

MAGYAR BILIÁRD SZÖVETSÉG

POOL SZAKÁGA

**A WORLD POOL-BILLIARD ASSOCIATION (WPA) által
kiadott,**

(2008. január 1-től visszavonásig érvényes)

Pool Biliárd Versenyszabályai

2008. február

A fordítás Internetes közzététele jogdíjmentes, minden egyéb jog fenntartva!

1. Általános játékszabályok

<i>1.1 A játékos felelőssége</i>	1
<i>1.2 Tempólökés, a kezdés meghatározása</i>	1
<i>1.3 A játékosok által használható felszerelések</i>	2
<i>1.4 Golyók visszahelyezése</i>	2
<i>1.5 Golyó kézből</i>	2
<i>1.6 Lökések bementése</i>	3
<i>1.7 A golyók nyugalomba kerülése</i>	3
<i>1.8 Helyzet visszaállítása</i>	3
<i>1.9 Külső behatások</i>	3
<i>1.10 Meghozott döntések és a fellebbezés lehetősége</i>	4
<i>1.11 Mérkőzés feladása</i>	4
<i>1.12 Patt helyzet a játékban</i>	4

2. A 9-es játék

<i>2.1 A kezdés eldöntése</i>	5
<i>2.2 A 9-es felrakás eldöntése</i>	5
<i>2.3 Szabályos kezdőlökés</i>	5
<i>2.4 A játék második lökése – 'Push out'</i>	6
<i>2.5 A játék folytatása</i>	6
<i>2.6 Golyók visszahelyezése</i>	6
<i>2.7 Alapvető hibák</i>	6
<i>2.8 Súlyos hibák</i>	7
<i>2.9 Patt helyzet a játékban</i>	7

3. A 8-as játék

<i>3.1 Az első kezdőlökés eldöntése</i>	8
<i>3.2 A 8-as játék felrakása</i>	8
<i>3.3 Kezdőlökés</i>	9
<i>3.4 Nyitott asztal / A golyócsoportok kiválasztása</i>	9
<i>3.5 A játék folytatása</i>	10
<i>3.6 Lökések bementése</i>	10
<i>3.7 Golyók visszaállítása</i>	10
<i>3.8 A játék elvesztése</i>	10
<i>3.9 Alapvető hibák</i>	10
<i>3.10 Súlyos hibák</i>	11
<i>3.11 Patt helyzet a játékban</i>	11

4. A 14/1-es játék

<i>4.1 Tempólökés</i>	12
<i>4.2 A 14/1-es játék felállítása</i>	12
<i>4.3 Kezdőlökés</i>	12
<i>4.4 A játék folytatása, a játék megnyerése</i>	13
<i>4.5 A lökések bementése</i>	13

4.6 Golyók visszaállítása	13
4.7 Pontozás	13
4.8 A golyó-visszaállítás speciális szabályai	13
4.9 Alapvető hibák	15
4.10 Kezdet során elkövetett hibák	15
4.11 Súlyos hibák	15
4.12 Patt helyzet a játékban	15
Segédrajzok	16

6. Hibák

6.1 A fehér golyó lyukba esik, vagy kiugrik az asztról	19
6.2 Hibás golyóérintés	19
6.3 Falérintés hiánya	19
6.4 Lábhiba	19
6.5 Golyók kiugrása az asztról	20
6.6 Golyók szabálytalan megérintése	20
6.7 Dupla érintés / Tapadó golyók	20
6.8 Tolás	20
6.9 Lökés mozgásban lévő golyók mellett	20
6.10 Szabálytalan fehér golyó elhelyezés	21
6.11 Szabálytalan játék a homlokvonal mögöl	21
6.12 Dákó az asztron	21
6.13 Hibás lökés-sorrend	21
6.14 'Három-hiba' szabály	21
6.15 Lassú játék	21
6.16 Sportszerűtlen viselkedés	22

8. A Szabályokban használt kifejezések meghatározása

8.1 Az asztron részei	23
8.2 A lökés	24
8.3 Elrakott golyók	24
8.4 Falérintés	24
8.5 Asztról kiugrott golyók	24
8.6 Fehér golyó a lyukban	24
8.7 A fehér golyó	25
8.8 Célgolyó	25
8.9 Szett	25
8.10 Háromszög	25
8.11 Kezdölökés	25
8.12 Lökés-sorozat	25
8.13 A golyók helyzete	25
8.14 Golyók visszaállítása	25
8.15 Helyzet (állás) visszaállítása	26
8.16 Ugrató-lökés	26
8.17 Biztonsági lökés (safety)	26
8.18 Hibás dákóhasználat (miscue)	26

9. A 10-es játék

9.1 Kezdes meghatározása	27
9.2 A 10-es játék felállítása	27
9.3 Szabályos kezdőlökés	27
9.4 A játék második lökése – 'push out'	28
9.5 Lökések bmondása	28
9.6 A játék folytatása	28
9.7 Golyók visszaállítása	28
9.8 Alapvető hibák	28
9.9 Súlyos hibák	29
9.10 Patt helyzet a játékban	29

