности участников _____	21
18. Одежда участников _____	22
19. Представители команд и капитаны _____	22
СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ _____	23
20. Состав судейской коллегии _____	23
21. Главный судья _____	23
22. Судья соревнований _____	24
23. Судья _____	25
ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ _____	26

# Введение

Этот документ содержит официальные правила игры в новус, утвержденные Международной федерацией спортивных организаций Новуса (FINSO). Цель данного свода правил – обеспечить единые и справедливые условия для игроков по всему миру. Он служит обязательной основой для всех международных турниров и гарантирует, что новус будут играть по четким, понятным и единым правилам.

Основой правил являются правила, утвержденные Латвийской ассоциацией новуса 9 марта 2024 года. Правила новуса основаны на многолетнем опыте и традициях игры. Они регулярно обновляются, чтобы обеспечить справедливую и современную игровую практику, соответствующую международным стандартам.

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## 1. Начальное положение

- 1.1. Перед каждой игрой участники соревновательной подготавливают поверхность стола. На каждом столе вместе с другим инвентарем должна быть качественная кисточка для удаления лишнего порошка с поверхности стола. Порошок нельзя чистить руками. Перед началом каждого сета (или при его переигровке), до установки игровых пешек на исходном положении, участники обязательно должны убрать лишний порошок с поверхности игрового стола. Участникам нельзя во время сета убирать порошок (5.1.7). Если во время сета на поверхности игрового стола появился порошок (при доставании из лузы пешек или шайбы), то его убрать **по просьбе любого** из участников игры может только судья соревнований.
- 1.2. Участники сами устанавливают на столе свои пешки. Восемь пешек одного цвета размещают в ряд так, чтобы между ними не было зазора, и они были плотно прижаты к борту стола по четыре с каждой стороны средней линии стола. Перед игрой участники приветствуют друг друга рукопожатием. Затем они становятся у противоположных сторон стола и участник, имеющий право первого удара, установив шайбу в зоне борта своей стороны стола, производит удар по ней тонким концом кия в направлении своих пешек.

## 2. Специальные термины

- 2.1. „Участник” - игрок, который участвует в соревновании.
- 2.2. „Границы своей зоны” – это один метр в каждую сторону от края стола и два метра от борта стола (позади игрока).
- 2.3. „Темное поле” - зона вдоль борта на половине игрока, которую ограничивает линия зоны этого борта, а также зона внутри центрального круга новусного стола.
- 2.4. „Порошок” - материал, утвержденный FINSO и оргкомитетом соревнований, которым обрабатывают стол для улучшения скольжения.
- 2.5. „Удар” - процесс, который длится 30 (тридцать) секунд и начинается с момента:
  - 2.5.1. когда соперник, потерявший право на удар, взял свою шайбу со стола;

- 2.5.2. когда участник взял в руки свою шайбу или она находится на столе в районе центрального круга, и ничто не мешает подготовиться к выполнению удара.
- 2.6. „Прямой удар” - при ударе кием по шайбе она сначала попадает по пешке и забивает ее в лузу или перемещает в другое положение - удар может быть, как правильным, так и наказуемым.
- 2.7. „Рикошетный удар” - после удара кием по шайбе она сначала касается противоположного или бокового борта стола - удар может быть, как правильным, так и наказуемым.
- 2.8. „Правильный удар”:
- 2.8.1. если кий касается шайбы только один раз и только в тёмной зоне своей стороны (толкать шайбу запрещено);
  - 2.8.2. если кий касается шайбы или шайба касается одной или несколько пешек, (первой должна быть своя светлая пешка);
  - 2.8.3. если шайба первую касается свою светлую пешку;
  - 2.8.4. если нет своих светлых пешек, и шайба касается противоположного борта, не коснувшись предварительно ни одной другой игровой пешки;
  - 2.8.5. если шайба сначала касается бокового борта, а затем своей игровой пешки, которая находится в среднем круге.
- 2.9. „Наказуемый удар” - удар, после которого право на удар переходит к сопернику и выставляется штрафная пешка.
- 2.10. „Право удара” - серия из одного или нескольких успешных ударов, продолжающаяся до тех пор, пока участник не забьет все свои пешки, не совершив промаха, который повлечет за собой переход хода. Очередность ударов определяется протоколом игры.
- 2.11. „Неразрешенное действие” преднамеренное или непреднамеренное действие участника, приводящее к изменению положения **пешки** рукой, кием, шайбой или иным образом. Например: пешку сдвинут рукой, потянут ее кием, коснутся ее шайбой при передаче, снятии или установке шайбы на стол, или уронят на нее другой предмет.
- 2.12. „Светлая пешка” - пешка участника, которая находится на игровом столе и не является ”темной” пешкой.
- 2.13. „Темная пешка” - пешка участника, которая находится на ”темном поле” игрового стола, и в ее отверстии не видна ограничивающая линия ”темного поля”.

- 2.14. „Штрафная пешка” - игровая пешка, которую выставляют участнику за совершенное нарушение правил игры после потери права своего удара (хода) или после завершенной серии ударов соперника.
- 2.15. „Долговая пешка” - штрафная пешка, которую нельзя выставить участнику за нарушение правил, потому, что у него на столе находятся все 8 (восемь) пешек, в парной игре все 16 (шестнадцать) пешек.
- 2.16. „Неспортивное поведение” - отказ от приветствия до и после игры, бросание инвентаря (пешек, шайбы, кия и др.), использование нецензурного лексикона или других реплик задевающих честь и достоинство окружающих, а также участие в договорных играх и т. д..
- 2.17. „Дисквалификация” - исключение участника из соревнований.
- 2.18. „Тыловая зона” - полоса на столешнице по краю стола со стороны участника, которая ограничена линией и бортом (только в парных играх).
- 2.19. „Чемпионат” - вид соревнований для выявления сильнейших одиночных спортсменов, спортивных пар и сильнейших команд с присвоением победителям чемпионского звания. Систему проведения и порядок игр для выявления победителей обычно регулирует положение о соревнованиях.