Adminisztratív Szabályozások

1. Adminisztratív szabályok	30
2. A Versenyszabályok alóli kivételek	30
3. Öltözködési előírások	31
3.1 Férfiak	31
3.2 Hölgyek	31
4. Felrakás / Golyók beütése	31
5. Játék 'terület-felügyelő' bírók esetén	32
6. A sportszerűtlen viselkedés büntetése	32
7. Az óvásra vonatkozó szabályok	32
8. A bírókra vonatkozó eligazítás	33
9. A bírók megnyilvánulási kötelezettsége	33
10. Kiegészítés a 8-as játékhoz	33
11. Állás (helyzet) helyreállítása	33
12. A felszerelések elfogadása	34
13. A lyukak kiürítése	34
14. Időkérés	34
15. Kezdőlökések sorrendjének meghatározása	35
16. Felrakás a 9-es játékban	35
17. A kezdőlökésre vonatkozó követelmények	35
18. A fehér golyó eltérítése kezdőlökésnél	35
19. Időmérés	35
20. 'Csak fehér golyó hiba' szabály	36
21. Késői mérkőzéskezdés	36
22. Külső zavaró hatás	36
23. Edzői tanácsadás	36
24. Külső erőbehatás (Act of God)	36
25. A játékos kijelölt helye	37
26. Egyidejű golyóérintés	37
27. Tapadó golyók bmondása	37

1. Általános játékszabályok

- 1.1 *A játékos felelőssége*
- 1.2 *Tempólökés, a kezdés meghatározása*
- 1.3 *A játékosok által használható felszerelések*
- 1.4 *Golyók visszahelyezése*
- 1.5 *Golyó kézből*
- 1.6 *Lökések bemondása*
- 1.7 *A golyók nyugalomba kerülése*
- 1.8 *Helyzet visszaállítása*
- 1.9 *Külső behatások*
- 1.10 *Meghozott döntések és a fellebbezés lehetősége*
- 1.11 *Mérkőzés feladása*
- 1.12 *Patt helyzet a játékban*

1. Általános játékszabályok

A következő általános szabályok alkalmazandóak minden olyan játéknemre, amelyeket a szabálylista tartalmaz, feltéve, hogy az adott játéknem szabályai nem rendelkeznek másképpen. Alkalmazandóak továbbá azok a szabályozások, amelyek nem közvetlenül a játék szabályainak részét képezik, úgy mint a verseny szervezésével, valamint az alkalmazott felszerelésekkel kapcsolatos előírások.

A pool biliárdot posztóval borított vízszintes asztalon játsszák, amelyet rugalmas falak határolnak. A játékos dákót használ, amellyel a fehér golyót megütve irányítja a célgolyókat. A játék célja hogy a célgolyókat az asztalon elhelyezkedő hat lyuk valamelyikébe küldje. A játék szabályai változnak a célgolyók sorrendjére, illetve a játék megnyerésére vonatkozóan.

1.1. A játékos felelőssége

A játékos felelőssége, hogy ismerjen minden szabályt, szabályozást és időbeosztást, amely az adott versenyre vonatkozik. A verseny szervezői megtesznek minden lehetséges erőfeszítést, hogy ezen információk elérhetőek legyenek a játékosok számára, azonban *a végső felelősség mindig a játékosoké.*

1.2. Tempólökés, a kezdés meghatározása

A tempólökés a mérkőzés első lökése, amely meghatározza a játékosok asztalhoz lépésének sorrendjét a későbbiekben. Az a játékos, aki megnyeri a tempólökést, eldöntheti, hogy ki végzi el a mérkőzés első lökését.

A bíró elhelyez két golyót az asztal két oldalán, a homlokvonal mögött, közel ahhoz. A játékosok megközelítőleg egy időben löknek, a meglökött golyóknak a tőfalat érintve vissza kell térnie a homlokfalhoz lehetőleg minél közelebb.

Az a játékos nyeri a tempólökést, akinek a saját golyója közelebb áll meg a homlokfal éléhez.

A tempólökés elvesztését jelenti, ha:

- (a) A meglökött golyó áthalad az ellenfél 'térfelén';
- (b) A golyó egynél többször érinti a tőfalat.
- (c) A meglökött golyó lyukba esik, vagy elhagyja az asztalt;
- (d) A meglökött golyó megérinti a hosszú falat;
- (e) A meglökött golyó visszatéréskor megáll a saroklyuk előtt, úgy hogy hátrébb van, mint a homlokfal éle;

A játékosoknak új tempölökést kell végeznie, ha:

- az egyik golyót csak az után gurítják el, miután a másik már érintette a tőfalat
- a bíró nem tudja eldönteni, melyik golyó állt meg közelebb a homlokfalhoz
- mindkét játékos tempölökése hibás volt

1.3. A játékosok által használható felszerelések

A felszereléseknek meg kell egyeznie a WPA által kiadott felszerelés-specifikációban leírtaknak. Általánosan elmondható, hogy a játékosok nem alkalmazhatnak szokatlan felszereléseket. Amennyiben egy játékos bizonytalan, hogy felszerelése elfogadható-e, akkor a játék megkezdése előtt a Versenyigazgatósággal kell konzultálnia. A felszerelések csak a szokásos módon használhatóak. (Lásd '6.16.- Sportszerűtlen viselkedés')

A következőkben ismertetett felszerelések számítnak elfogadhatónak:

- (a) Dákó – A játékosok számára engedélyezett, hogy a mérkőzés alatt különböző dákókat használjanak, úgymint a kezdő-, ugrató-, és játszó dákó. Használhatnak beépített, illetve toldott hosszabbítást, hogy a dákó hosszát megnöveljék.
- (b) Kréta – A játékosok krétát használhatnak, hogy a dákóvégen található bőr tapadását elősegítsék. A kréta színének összeegyeztethetőnek kell lennie a posztó színével.
- (c) Hidak – A játékosok egyszerre legfeljebb két hidat használhatnak, hogy a lökést megkönnyítsék. A hidak alakja nincs megkötve. A játékosok használhatják saját eszközüket, amennyiben annak kivitele hasonló az általánosan használt hidakhoz.
- (d) Kesztyű – A játékosok használhatnak kesztyűt – egyik, vagy mindkét kezükön.
- (e) Hintópor – A játékosok használhatnak hintóport, amennyiben annak mennyiségét a bíró ésszerűnek tartja.

1.4. Golyók visszahelyezése

A visszahelyezendő (játékba visszatérő) golyókat a tőponttól a tőfal közepéig tartó tővonalra kell visszahelyezni, a tőpontra, vagy ahhoz a lehető legközelebb, anélkül, hogy bármely közel álló golyót megmozdítanának. Ha a golyó nem helyezhető el a tőponton, akkor a tővonalon úgy kell elhelyezni, hogy hozzáérjen (amennyiben lehetséges) az útjában álló célgolyóhoz. Amennyiben a visszahelyezést akadályozó golyó a fehér golyó, akkor a visszahelyezendő golyó nem érhet hozzá a fehér golyóhoz, egy kis távolságot kell tartani attól. Amennyiben a teljes tővonal a tőpont és a tőfal között foglalt, akkor a visszahelyezendő golyót a tővonalnak az asztal közepe felé tartó meghosszabbítására kell elhelyezni, a tőponthoz minél közelebb.

1.5. Golyó kézből

Amikor a fehér golyó 'golyó kézben' pozícióban van, akkor a játékos bárhol elhelyezheti azt a játéktáblán (lásd '8.1. Az asztal részei'), és mindaddig módosíthatja a helyzetét, amíg a lökést el nem végzi (lásd 'Definíciók 8.2. – A lökés'). A játékos a dákó bármely részét használhatja a fehér golyó pozicionálására, de nem végezhet a dákóval lökészerű előrehaladó mozgást. Némely játéknemben, és leginkább a kezdőlökéseknél a fehér golyó szabad elhelyezése csak a homlokterületen belül lehetséges – ilyenkor szem előtt kell tartani a '6.10. Fehér golyó hibás elhelyezése', illetve a '6.11. Hibás játék a homlokterületen belül' szabályokat.

Amikor a játékos csak a homlokterületen belül helyezheti el szabadon a fehér golyót, és a megjátszható célgolyók is kizárólag a homlokterületen belül helyezkedhetnek el, akkor kérheti a homlokvonálhoz legközelebb álló célgolyó tőpontra történő visszaállítását. Ha két, vagy több golyó is azonos távolságra áll a homlokvonaltól, akkor a játékos választhatja ki, melyik golyó kerüljön visszahelyezésre.

A pontosan a homlokvonalon álló célgolyó a homlokterületen belülről szabályosan löhető.

1.6. Lökések bemondása

Azokban a játéknemekben, ahol a játékosoknak be kell mondania a lökéseket, minden célgolyót és lyukat be kell mondani, amennyiben azok nem magától értetődőek. A lökés részletei, úgymint a falak használata, más golyók érintése, vagy lyukba küldése lényegtelenek. Minden lökésnél csak egy golyó lyukba küldése mondható be.

Érvényes bemondott lökés kivitelezéséhez a célgolyót és a lyukat is meg kell nevezni, hogy a bíró teljes mértékben biztos lehessen benne, hogy a szándék erre mutatott, így elkerülhető a falak használata, kombinációk alkalmazása által okozott félreértés. Ha a bíró, vagy az ellenfél nem biztos a lökés céljában, kérheti a lökés bemondását.

A bemondásos játékokban a lökést végző játékos 'biztonsági lökést' (safety) is jelenthet a célgolyó és a lyuk megnevezése helyett, ilyenkor a lökés után mindenképpen ellenfele következik. A biztonsági lökés során elrakott golyók visszahelyezése az adott játéknem szabályaitól függ.

1.7. A golyók nyugalomba kerülése

A golyók helyzete némileg változhat, miután látszólag megálltak, ez történhet a golyók, vagy az asztal tökéletlenségeinek köszönhetően. A lyukba eséstől eltekintve ez a játék normális kockázatai közé tartozik, így a golyót nem kell visszaállítani. Amennyiben a golyó ilyen okokból lyukba esik, vissza kell helyezni a beesést követő pozíciót a lehető legjobban megközelítő helyzetbe. Amennyiben a golyó ilyen okból lyukba esik egy lökést közvetlenül megelőzően, vagy az alatt, és ennek kihatása van a lökés következményeire, akkor a bíró visszaállítja a pozíciót és a lökés megismételhető. A lökést végző játékos nem szenved büntetést, ha lökést végez, miközben egy golyó saját magától helyet változtat. (Lásd még '8.3. Lyukba került golyók').

1.8. Helyzet visszaállítása

Amikor szükséges a golyók helyzetének visszaállítása, vagy azok megtisztítása, akkor a bíró állítja helyre a golyókat az eredeti pozíciójukba a legjobb képességei szerint. A játékosok kötelesek elfogadni a bíró döntését a golyók helyreállítását illetően.

1.9. Külső behatások

Amikor valamilyen külső zavaró körülmény behatással van egy lökés kimenetelére, akkor a bíró visszaállítja a golyókat a lökés előtti pozícióba, és a lökés megismételhető. Ha a külső behatás nincs hatással a lökés kimenetelére, akkor a bíró visszaállítja az elmozdult golyókat eredeti helyzetükbe, és a játék folytatódik. Amennyiben a golyók eredeti pozíciójukba nem állíthatóak vissza, akkor a helyzetet 'döntetlenként' kell kezelni.

1.10. Meghozott döntések és a fellebbezés lehetősége

Amennyiben egy játékos úgy érzi, hogy a bíró hibásan hozta meg döntését, kérheti a bírót döntése meghozatalának, vagy annak hiányának újragondolására, de a bíró döntése mindenképpen véglegesnek tekintendő. Amennyiben a játékos úgy érzi, hogy a bíró nem alkalmazta helyesen a szabályokat, akkor kérheti a fellebbezés megítélésére felhatalmazott testület (pl. vezetőbíró, versenyigazgatóság) döntését. A döntés meghozataláig a bíró felfüggeszti a játékot. (lásd még '6.16./d. Sportszerűtlen viselkedés').