### 3. Игра

- 3.1. Игра состоит из нескольких сетов, количество которых оговаривается положением о соревнованиях.
- 3.2. Перед игрой оба участника подготавливают игровой стол, натирая его специальным порошком при помощи твердого аккуратно вырезанного куска картона или сходного с ним материала, которым никак нельзя повредить игровую поверхность стола.
- 3.3. После подготовки стола, каждому участнику перед началом игры разрешено в течение 1-ой (одной) минуты ознакомиться с особенностями стола (делать это разрешено с любой стороны стола) (5.1.1). В парных играх 2-х минутное правило относится к каждой паре.
- 3.4. Нельзя перед очередным ударом, проверяя ее скольжение, шайбой ударять ею по борту (-ам) игрового стола (5.1.2).
- 3.5. Если до начала сета (в том числе и перед его переигровкой) стол так сильно качнут или сотрясут, что пешки сдвинутся с места, то их исходное положение восстанавливают и после этого начинают сет.

- 3.6. Если до начала сета (в том числе и перед его переигровкой) каким-нибудь другим способом будут сдвинуты только что установленные пешки (например уроненной на них шайбой), то их исходное положение восстанавливают и после этого начинают сет.
- 3.7. Сет начинается с момента, когда игроки заняли места каждый на своей половине стола и один из них сделал первый удар.
- 3.8. В протоколе игры определен порядок выполнения (последовательность) ударов участниками. **Участник**, который в протоколе игры записан первым, заполняет протокол после каждого сета, и по просьбе соперника сообщает результат и указывает, который из игроков **имеет право на следующий удар**. Если участник делает первый удар не в свою очередь, ему записывается поражение в сете (8.1.7). Этот пункт действует, как для индивидуальных игр, так и для парных.
- 3.9. Перед ударом участник устанавливает шайбу в зоне борта своей стороны стола на любом месте так, чтобы в ее (шайбы) отверстии не было видно боковых линий или лицевую линию отграничивающую эту зону. Шайбу нельзя устанавливать за боковые линии (по направлению к лузе).
- 3.10. Устанавливая шайбу, нельзя ею касаться какой-либо пешки. Начиная движение после выполненного удара шайбой нельзя касаться каких-либо пешек, находящихся в зоне борта своей стороны (7.1.8). Нельзя для выполнения удара устанавливать шайбу на боку (3.30; 8.1.3).
- 3.11. Когда шайба установлена на игровом столе, но удар еще не сделан, участник имеет право рукой менять положение шайбы или переставлять ее на другое место, соблюдая при этом лимит по времени - 30 (тридцать) секунд.
- 3.12. При прицеливании нельзя заносить тонкий конец кия за линию зоны "темного поля" противоположного борта (5.1.3).
- 3.13. При выполнении удара участнику нельзя пальцами рук касаться поверхности стола (3.30; 8.1.3).
- 3.14. Удар можно производить только тонким концом кия. Нельзя производить удар толстым концом кия или его боковой частью (7.1.14).
- 3.15. Удар считается выполненным, если кий коснулся шайбы. После выполненного удара нельзя, чтобы шайба на обратном пути пересекала лицевую линию "темной зоны" на своей половине стола, т. е. когда в отверстии шайбы больше не видна линия "темной зоны", за исключением тех случаев, когда у бьющего участника есть какая-нибудь "темная пешка" (6.1.5).

- 3.16. После результативного удара, когда в лузу (-ы) упала (-ли) одна или несколько своих пешек, и участник не совершил ни одного нарушения, он продолжает серию ударов.
- 3.17. Если в результате удара одна пешка упала на другую, их размещают рядом не сдвигая остальные пешки. Верхняя пешка помещается с той стороны, на которую имеется перевес, если это невозможно, то пешку помещают на ближайшее свободное место. Если пешка упала на шайбу, эту пешку кладут на стол на место шайбы. Если пешка или шайба в прыжке (полете) задевают, какой-либо предмет вне стола, а затем снова падают на стол, то эти пешка или шайба считаются упавшими за бортом. Если при этом были сдвинуты другие пешки, их положение восстанавливают. Если восстановить их положение невозможно - сет переигрывается.
- 3.18. Если в результате удара шайба остается в таком положении, что ее трудно взять не сдвинув другие пешки, участник просит судью или другого из участников взять шайбу. В случае необходимости положение игровых пешек восстанавливают после снятия (изъятия) шайбы.
- 3.19. Если в результате удара пешка остается в нестабильном ("висячем") положении на краю отверстия лузы в продолжении игры:
- 3.19.1. перед выполненным ударом ("висячая") пешка падает в лузу, положение пешки восстанавливается и попадание в лузу не учитывается. Право на удар сохраняется;
  - 3.19.2. во время удара пешка ("висячая") падает в лузу. Шайба или другая пешка с ("висячей") пешкой не соприкасалась. После выполненного удара положение ("висячей") пешки восстанавливается, попадание в лузу не учитывается. Если в результате этого удара падает хоть одна другая пешка, право на удар продолжается. Если другая пешка не упала в лузу, удар переходит к сопернику;
  - 3.19.3. по просьбе участника судья соревнований имеет право установить нестабильную ("висячую") пешку в более стабильное положение.
- 3.20. Если в результате удара шайба или пешка запрыгивают на борт и там остаются, то следует считать, что они за бортом. Перелетевшую через борт свою или пешку соперника устанавливают в центральном круге так, чтобы было видно перекрещение линий центра. Если центр занят, то пешку устанавливают на диагональной линии круга с той стороны, с которой пешка перелетела через борт. Пешку помещают так, чтобы внешний край пешки касался внутреннего края круга. Если эта точка занята, судья пешку устанавливает по своему

усмотрению в любую другую ближайшую точку пересечения диаметра с линией круга. Если заняты все пять упомянутых точек, то пешку устанавливают на линии диаметра между пешками, расположенными в центре и у границы круга, но всегда сначала на той стороне, через которую она перелетела через борт. Если пешка перелетела у скрещения бокового и лицевого бортов и нельзя установить через какой борт она перелетела, то пешку устанавливают у линии центрального круга на предполагаемой диагонали на той стороне, на которой пешка перелетела через борт (если занята середина центрального круга). Если одновременно через борт перелетают две или больше пешек, то пешку, которую первой задела шайба, выставляют в центр, а остальные, как сказано выше. Если одновременно через борт перелетают своя пешка и пешка соперника, то в центр выставляется та пешка, которую первой задела шайба, а остальные - как сказано выше.