A 'hibát' azonnal be kell jelenteni. (lásd '6.Hibák'.)

1.11. Mérkőzés feladása

Ha egy játékos feladja a mérkőzést, az a mérkőzés elvesztését jelenti. Amennyiben egy játékos szétcsavarozza a játszó-dákóját, amíg ellenfele a számára döntő partiban még az asztalnál van, azt a mérkőzés feladásának kell tekinteni.

1.12. 'Patt-helyzet' a játékban

Amennyiben a bíró úgy ítéli meg, hogy a játék nem halad a győzelem eldöntésének az irányába, bejelenti döntését, és onnantól mindkét játékosnak 3-3 asztalhoz lépésre van még lehetősége. Amennyiben ezek sem hoznak előremutató eredményt, akkor a bíró 'patt-helyzetet' jelent be. A 'patt-helyzet' bejelenthető mindkét játékos egyetértésével az említett 3-3 asztalhoz állás előtt is. A 'patt-helyzettel' kapcsolatos eljárás szabályait az egyes játéknemek szabályai tartalmazzák.

2. A 9-es játék

- 2.1 A kezdés eldöntése
- 2.2 A 9-es felrakás eldöntése
- 2.3 Szabályos kezdőlökés
- 2.4 A játék második lökése – 'Push out'
- 2.5 A játék folytatása
- 2.6 Golyók visszahelyezése
- 2.7 Alapvető hibák
- 2.8 Súlyos hibák
- 2.9 Patt helyzet a játékban

2. A 9-es játék

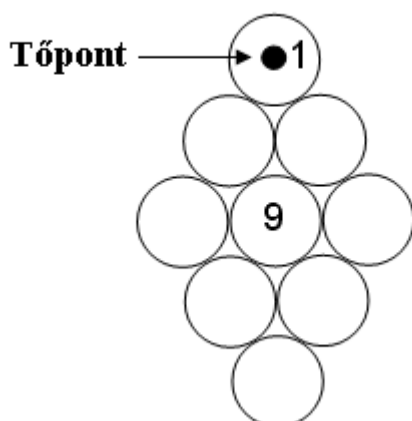
A 9-es játékot kilenc, 1-től 9-ig számozott célgolyóval és a fehér golyóval játsszák. A golyókat emelkedő számsorrend szerint kell megjátszani. Az a játékos, aki szabályos lökessel lyukba küldi a 9-es golyót – megnyeri a játékot.

2.1. A kezdés eldöntése

A tempólökést megnyerő játékos döntheti el, ki végzi el az első kezdőlökést. (Lásd '1.2. Tempólökés, a kezdés meghatározása'.) Az általános formula a váltott kezdés, de lásd még a 'Szabályozások 15. Kezdőlökések sorrendje' pontját.

2.2. A 9-es játék felrakása

A célgolyókat egymáshoz a lehető legszorosabban összetapadva kell felrakni rombusz alakban, úgy, hogy az 1-es golyó áll a rombusz elején a tőponton, a 9-es golyó pedig a rombusz közepében (lásd az ábrán). A többi célgolyót véletlenszerűen kell a rombuszban elhelyezni. (Lásd még Szabályozások 4. 'Felrakás / Golyók beütése' pontját.)



2.3. Szabályos kezdőlökés

A következő szabályok vonatkoznak a kezdőlökésre:

- (a) a fehér golyó a homlokterületen belül bárhol elhelyezhető

- (b) amennyiben a kezdőlökés során nem esik legalább egy célgolyó, akkor legalább négy célgolyónak egy, vagy több falat kell érnie, egyéb esetben a kezdés szabálytalan (Lásd még Szabályozások 17. 'Kezdőlökésre vonatkozó követelmények'.)

2.4. A játék második lökése – 'Push out'

Amennyiben a kezdőlökésnél nem történt hiba, a soron következő lökést végző játékos 'push out'-ot jelenthet. Szándékának tudomásul vételéről (a bíró, illetve ellenfele által) meg kell győződnie. Ebben az esetben a 'push out' lökésre nem érvényesek a Szabályok '6.2. Szabálytalan golyóérintés', illetve '6.3. Falérintés hiánya' szabályok. Amennyiben a 'push out' lökés közben nem történt szabálytalanság, a soron következő játékos döntheti el, ki folytassa a játékot.

2.5. A játék folytatása

Ha a játékos szabályos lökéssel golyót küld lyukba (kivéve a 'push out' lökésnél, lásd '2.4. A játék második lökése – 'Push out') folytathatja a játékot az asztalnál. Amennyiben szabályos lökés következtében lyukba küldi a 9-es golyót (kivéve 'push out' lökésnél) megnyeri a játékot. Ha a játékos nem tud golyót lyukba küldeni, vagy hibát vét, akkor ellenfele következik lökésre, aki (amennyiben nem történt hiba) a kialakult helyzetből folytatja a játékot.

2.6. Golyók visszahelyezése

Ha a 9-es golyó hiba következtében, vagy a 'push out' lökés során lyukba kerül, illetve kiugrik az asztról, akkor a tőpontra vissza kell helyezni. (Lásd '1.4. Golyók visszahelyezése'). Más golyó semmilyen esetben sem kerül visszahelyezésre.

2.7. Alapvető hibák

Ha a játékos alapvető hibát vét, ellenfele következik lökésre. A fehér golyó 'golyó kézben' pozícióban van, és azt a lökésre következő játékos bárhová elhelyezheti a játéktéren (lásd '1.5. Golyó kézben pozíció').

A következő hibák számítanak alapvető hibának a 9-es játékban:

- 6.1. Fehér golyó lyukba esik, vagy kiugrik az asztról
- 6.2. Szabálytalan golyóérintés – a fehér golyónak minden lökésnél az asztalon lévő legkisebb számú célgolyót kell elsőként megérinteni
- 6.3. Falérintés hiánya
- 6.4. Lábhiba – legalább egy lábnak érintenie kell a padlót lökés közben
- 6.5. Golyók kiugrása az asztról – Az egyetlen golyó, amit kiugrása után vissza kell helyezni a tőpontra a 9-es
- 6.6 Golyók szabálytalan megérintése
- 6.7. Dupla érintés / Tapadó golyók
- 6.8. Tolás

- 6.9. Lökés mozgó golyók mellett
- 6.10. Szabálytalan fehér golyó elhelyezés
- 6.12. Dákó az asztalon
- 6.13. Hibás lökés-sorrend
- 6.15. Lassú játék

2.8. Súlyos hibák

A 6.14. pont alatt ismertetett 'Három hiba' szabály büntetése a játék elvesztését jelenti.

A 6.16. alatt ismertetett 'Sportszerűtlen viselkedés' alapján elkövetett hiba büntetését a bíró a sportszerűtlenség mértékének megfelelően állapítja meg.

2.9. Patt helyzet a játékban

Patt helyzet kialakulása esetén az eredeti kezdőlökést végző játékos kezdi a játékot. (Lásd 1.12. 'Patt helyzet a játékban'.)

3. A 8-as játék

- 3.1 *Az első kezdőlökés eldöntése*
- 3.2 *A 8-as játék felrakása*
- 3.3 *Kezdőlökés*
- 3.4 *Nyitott asztal / A golyócsoporthok kiválasztása*
- 3.5 *A játék folytatása*
- 3.6 *Lökések bementése*
- 3.7 *Golyók visszaállítása*
- 3.8 *A játék elvesztése*
- 3.9 *Alapvető hibák*
- 3.10 *Súlyos hibák*
- 3.11 *Patt helyzet a játékban*

3. A 8-as játék

A 8-as játékot 15 számozott célgolyóval és a fehér golyóval játsszák. A lökést végző játékos saját hét golyóból álló golyócsoportjának (1-től 7-ig, illetve 9-től 15-ig) az elrakása után kísérheti meg a 8-as golyó elrakását, amelynek sikeres kivitelezése a játék megnyerését jelenti.

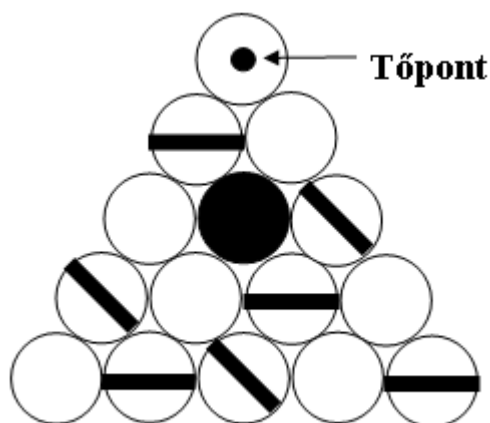
A 8-as játék 'bementéses' játék.

3.1. Az első kezdőlökés eldöntése

A tempólökést megnyerő játékos döntheti el, ki végzi el az első kezdőlökést. (Lásd '1.2. Tempólökés, a kezdés meghatározása'.) Az általános formula a váltott kezdés, de lásd még a Szabályozások '15. Kezdőlökések sorrendje' pontját.

3.2. A 8-as játék felrakása

A 15 célgolyót háromszög alakban, egymáshoz a lehető legszorosabban összetapadva kell felállítani, úgy hogy az első golyó a tőponton helyezkedik el, a 8-as pedig az első golyó vonalában, középen, a harmadik sorban. A háromszög két alsó sarkában eltérő golyócsoporthoz tartozó golyóknak kell állnia. A többi golyót véletlenszerűen kell elhelyezni a háromszögben.



3.3. Kezdőlökés

A következő szabályok vonatkoznak a kezdőlökésre

- (a) a fehér golyó 'golyó kézben' pozícióban a homlokvonal területén,
- (b) a kezdőlökésnél nincs bemondás, és a fehér golyó bármelyik célgolyót érintheti először,
- (c) amennyiben a kezdőlökés következtében golyó esik lyukba, és nem történik hiba, a kezdőlökést végző játékos folytathatja a játékot 'nyitott asztal' mellett (lásd '3.4. Nyitott asztal / Golyócsoport választás')
- (d) amennyiben a kezdőlökésnél nem esik golyó – legalább 4 célgolyónak egy, vagy több falat kell érnie, egyébként a kezdés hibásnak számít, és a lökésre következő játékos választhat az alábbi lehetőségek közül:
 - (1) elfogadja az asztalon kialakult helyzetet és folytatja a játékot
 - (2) új felrakást kér, és ő végzi el a kezdőlökést
 - (3) új felrakást kér, és ellenfelének adja át a kezdést
- (e) a 8-as golyó elrakása a kezdőlökéskor nem számít hibának. Ha kezdéskor a 8-as golyó lyukba kerül, a kezdést végző játékos dönthet, hogy
 - (1) visszarakatja a 8-ast a tőpontra, és elfogadja az asztalon kialakult helyzetet
 - (2) új felrakást kér, és újra elvégzi a kezdőlökést
- (f) ha a kezdés során a 8-as mellett a fehér is lyukba kerül (lásd '8.6. Fehér golyó lyukba esik'), akkor ellenfele választhat, hogy
 - (1) visszarakatja a 8-ast a tőpontra, és 'golyó kézben' pozícióból folytatja a homlokvonal mögül,
 - (2) új felrakást kér, és ő végzi el a kezdőlökést
- (g) ha a kezdés során bármelyik célgolyó kiugrik az asztalról, az hibának számít, a célgolyó lyukba kerül (kivéve a 8-ast, amit a tőpontra vissza kell állítani), és a soron következő játékos eldöntheti, hogy
 - (1) elfogadja az asztalon kialakult helyzetet
 - (2) 'golyó kézből' pozícióval folytatja a homlokvonal mögül
- (h) ha a kezdést végző játékos az előzőekben nem felsorolt hibát vét, akkor a soron következő játékos eldöntheti, hogy
 - (1) elfogadja az asztalon kialakult helyzetet
 - (2) 'golyó kézből' pozícióval folytatja a homlokvonal mögül