- 3.21.** Если в результате удара пешка разбивается и ее части остаются на столе, то на месте большей из них части судья ставит новую пешку. Если две части одинаковые, то судья ставит новую пешку вместо той ее части, которая находится в более труднодоступном месте (по усмотрению соперника). Если в результате удара разбивается пешка и ее большая часть или половина оказывается за бортом, считается, что пешка перелетела через борт и новую пешку устанавливают в центральном круге. Если большая часть разбитой пешки или ее половина упала в лузу, то считается, что пешка упала в лузу. Если в результате удара разбивается шайба и большая ее часть упала в лузу или перелетела через борт, то участнику выставляется штрафная пешка, и он теряет право на удар.
- 3.22.** Если в результате удара пешка встала на ребро, одна пешка легла на другую, пешка упала на шайбу, на борт игрового стола, или перелетела через борт, считается, что пешка не находится в движении.
- 3.23.** Пока судья или участник, который выполняет функции судьи не закончил свои действия на столе - выставляет штрафную пешку, записывает результат и т. д.- второму участнику нельзя выполнять свой удар. Разрешено взять шайбу со стола или из лузы (на своей стороне игрового стола), а также подать ее сопернику (6.1.7).
- 3.24.** Во время игры участник должен находиться на своей половине стола (5.1.10). Участнику нельзя ходить вокруг стола, чтобы осмотреть положение пешек с другой стороны (6.1.8).

- 3.25. Для выяснения, является ли пешка "светлой" или "темной", необходимо пригласить судью соревнований, но не соперника.
- 3.26. Во время игры (без согласия соперника) нельзя покидать "границы своей зоны" (5.1.10). Исключение составляют случаи, когда необходимо в протоколе игры записать результат, проверить правильность предыдущих записей, занести запись о вынесенном предупреждении сопернику за зафиксированное ранее нарушение правил в этой игре, поднять упавшие игровые пешки или шайбу, заменить поврежденный спортивный инвентарь.
- 3.27. Участники имеют право наклоняться над игровым столом, опираясь рукой (руками) об его борта, но не дотрагиваясь туловищем до игровой поверхности стола.
- 3.28. Во время игры участнику нельзя класть на борт шайбу, игровые пешки или другие предметы (5.1.6).
- 3.29. Нельзя кием тянуть шайбу по поверхности стола, ее нужно брать рукой (5.1.15). Если шайба для бьющего осталась на противоположной стороне стола за зоной центрального круга, соперник должен ее пододвинуть рукой в направлении центрального круга или в сторону соперника (5.1.4). Передавая шайбу сопернику, нельзя ее прикладывать (поддвигать) к боковому борту (5.1.5).
- 3.30. Если участник видит, что противник совершает нарушение правил, он при помощи команды "Стоп" прерывает игру и информирует его о нарушении, при необходимости приглашая судью соревнований (8.1.3).
- 3.31. Участнику перед ударом нельзя измерять расстояние, используя вспомогательные средства, в том числе и порошок (5.1.8).
- 3.32. При прицеливании и во время нанесения удара нельзя кием закрывать внутренний угол борта игрового стола (т. е. кий не может соприкоснуться или находиться на боковом борту (3.30; 8.1.3).
- 3.33. Игрокам не разрешается во время игры менять шайбу и кий, за исключением тех случаев, если они испорчены и для дальнейшей игры больше непригодны. В положении о соревнованиях может быть оговорен другой порядок.

## 4. Прямые и рикошетные удары

- 4.1. Участник имеет право бить прямым ударом все свои "светлые" пешки (шайба сначала коснувшись одной из них, потом может касаться любых других пешек, независимо, от того, где бы они не находились). Участнику прямым ударом

**нельзя** касаться, сдвигать, перемещать или забивать в лузу **любую** игровую пешку, которая находится на "темном поле" в зоне борта своей стороны стола, или свою "темную" пешку, которая находится в центральном круге (7.1.8).

- 4.2. Участник рикошетным ударом имеет право бить все свои пешки. Если у него нет своих "светлых" пешек, тогда участник рикошетным ударом имеет право бить любые (все) игровые пешки.
- 4.3. Нельзя свои "темные" пешки бить прямым ударом. Их можно выбивать (бить) исключительно:
  - 4.3.1. шайбой, которая до того коснулась противоположного или бокового борта (7.1.6);
  - 4.3.2. шайбой, которая до того коснулась своей "светлой" пешки;
  - 4.3.3. своей "светлой" пешкой;
  - 4.3.4. с помощью нескольких пешек, если шайба до того коснулась своей "светлой" пешки;
  - 4.3.5. рикошетным ударом по боковому борту (если своя пешка находится в центральном круге), при условии, что шайба первой коснется своей пешки. Если шайба первой коснется пешки соперника, или произойдет одновременное касание своей и чужой пешек, то игрока выполнявшего удар штрафуют, выставляя ему штрафную пешку, а выбитую свою пешку из "темного поля" возвращают на прежнее место, положение остальных пешек не восстанавливают, за исключением тех случаев, когда "светлая" пешка (-и) соперника в результате оказывается "темной", ее (их) положение восстанавливают (7.1.6), (7.1.12), (8.1.1).
- 4.4. Участника не штрафуют, если у него нет "светлых" пешек, и шайба после выполненного им удара коснулась противоположного борта, (до этого шайба не должна коснуться ни одной из на столе находившихся пешек).
- 4.5. Если участник выбивает "темную" пешку соперника, ее оставляют на том месте, на котором она встала.
- 4.6. В одиночных играх **нельзя** наказуемым ударом забивать "светлую" пешку соперника на "темное поле". Если же это произошло, то эту пешку **возвращают** в прежнее положение, положения остальных сдвинутых пешек не восстанавливают, а виновного участника наказывают. Положение пешек соперника не восстанавливают, если эти пешки (даже после наказуемого удара) перемещаются по полю "темной" зоны соперника, в том числе и из поля "темной" зоны центрального круга в "темную" зону своего борта (7.1.1).
- 4.7. Забивать пешку (-и) соперника на "темное поле" разрешено только:

- 4.7.1. рикошетным ударом о противоположный борт, когда больше нет своих "светлых" пешек;
  - 4.7.2. шайбой, которая перед этим задела свою "светлую" пешку;
  - 4.7.3. своей пешкой;
  - 4.7.4. при помощи нескольких пешек в результате правильно выполненного удара. **Примечание:** Удар считается правильным, если игрока штрафуют лишь за его завершение, например, шайба падает в лузу или перелетает через борт.
- 4.8. Если участник наказуемым ударом выбивает одну или несколько пешек соперника через борт, или забивает ее (их) на "темное поле", или выбивает одну свою "темную" пешку из "темного поля", положение этих пешек восстанавливают, а участника штрафуют. Положение остальных пешек не восстанавливают. (7.1.12).
- 4.9. Если участник наказуемым ударом забивает свою светлую пешку или пешку соперника в лузу, или перемещает пешку соперника на другую позицию, положение пешек **не восстанавливают**, а участнику выставляют штраф (7.1.1).