3.4. Nyitott asztal / A golyócsoportok kiválasztása

Mielőtt a golyócsoportok kiválasztásra kerülnek az asztal 'nyitott asztalnak' számít, és a lökést végző játékosnak meg kell neveznie a kiválasztott célgolyót. Ha a bemondott célgolyót szabályos lökéssel lyukba küldi, akkor az ahhoz tartozó golyócsoport lesz az övé, míg ellenfeléhez a másik golyócsoport tartozik. Ha nem sikerül a bemondott célgolyót szabályos lökéssel lyukba küldeni, akkor az asztal 'nyitott' marad, és ellenfele következik lökésre. 'Nyitott asztal' estében bármely célgolyót érintheti elsőként a fehér, kivéve a 8-as golyót.

3.5. A játék folytatása

A játékos mindaddig asztalnál marad, amíg szabályos és bementett lökésekkel a saját golyócsoportjához tartozó golyókat tud elrakni, illetve ezután elrakja a 8-as golyót, amely egyben a játék megnyerését jelenti.

3.6. Lökések bementése

Minden lökést - kivéve a kezdőlökést - be kell mondani (lásd 'Általános szabályok 1.6. Lökések bementése'). A 8-as golyóra történő lökést csak akkor lehet bementeni, ha már a lökést végző játékosnak nincs a saját golyócsoportjába tartozó célgolyója az asztalon.

A játékos jelenthet 'biztonsági lökést' (safety), amely lökés után ellenfele következik az asztalnál, a biztonsági lökés során lyukba esett golyók nem kerülnek vissza az asztalra. (lásd 'Meghatározások 8.17. – Biztonsági lökés')

3.7. Golyók visszaállítása

Ha a 8-as golyó a kezdőlökésnél lyukba esik, vagy kiugrik az asztalról, akkor visszakerül a tőpontra, vagy a háromszög újraállításra kerül. (Lásd '3.3. Kezdőlökés' és '1.4. Golyók visszaállítása'.) Más célgolyó semmilyen egyéb esetben nem kerül visszaállításra.

3.8. A játék elvesztése

A lökést végző játékos elveszti a játékot, ha

- (a) a 8-as golyó elrakásával egyidejűleg (ugyanazon lökés közben) a fehér golyó is lyukba esik
- (b) elrakja a 8-as golyót, miközben még saját golyócsoportjába tartozó golyó van az asztalon
- (c) nem a bementett lyukba küldi a 8-as golyót
- (d) kiugratja a 8-as golyót az asztalról

Mindezek nem vonatkoznak a kezdőlökésre (lásd '3.3. Kezdőlökés'.)

3.9. Alapvető hibák

Ha a lökést végző játékos hibát követ el, ellenfele folytathatja a játékot. A fehér golyó 'golyó kézben' pozícióba kerül, és az asztalhoz lépő játékos bárhová elhelyezheti azt a játéktéren (lásd '1.5. Golyó kézben').

A következő hibák számítanak alapvető hibának a 8-as játékban:

- 6.1. Fehér golyó lyukba esik, vagy kiugrik az asztalról
- 6.2. Szabálytalan golyóérintés – a fehér golyónak minden lökésnél elsőként a játékos saját golyócsoportjába tartozó golyót kell megérintenie, kivéve amikor az asztal még 'nyitott' (lásd '3.4. Nyitott asztal / Golyócsoport választás')
- 6.3. Falérintés hiánya
- 6.4. Lábhiba – legalább egy lábnak érintenie kell a padlót lökés közben
- 6.5. Golyók kiugrása az asztalról (lásd '3.7. Golyók visszaállítása')
- 6.6. Golyók szabálytalan megérintése
- 6.7. Dupla érintés / Tapadó golyók
- 6.8. Tolás
- 6.9. Lökés mozgó golyók mellett
- 6.10. Szabálytalan fehér golyó elhelyezés

- 6.11. Hibás játék a homlokvonal mögül
- 6.12. Dákó az asztalon
- 6.13. Hibás lökés-sorrend
- 6.15. Lassú játék

3.10. Súlyos hibák

A fentiekben ismertetett '3.8. A játék elvesztése' pont alatt felsorolt hibák a játék elvesztését jelentik. A '6.16.' pont alatt ismertetett 'Sportszerűtlen viselkedés' alapján elkövetett hiba büntetését a bíró a sportszerűtlenség mértékének megfelelően állapítja meg.

3.11. Patt helyzet a játékban

Patt helyzet kialakulása esetén az eredeti kezdőlökést végző játékos kezdi a játékot. (Lásd 1.12. 'Patt helyzet a játékban'.)