## 5. Предупреждение

- 5.1. Участнику выносится предупреждение, которое заносят в протокол игры:
- 5.1.1. если участник перед началом игры ознакомливается с особенностями стола больше (дольше) 2-х (двух) минут;
  - 5.1.2. если участник перед нанесением удара проверяет скольжение шайбы, ударяя ее о борт;
  - 5.1.3. если участник при прицеливании заносит тонкий конец кия за линию зоны "темного поля" противоположного борта;
  - 5.1.4. если участник не подает или не поддвигает шайбу в сторону зоны центрального круга, которая осталась за этой зоной, или упала в лузу на противоположной от игрока стороне;
  - 5.1.5. если участник, подавая шайбу, прикладывает или поддвигает ее к боковому борту игрового стола;
  - 5.1.6. если участник кладет на борт игрового стола шайбу, пешки или другие предметы;
  - 5.1.7. если участник во время сета чистит (убирает) порошок;

- 5.1.8. если участник перед выполнением удара измеряет расстояние, используя вспомогательные средства (в том числе и порошок);
- 5.1.9. если участник во время игры спорит с судьей (-ми) соревнований;
- 5.1.10. если участник во время игры без разрешения соперника нарушает границы зоны своей стороны. Исключение составляют случаи, когда необходимо в протоколе записать результат, проверить правильность предыдущих записей, занести запись о вынесенном предупреждении сопернику за зафиксированное нарушение правил, поднять упавшие игровые пешки или шайбу, заменить повреждённый спортивный инвентарь;
- 5.1.11. если участник во время игры разговаривает с посторонними людьми, высказывает реплики сопернику, жестикулирует, комментирует ход игры или как-нибудь по-другому мешает сконцентрироваться сопернику для выполнения удара;
- 5.1.12. если во время парной игры участники разговаривают во время удара соперника;
- 5.1.13. если во время игры (сета) участник разговаривает по мобильному телефону;
- 5.1.14. если участник умышленно затягивает время игры не сделав удар в течение 30 (тридцати) секунд, его предупреждают, что ему надлежит немедленно (в течении 5-и секунд) произвести удар (6.1.6). В случае невыполнения удара он теряет право на него. За каждый последующий раз, когда участник будет нарушать 30 (тридцати) секундное ограничение, его будут таким образом наказывать до конца игры. Отсчет времени происходит с момента, когда участник взял в руки шайбу или она находится на столе на стороне участника и **ничто не мешает** подготовиться к выполнению удара. В парной игре ограничение времени относится к обоим партнерам. После третьего зафиксированного в протоколе игры предупреждения участнику присуждается проигрыш в еще не сыгранных сетах (9.3);
- 5.1.15. если участник тянет шайбу кием, чтобы подобрать ее;
- 5.1.16. если участник во время сета опускает руку в лузу, за исключением случаев, когда из лузы необходимо достать упавшую туда шайбу, пешку для штрафа или находившуюся в нестабильном положении пешку у края лузы.

## 6. Потеря права на удар

### 6.1. Право на удар участник теряет:

- 6.1.1. если выполняя очередной удар не забивает в лузу ни одной своей пешки;
- 6.1.2. если игрок вместе со своей пешкой забивает в лузу пешку соперника;
- 6.1.3. если в результате удара своя пешка или пешка соперника перелетает через борт, или она остается на борту, или она касается какого-либо предмета за пределами игрового стола;
- 6.1.4. если игрок совершает нарушение, за которое выставляют штрафную пешку;
- 6.1.5. если, при выполнении удара, когда нет своих "тёмных" пешек, шайба обратным ходом полностью пересекает линию "тёмной" зоны своей стороны стола (под словом "полностью" подразумевается ситуация, когда в отверстии шайбы не видна линия упомянутой тёмной" зоны);
- 6.1.6. если после предупреждения об умышленном затягивании времени в течение 5 (пяти) секунд, и в дальнейшем каждые 30 (тридцать) секунд не производит удар;
- 6.1.7. если участник выполняет удар, пока судья или участник, выполняющий функции судьи, не закончил свои действия (выставил штрафную пешку, записал результат и т. д.);
- 6.1.8. если игрок покидает зону удара, чтобы осмотреть положение пешек с другой стороны.

## 7. Штрафная пешка

### 7.1. Участник теряет право на удар и ему выставляют штрафную пешку в следующих случаях:

- 7.1.1. после наказуемого удара;
- 7.1.2. если шайба после прямого удара вначале коснулась пешки соперника или одновременно своей пешки и пешки соперника;
- 7.1.3. если шайба после удара о противоположный борт, при наличии на столе светлых пешек, вначале коснулась пешки соперника;
- 7.1.4. если шайба упала в лузу;
- 7.1.5. если шайба перелетела через борт;
- 7.1.6. если у участника на столе только темные пешки, а шайба при ударе не касается противоположного борта или касаясь только бокового борта,

сначала не касается своей пешки, находящейся в центральной темной зоне;

7.1.7. если участник отказывается от права на удар;

7.1.8. если участник прямым ударом сдвигает одну свою пешку в зоне борта своей стороны или одну свою пешку, которая находится в центральном круге, то сдвинутую пешку восстанавливают в прежнее положение;

7.1.9. если при выполнении удара:

7.1.9.1. кий касается шайбы за пределами темной зоны своей стороны ;

7.1.9.2. кий, шайба и пешка соприкасаются одновременно;

7.1.9.3. кий касается шайбы дважды;

7.1.10. если участник не разрешенными действиями (кием, рукой или шайбой, подавая ее, беря или устанавливая ее на стол) сдвинул с места **одну** из пешек, то сдвинутую пешку восстанавливают в прежнее положение;

7.1.11. если игрок сдвигает какую-либо пешку или допускает какое-нибудь другое наказуемое действие, пока право на удар имеет соперник, положение сдвинутой пешки восстанавливается незамедлительно, а нарушившему правила игроку, после прекращения серии ударов соперником, выставляется штрафная пешка, и он лишается права на очередной удар.

7.1.12. если участник наказуемым ударом выбивает одну или несколько пешек соперника через борт, забивает их в "темную зону" или в центральный круг, выбивает одну свою пешку из своей "темной зоны" или центрального круга, то эти пешки восстанавливают в прежнее положение;

7.1.13. если в результате удара разбивается шайба и большая ее часть падает в лузу, перелетает через борт, остается на борту, или касается любого предмета за пределами поверхности стола;

7.1.14. если удар по шайбе произведен боковой частью кия или его толстым концом;

7.1.15. если участник, целясь (пересекает концом кия шайбу) задевает кием шайбу;

7.1.16. если в парной игре участник прямым ударом забивает пешку(и) соперников в их "тыловую зону" (зону борта). В этом случае положение пешки не восстанавливается.

7.2. За несколько нарушений при одном ударе можно выставить только одну штрафную пешку (например, шайба не задевает своих пешек и падает в лузу);

- 7.3. штрафную пешку выставляют точно на средней линии бортовой зоны, вплотную к борту на противоположной стороне от **бьющего игрока**. Если это место занято, пешка выставляется по возможности ближе к средней линии, не сдвигая при этом другие пешки. Если расстояние игровых пешек от средней линии с обеих сторон одинаково, штрафную пешку выставляют на ту сторону, где меньше пешек штрафуемого участника, если число пешек с обеих сторон одинаково, то на ту сторону, где меньше общее количество пешек. Если и это количество одинаково, то на ту сторону, с которой был сделан удар. Если следует выставить сразу две или больше штрафных пешек, то первую ставят на среднюю линию борта по центру, а остальные как сказано выше;
- 7.4. если у участника на столе находятся все восемь пешек, штрафную пешку не выставляют, а засчитывают в долг. Если во время игры долговую пешку забывают вовремя выставить, то игру продолжают без нее, т. е. долг считается аннулированным;
- 7.5. штрафную пешку (и) участнику выставляют только после того, как он потеряет право на удар. Если в какой-либо серии ударов участник забивает все восемь пешек в лузу, и при этом не потерял право на удар, то ему немедленно выставляют долговые пешки, и он продолжает серию ударов;
- 7.6. если долговых пешек несколько, их выставляют все одновременно. Если все долговые пешки нельзя выставить сразу, то выставляют, сколько возможно, а остальные засчитывают как долг. Пешка, оказавшаяся за бортом и выставленная в центральном круге, не является штрафной пешкой. В этом случае дополнительно выставляют штрафную пешку только при наличии нарушения, за которое предусмотрена штрафная пешка.

## 8. Поражение в сете

### 8.1. Участнику засчитывается поражение в сете:

- 8.1.1. если он наказуемым ударом сдвинул с места 2 (две) или больше **своих** пешек, которые находились в центральном круге или в "темной зоне" своего борта;
- 8.1.2. если он во время игры так сильно пошевелил стол, что сдвинулись пешки;
- 8.1.3. если он умышленно нарушает правила игры, не выполняет распоряжения судьи, после команды "стоп" производит удар;
- 8.1.4. если шайба после "прямого удара" **сначала** задев любую другую пешку, которая на момент выполнения удара находилась в "темной зоне" своей стороны стола или **свою** "темную пешку" в центральном круге, после этого сдвинув хоть одну пешку;
- 8.1.5. если участник не разрешенными действиями сдвинул две или больше пешек;
- 8.1.6. если участник во время сета берет в руки со стола какую-либо пешку, или сдвигает последнюю находящуюся на столе пешку, или опускает руку в лузу, берет и **кладет** на стол одну или несколько пешек, меняющих таким образом ситуацию на игровом столе;
- 8.1.7. если участник в каком-нибудь из сетов сделал удар первым, когда право удара было у соперника (не зависимо от того, когда это нарушение было констатировано, после второго, третьего и т. д. ударов, сплошь до записи результата в протоколе). Этот пункт относится как к одиночным, так и к парным играм;
- 8.1.8. если участник между сетами уходит без согласия соперника или судьи от стола и отсутствует более чем 3 (три) мин;
- 8.1.9. если рукой или кием касается двигающейся пешки или шайбы;
- 8.1.10. если в парных играх во время игры (после первого удара), участник, не имеющий право удара (потеряв последовательность) делает удар вместо партнера (не зависимо от того, когда это нарушение будет констатировано, после второго, третьего и т. д. ударов, сплошь до записи результата в протоколе);
- 8.1.11. если участник коснулся или взял шайбу со стола, пока пешка (и) или шайба находились в движении.

## 9. Поражение в игре

- 9.1. Если участник не явился к столу (без специального разрешения судьи) в течение 2 (двух) минут (начиная с момента вызова судьей), ему засчитывается проигрыш в игре (без учета сетов). Участник которому таким образом засчитаны два поражения, исключается из соревнований. В положении о соревнованиях должен быть оговорен порядок принимаемых мер к такому участнику.  
P.S. В положении о соревнованиях может быть предусмотрен и другой порядок.
- 9.2. За неспортивное поведение участнику засчитывается поражение в игре, что фиксируется в протоколе игры (2.16);
- 9.3. После третьего предупреждения за нарушение правил, зафиксированных в протоколе, нарушителю засчитывается поражение в еще несыгранных сетах.
- 9.4. Если участник во время игры не предупредив судью или соперника **меняет (или поменял) шайбу или кий**, то ему в этой игре засчитывается поражение.
- 9.5. Если участники во время соревнований **договариваются** о результате игры. Результат этой игры устанавливается 0:0 (без учета сыгранных сетов).

## 10. Исключение из соревнований

- 10.1. В случаях особо грубых нарушений участник может быть исключен из соревнований без предупреждения (употребление алкоголя, курение в местах проведения соревнований, откровенная грубость или неподчинение требованиям судей и т.п.);
- 10.2. Если участнику засчитаны два поражения за неспортивное поведение.
- 10.3. Если участнику засчитаны два поражения за неявку к столу соревнований в течение двух минут (9.1).