4. A 14/1-es játék

4.1 Tempólökés

4.2 A 14/1-es játék felállítása

4.3 Kezdőlökés

4.4 A játék folytatása, a játék megnyerése

4.5 A lökések bemondása

4.6 Golyók visszaállítása

4.7 Pontozás

4.8 A golyó-visszaállítás speciális szabályai

4.9 Alapvető hibák

4.10 Kezds során elkövetett hibák

4.11 Súlyos hibák

4.12 Patt helyzet a játékban

4. A 14/1-es játék

A 14/1-es játékot tizenöt számozott célgolyóval, és a fehér golyóval játsszák. Minden bemondott és szabályosan elrakott célgolyó egy pontot ér, és a megadott pontszámot elérő játékos nyeri a mérkőzést. A 14/1-es játék közben 14 célgolyó lyukba kerülése után az elrakott golyókat háromszöggel újra felállítják, és a lökésorozat folytatódik.

4.1. Tempólökés a kezdés eldöntésére

A játékosok tempólökéssel döntenek el, ki végezze el a kezdőlökést. (Lásd '1.2. Tempólökés, a kezdés meghatározása'.)

4.2. A 14/1-es játék állítása

A játék megkezdésekor a 15 célgolyót háromszögben állítják fel, úgy hogy a háromszög csúcán lévő célgolyó a tőponton álljon. Amikor a golyókat a játék folyamán újraállítják, akkor az első golyó helye üresen marad. A háromszög területének körülrajzolása elősegíti annak megállapítását, hogy a bontásra szánt célgolyó a háromszög területén belül helyezkedik-e el, vagy sem.

4.3. Kezdőlökés

A következő szabályok alkalmazandóak a kezdőlökésre:

- (a) a fehér golyó 'golyó kézből' pozícióban helyezhető el a homlokvonal mögött,
- (b) ha a kezdés során bemondott célgolyó nem esik lyukba, akkor legalább 2 célgolyónak és a fehér golyónak is falat kell érnie a lökés után, egyébként a kezdés hibásnak számít (Lásd '8.4. Falérintés'). A hibás kezdés büntetése mínusz 2 pont a lökést végző játékos számára (lásd '4.10. Kezds során elkövetett hibák'). A soron következő játékos eldöntheti, hogy elfogadja-e az asztalon kialakult helyzetet, vagy új kezdést kér ellenfelétől. Ezt mindaddig megteheti, amíg nem fogadja el a kialakult helyzetet, vagy a kezdést végző játékos nem végez szabályos kezdőlökést (lásd '4.11. Súlyos hibák').

4.4. A játék folytatása, a játék megnyerése

A lökést végző játékos mindaddig asztalnál marad, amíg szabályos lökésekkel elrakja a bementett golyókat, vagy el nem éri a játék megnyeréséhez szükséges kiírt pontszámot. Amikor az asztalon lévő 15 célgolyóból 14 elrakásra került, akkor a játék ideiglenesen megáll, és az elrakott 14 golyó háromszöggel újra felrakásra kerül.

4.5. A lökések bementése

A lökéseket be kell mondani, ahogy azt az '1.6. Lökések bementése' szabály ismerteti. A lökést végző játékos jelenthet 'biztonsági lökést' (safety), amely lökés után ellenfele léphet asztalhoz. A biztonsági lökés során lyukba került golyók visszaállításra kerülnek.

4.6. Golyók visszaállítása

Minden hibával, biztonsági lökessel elrakott golyó visszaállításra kerül, csak úgy mint az asztalról kiugrott golyók, illetve azok amelyek nem a bementés szerint kerültek elrakásra, illetve nem egy sikeresen bementett és elrakott golyóval együtt kerültek elrakásra. (Lásd '1.4. Golyók visszaállítása'.) Ha a 15. golyót vissza kell állítani, és az újraállított 14 golyó még nem került megérintésre, akkor a 15. golyó a háromszög csúcsára kerül, és a bíró háromszöget használhat a szoros állítás érdekében.

4.7. Pontozás

A lökést végző játékos egy pontot kap minden bementett, és szabályosan eltett golyó után. A szabályos lökés során minden más lyukba esett golyó után is egy-egy pontot kap. A hibákat a játékos pontszámából történő pontlevonással kell büntetni. A játékos pontszáma lehet negatív érték is a hibák következtében.

4.8. A golyó-visszaállítás speciális szabályai

Amikor a fehér golyó, vagy a 15. golyó akadályozza a 14 golyó újraállítását, akkor speciális szabályokat kell alkalmazni. Egy golyót akkor tekintünk akadályozó golyónak, ha a háromszög területén tartózkodik, vagy ha részben belenyúlik abba. A bírónak kérésre meg kell ítélnie, hogy egy golyó akadályozza-e a felrakást.

- (a) Ha a 15. golyó is lyukba esett a 14. golyó szabályos elrakásakor, akkor mind a 15 golyó újraállításra kerül.
- (b) Ha a fehér és a 15. golyó is akadályozza a felrakást, akkor a 15. golyó a háromszögbe kerül, a fehér golyó 'golyó kézből' pozícióba kerül a homlokvonal mögött
- (c) Ha csak a 15. golyó akadályozza a felrakást, akkor az a homlokpontra kerül, illetve ha azt a fehér elfoglalja, akkor a középpontra.