# ВИДЫ И ХАРАКТЕР СОРЕВНОВАНИЙ

## 11. Виды соревнований

11.1. Соревнования по новусу подразделяются:

11.1.1. на индивидуальные (одиночные) - для мужчин и для женщин.

Результаты соревнований засчитываются каждому игроку отдельно;

11.1.2. на парные - для мужчин, для женщин и для смешанных пар. Результаты соревнований засчитываются паре;

11.1.3. на командные - для мужчин, для женщин и для смешанных составов.

Результаты индивидуальных игр складываются в сумму очков команды.

Положение может регламентировать подсчет другим образом (например, сумма очков команды может складываться из результатов индивидуальных и парных игр.

11.2. Вид соревнований и порядок проведения соревнований должен быть предусмотрен в положении о соревнованиях.

## 12. Одиночные игры

12.1. В одиночных соревнованиях участвуют двое участников, которые стоят друг против друга, каждый со своей стороны стола.

12.2. Число сетов устанавливается положением о соревнованиях. После каждого сыгранного сета (в котором выявлен победитель) участники меняются сторонами стола.

12.3. Сет выигрывает участник, который первым забивает в лузы все свои пешки (учитывая сказанное в пунктах 2.4 и 2.5).

12.4. Если участник, имеющий право на первый удар первой удачной серией ударов, забивает в лузы все восемь пешек, его серию ударов прерывают и право на удар переходит к сопернику. Если и соперник удачной первой серией ударов забивает в лузы все свои пешки, сет переигрывается, участники меняются сторонами стола и правом на первый удар. Так игра продолжается, пока кто-то из участников не добьется победы в сете. В следующем по порядку сете право первого удара остается за тем игроком, как предусмотрено в протоколе. Если оба участника первой серией ударов забили в лузы все восемь пешек, но один из них при последнем ударе нарушил правило, которое влечет за собой потерю

права на удар, то он проиграл сет. **Примечание:** прерванная серия ударов не является потерей права на удар. Игрок не бьет по той, причине, что у него на столе нет ни одной пешки. Если участник после прерванной серии ударов совершит нарушение (например, подавая шайбу, сдвинет пешку, его штрафуют, и только тогда он теряет свое право на удар. После первой потери права на удар соперником, этот участник снова получает право на удар.

- 12.5. Если участник при правильно выполненном ударе вместе со своей последней пешкой забивает в лузу и последнюю пешку соперника, то **сет переигрывается** и начинается сначала. Правом первого удара и сторонами стола игроки не меняются.
- 12.6. Если у обоих участников остались только "темные" пешки (в центральном круге или в бортовой "темной" зоне), и каждый из них по три раза не попадает по ним, то **сет переигрывается**.

## 13. Парные игры

- 13.1. В парных играх соревнуются две пары. Партнеры стоят друг против друга. Сначала сета каждый участник устанавливает пешки для своего партнера. Право первого удара все время остается за одной стороной стола, а участники после каждого сета меняются местами по часовой стрелке, за исключением случаев, когда обе пары свою игру закончили с первой серией ударов. В этом случае сет переигрывается. Игроки остаются на своих местах, право на удар переходит к игроку, который выполнял удар последним. Удары участники также выполняют по очереди в направлении движения часовой стрелки.
- 13.2. Участники, обладающие правом первого удара, сами определяют, кто из них начнет игру. После объявления своего решения они занимают стороны у стола. У соперников при этом есть право поменяться местами между собой. При игре до победы (дополнительный, нечетный сет), участники, не имеющие в этом сете право первого удара, имеют право поменяться местами еще раз.
- 13.3. В парных играх каждый участник старается забить в лузы не только свои, но и пешки партнера.
- 13.4. На парные игры распространяются все правила одиночных игр, за исключением случая, когда участник наказуемым (прямым) ударом забивает пешку соперника в его "тыловую зону". В парных играх за такое нарушение выставляют только штрафную пешку.

- 13.5. В парной игре не разрешено наказуемым ударом забивать пешку (и) соперника в центральную темную зону (в центральный круг). 7.1.1
- 13.6. В парной игре за совершенные нарушения штрафуют того участника, у которого есть право следующего удара, или оно наступит, если в момент нарушения правил, право на удар было у соперника.
- 13.7. Штрафную пешку можно выставлять только в случае, если на противоположной стороне от штрафуемого участника пешки сдвинуты с места.
- 13.8. Если участник, который имеет право на первый удар (первый участник) первой серией ударов забивает в лузы все 16 (шестнадцать - своих и партнера) пешек, то право на удар есть только у одного игрока из пары соперников (второй участник). Если он первой серией ударов не забивает в лузы все 16 (шестнадцать - свои и партнера) пешек, то эта пара сет проиграла. Если первый участник не забивает все 16 (шестнадцать - свои и партнера) пешек, а второй участник забивает все 16 (шестнадцать - свои и партнера) пешек, то второму участнику и его партнеру засчитывается победа в сете, а третий и четвертый участники лишаются права на удар в этом сете.
- 13.9. После сделанного удара, в случае необходимости, один из участников игры подает играющему шайбу.
- 13.10. Пока игрок, который имеет право на удар его не выполнил, его партнеру разрешено давать указания (ставить задачу) - о состоянии пешек, виде удара, направлении удара, указав место, где пешки должны находиться после удара, но при этом **не указывая с какого места** нужно производить удар. Выполняющий удар не имеет права говорить. Для всего этого дано не более 30 (тридцать) секунд (5.1.14).

## 14. Командные игры

- 14.1. Порядок проведения командных соревнований определяет положение о соревнованиях.
- 14.2. Командные соревнования могут быть женскими, мужскими, смешанными по составу или как предусмотрено в положении о соревнованиях.
- 14.3. Состав игроков команды (основной и количество резервных игроков) регламентируется положением о соревнованиях.
- 14.4. При заполнении протокола командных соревнований сначала нужно подать заявку на первый тур. Перед началом соревнования представителем команды подается протокол состава участников первого тура. **Судья обязан обеспечить**

**неразглашение** состава и расположение игроков в протоколе. Перед вторым туром игроки команды могут быть заменены резервными игроками из зарегистрированного списка. Изменения в составе команды, если таковые предусмотрены, должны быть поданы старшему судье **до подачи** последнего результата игр данного тура. Перед третьим туром игроки могут быть опять заменены первоначальным основным игроком или другим резервным игрокам. При этом резервный игрок может заменить только одного и того же участника из основного состава (т. е. **резервный игрок** в данной игре **может многократно** меняться **только с одним игроком (Nr.)** из основного состава). Состав команды для следующей игры необходимо подать судье **без задержек**, сразу после последнего тура текущей встречи.

## 15. Определение права на удар

15.1. Право на первый удар определяется положением соревнований. Участники, не имеющие права на первый удар и которые записаны в протоколе вторыми, имеют право выбрать сторону стола и цвет пешек, которыми будут играть в первом сете. Данное правило действует и в индивидуальных и в парных играх.

## 16. Результаты игры

16.1. Если один из участников выиграл больше половины из предусмотренных сетов, то его признают победителем, и игру прекращают, если только в положении о соревнованиях не предусмотрено сыграть все сеты. В игре, состоящей из четного количества сетов, возможен также ничейный результат.

16.2. Порядок определения победителя соревнования регламентирует положение о соревнованиях.

# УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

## 17. Права и обязанности участников

- 17.1. Участник соревнований должен знать и точно соблюдать правила игры, положение о соревнованиях и календарь игр.
- 17.2. Участник должен явиться к столу соревнований в течение 2 (двух) минут после вызова судьи (9.1).
- 17.3. Участник имеет право обращаться к судье с просьбой или за разъяснениями по вопросам, возникшим в процессе игры.
- 17.4. Участнику **не имеет право** спорить с судьей соревнований (5.1.9). Если участник не удовлетворен решением судьи, он может обратиться к старшему или главному судье, незамедлительно сообщив главному судье о причине спора, если только в положении о соревнованиях не предусмотрен другой порядок подачи и рассмотрения протеста. Данный протест подается в письменном виде вместе с денежным залогом (сумма должна быть указана в положении о соревнованиях). Если окажется, что прав был подавший протест, то внесенный залог будет возвращен. Возражения при определении победителя в каком-либо сете принимают во внимание, только **при условии**, что участник сообщает об этом судье **немедленно при возникновении** спора.
- 17.5. Перед игрой участники **должны** подготовить игровой стол для игры с помощью порошка (натирают, расчищают).
- 17.6. Перед игрой участники приветствуют, друг друга пожимая руки. После игры благодарят за игру таким же образом. Отказ от рукопожатия до или после игры считается неспортивным поведением (9.2), (10.1).
- 17.7. Во время сета участники соревнований не имеют права отходить от стола соревнований, если только это не связано с, необходимостью записать в протоколе результат, проверить правильность предыдущих записей, занести запись о вынесенном предупреждении сопернику за зафиксированное нарушение правил, поднять упавшие игровые пешки или шайбу, заменить повреждённый спортивный инвентарь (5.1.10).
- 17.8. Во время сета участникам соревнований запрещено разговаривать с посторонними лицами, высказывать своему сопернику реплики или комментарии об игре (5.1.11).

- 17.9. Во время перерыва между сетами участники могут разговаривать с тренером или представителем. Между сетами у участника есть возможность с разрешения соперника, отойти от стола на время до 3 (трех) минут (8.1.8).
- 17.10. Во время соревнований у участников мобильные телефоны должны быть установлены на беззвучный режим. Во время игры (во время сета) участнику не разрешено разговаривать по телефону (5.1.13).

## 18. Одежда участников

- 18.1. Участники соревнований должны быть в аккуратной, чистой одежде и (не в уличной) отвечающей требованиям помещений, обуви. За несоответствие обуви судья может отстранить игрока от участия в соревнованиях.
- 18.2. Участникам одной команды во время соревнований желательно быть в одинаковой одежде, (или) с соответствующими эмблемами своей команды.

## 19. Представители команд и капитаны

- 19.1. Каждой команде, которая принимает участие в соревнованиях, **необходим представитель** или капитан, который отвечает за команду, и **только он является посредником** между судейской коллегией и командой.
- 19.2. Представитель отвечает за дисциплину участников и обеспечивает их явку на соревнования.
- 19.3. Представитель участвует в жеребьевке, если она проходит вместе с представителями, а также получает информацию о соревнованиях.
- 19.4. Протесты, если они появляются, представитель подает в письменном виде старшему судье соревнований.

# СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

## 20. Состав судейской коллегии

- 20.1. Судейскую коллегию соревнований назначает и утверждает местная федерация новуса (секция новуса), или местный организатор мероприятия.
- 20.2. В состав судейской коллегии входят главный судья, секретарь, судьи соревнований.
- 20.3. В зависимости от масштаба соревнований, состав судейской коллегии может быть и иным, соответствующим масштабу этих соревнований.
- 20.4. Для судейства игр на каждые соревнования назначается судья соревнований.

## 21. Главный судья

- 21.1. Главный судья отвечает за то, чтобы соревнования проходили в соответствии с правилами и **утвержденным положением**.
- 21.2. В его обязанности входит:
- 21.2.1. утвердить календарь игр, провести жеребьевку участников;
  - 21.2.2. руководить работой судейской коллегии и **принимать** окончательные **решения** по поданным протестам, а также по всем другим вопросам, возникшим во время соревнований;
  - 21.2.3. утвердить протоколы игр;
  - 21.2.4. утвердить окончательные результаты соревнований и вместе с отчетом передать в оргкомитет соревнований.
- 21.3. Главный судья имеет право:
- 21.3.1. во время соревнований освободить от судейства судей, которые не справляются со своими обязанностями или нарушают положение о соревнованиях, правила игры и дисциплину;
  - 21.3.2. исключать из соревнований участников, которые нарушают правила соревнований, грубо ведут себя или совершают другие нарушения;
  - 21.3.3. отменить или перенести соревнования, если их проведение невозможно из-за неподготовленности места соревнований (помещения, инвентарь, освещение и т. д.);
  - 21.3.4. отменить соревнования, если появилась необходимость произвести изменения в программе или в календаре игр;

21.3.5. отменить ошибочное решение судьи соревнований.

21.4. Распоряжения главного судьи обязательны для исполнения всеми членами судейской коллегии, участниками соревнований и их представителями.

## 22. Судья соревнований

22.1. Судья соревнований:

22.1.1. руководит индивидуальными, парными или командными соревнованиями;

22.1.2. проверяет составы участвующих команд;

22.1.3. перед началом соревнований проверяет соответствие инвентаря требованиям (высота стола, геометрические параметры, соответствие утвержденным стандартам личного инвентаря, шайб и киев, при необходимости это все можно делать и во время игры), соответствие одежды и обуви у участников;

22.1.4. во время соревнований фиксирует совершенные участниками нарушения правил и назначает соответствующие наказания, зафиксировав это в протоколе (неспортивное поведение, договорные результаты игр, дисциплинарные нарушения и т. п.);

22.1.5. определяет во время игры, является ли пешка "светлой" или "темной", при необходимости используя фонарик. **Двигать пешку не разрешено;**

22.1.6. разбирает и решает другие сложные и спорные ситуации за игровым столом;

22.1.7. после окончания соревнований протоколы и таблицы передает главному судье. Протоколы соревнований хранятся в течении 10 (десяти) дней после окончания соревнований (на случай оспаривания результатов);

22.1.8. в ситуациях, когда определить правильно ли будет выполнен удар, **судья** (при отсутствии такового, пригласив главного судью, который назначит судью) **обязан** будет использовать видеотехнику для того, чтобы заснять момент выполнения удара. После просмотра видеосъемки можно будет определить правильность выполненного спорного удара.

Окончательное решение принимает главный судья или его заместитель;

22.1.9. если судья соревнований не вызван к игровому столу, он не имеет права вмешиваться в ход игры (комментировать, делать замечания и т. д.).

## 23. Судья

23.1. Во время соревнований функции судьи (фактически **судьи-протоколиста**) исполняют сами участники (при необходимости, приглашая судью соревнований) (3.30.). **Во время игры** функции судьи выполняет игрок, который в данный момент не имеет права удара. **Участник**, который в протоколе записан первым, заполняет протокол после каждого сета. При необходимости (**по просьбе соперника**) судья после каждого сета сообщает результат и указывает, кто из игроков имеет право на первый удар в очередном сете. Второй участник имеет право убедиться в правильности записи в протоколе. После игры протокол, **подписанный обоими участниками** незамедлительно должен быть передан судье соревнований.

# ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Номер	Название	Параметры инвентаря	единицы измерения	кол-во
<b>I. Стол для новуса</b>				
1.	Высота стола от пола до верхней поверхности борта.	мм	750	+30
2.	Игровая поверхность, ширина и длина.	мм	1000	±1
3.	Допустимое отступление по диагонали поля.	мм	1,5	не больше
4.	Игровая поверхность новусного стола изготовлена из фанеры (толщиной не меньше 15 мм) многократно покрытой лаком, отшлифованной до идеальной гладкости. Для улучшения скольжения поверхность стола участники соревнований перед игрой натирают специальным порошком.	мм	15	не меньше
5.	Борта из дерева. Желательно чтобы они были многослойными (клееными), их внутренние края (игровые) должны быть из твердого лиственного дерева. Борта жестко закреплены на игровой поверхности стола.	мм	45X60	±10
6.	Высота борта. Измеряется от игровой поверхности стола.	мм	25	±1
7.	Угол между соседними бортами.	Градусы	90	±1
8.	Диаметр отверстия лузы на игровом поле. В углах стола проделаны отверстия, которые под поверхностью продолжают тканевыми мешочками - лузами. Края отверстий должны быть идеально гладкими, чтобы не мешало скольжению пешек.	мм Ø	100	±1
9.	Расстояние от борта до края отверстия лузы	мм	15	±1
10.	Толщина линии. На поверхности стола нанесены черные линии толщиной 1 мм.	мм	1	±0,1
11.	Расстояние между бортовыми линиями и бортом. Бортовые зоны на новусном столе обозначены параллельно нанесенными этим бортам линиями.	мм	130	±1
12.	Круг диаметром 250 мм находится точно по середине стола, разделен на четыре сектора перпендикулярными к бортам	мм Ø	250	±0,5

Номер	Название	Параметры инвентаря	единицы измерения	кол-во
	стола линиями. Линии помечены на поверхности стола параллельно бортам.			
13.	Расстояние от центра центрального круга до борта стола.	мм	500	±1
14.	Диапазон регулировки опор стола. Опоры стола, на которые ставится игровая столешница должны быть стабильными, столешница должна быть закреплена и не может двигаться отдельно от опор.	мм	30	не меньше
15.	Изменение уровня поверхности стола от уровня горизонта.	мм	0,5	не больше
<b>II. Шайба</b>				
16.	Шайба должна быть из однородного дерева, она не должна быть склеена, окрашена, отлакирована, пропитана каким-либо средством. На верхней стороне могут быть инициалы владельца. Игрокам не разрешается во время игры менять шайбу, за исключением тех случаев, когда она испорчена, и для дальнейшей игры больше непригодна.	мм Ø	44,5	±0,5
17.	Толщина шайбы	мм	14,5	±0,5
18.	Диаметр центрального отверстия шайбы	мм Ø	10	+0,5
19.	Вес шайбы.	г	22	не больше
<b>III. Пешки</b>				
20.	Игровые пешки изготавливаются из дерева (лучше всего из березы). Края пешек немного закруглены. От внешнего края к внутреннему на нижней и верхней поверхностях пешки имеются плавное небольшое углубление, с целью уменьшения поверхности скольжения. Пешки окрашены в красный и черный цвета.	мм Ø	30	±0,3
21.	Толщина пешки	мм	12	±0,2
22.	Диаметр центрального отверстия игровой пешки	мм Ø	8	±0,2
23.	Вес пешки	г	5	±0,3
<b>IV. Кий</b>				
24.	Тонкий конец кия должен быть определенной длины из круглого дерева, и он не должен быть неровным и склеенным.	мм	250	не меньше
25.	Диаметр игрового конца кия	мм Ø	8	±2
26.	Общая длина кия	мм	до 1500	-

Номер	Название	Параметры инвентаря	единицы измерения	кол-во
27.	Кий не ограничивается по тяжести, также как и по материалу его изготовления. Игрокам не разрешается во время игры менять кий, за исключением тех случаев, когда он испорчен и для дальнейшей игры больше непригоден.	-	-	-
<b>V. Кисточка</b>				
28.	У каждого игрового стола должна находиться кисточка, с помощью которой можно смести излишки порошка. Кисточка должна быть качественной, чтобы не выпадали волоски.	-	-	-