(d) Ha csak a fehér golyó akadályozza a felrakást, akkor azt a következőkben leírtak szerint kell elhelyezni:

1. ha a 15. golyó a homlokvonalon, vagy azon kívül helyezkedik el, akkor a fehér golyó 'golyó kézből' pozícióba kerül a homlokvonal mögött
2. ha a 15. golyó a homlokvonalon belül (a homlokterületen) helyezkedik el, akkor a fehér golyó a homlokpontra kerül (ha a homlokpont foglalt, akkor a fehér a középpontra kerül)

Egyik esetben sincs korlátozva, hogy a lökésre következő játékos melyik célgolyóra lök az újraállítás után

A fentieket táblázatban összefoglalva:

A fehér golyó helyzete A 15. golyó Helyzete	A háromszög területén van	Nincs a háromszögben és nincs a homlokponton *	A homlokponton van *
A háromszög területén van	15. g.: a tőpontra fehér g.: a homlokvonal mögé (homlokmező)	15.g.: a homlokpontra fehér g.: a helyén marad	15.g.: a közép-pontra fehér g.: a helyén marad
Lyukba került	15.g.: tőpontra fehér g.: a homlokvonal mögé (homlokmező)	15.g.: a tőpontra fehér g.: a helyén marad	15. g.: a tőpontra fehér g.: a helyén marad
A homlokvonalon belül van, de nincs a homlokponton *	15.g.: a helyén marad fehér g.: a homlokpontra		
Nincs a homlokvonalon belül és nincs a háromszögön belül	15.g.: a helyén marad fehér g.: a homlokvonal mögé (homlokmező)		
A homlokponton helyezkedik el *	15.g.: a helyén marad fehér g.: a közép-pontra		* - A homlokponton van: azt jelenti, hogy zavarja egy másik golyó homlokpontra állítását

4.9. Alapvető hibák

Ha a lökést végző játékos alapvető hibát vét, akkor egy pontot le kell vonni az elért pontjaiból, a lökés során elrakott golyót/golyókat vissza kell állítani, és az ellenfele következik lökésre. A fehér golyó a helyén marad, kivéve az alább külön említett esetekben. A 14/1-es játékban az alábbiak számítanak alapvető hibáknak:

- 6.1. Fehér golyó lyukba esik, vagy kiugrik az asztalról – A fehér golyó ilyenkor 'golyó kézben' pozícióból játszható meg a homlokvonal mögül (lásd '1.5. Golyó kézben pozíció'.)
- 6.3. Falérintés hiánya
- 6.4. Lábhiba – legalább egy lábnak érintenie kell a padlót lökés közben
- 6.5. Golyók kiugrása az asztalról – a kiugrott golyók visszaállításra kerülnek
- 6.6 Golyók szabálytalan megérintése
- 6.7. Dupla érintés / Tapadó golyók
- 6.8. Tolás
- 6.9. Lökés mozgó golyók mellett
- 6.10. Szabálytalan fehér golyó elhelyezés
- 6.11. Hibás játék a homlokvonal mögül – A '6.11. szabály 2. bekezdése alapján elkövetett hiba után a lökésre következő játékos 'golyó kézből a homlokvonal mögül' pozícióból következhet
- 6.12. Dákó az asztalon
- 6.13. Hibás lökés-sorrend
- 6.15. Lassú játék

4.10. Kezdés során elkövetett hibák

A kezdés során elkövetett hibák büntetése mínusz 2 pont, valamint az hogy az ellenfél valószínűleg újratekintést kér, ahogyan azt a '4.3. Kezdőlökés' c. szabály említi. Ha egy kezdőlökés során egyszerre követ el a játékos 'alapvető' és 'kezdési' hibát is, az kezdési hibának minősül.

4.11. Súlyos hibák

A '6.14. Három-hiba szabály' hatálya alá a 14/1-es játékban az alapvető hibák tartoznak, tehát a 'kezdési hiba' nem számít bele a 'három hibába'.

A harmadik 'alapvető hiba' elkövetésekor szintén egy pontot kell levonni a hibát vétő játékostól, de további 15 pontot le kell vonni a sorban elkövetett három hiba miatt. Ezek után a játékos ismét 'nulla hibán' áll.

A '6.16. Sportszerűtlen viselkedés' szabály hatálya alá eső esetekben a bíró határozza meg a büntetés mértékét az eset súlyosságának megfelelően.

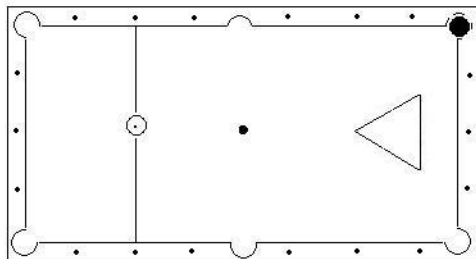
4.12. 'Patt helyzet' a játékban

Ha az '1.12. Patt helyzet a játékban' szabályban ismertetett helyzet alakul ki, akkor a játékosok ismételt tempólökéssel döntenek el, hogy ki végezzen el egy kezdőlökést.

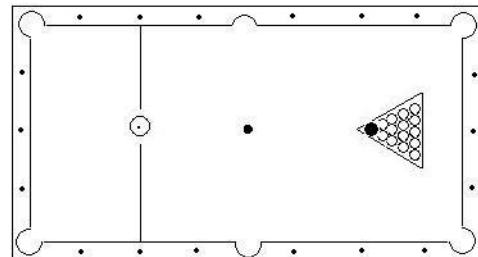
Segédrajzok

a 14/1-es játék újra-felrakásának könnyebb megértéséhez.
(A rajzok nem képezik a WPA hivatalos szabályainak részét.)

1. helyzet

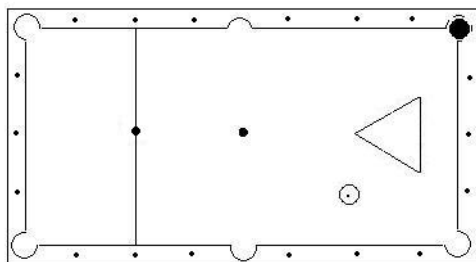


Fehér golyó - homlokponton
15. golyó - lyukba esett

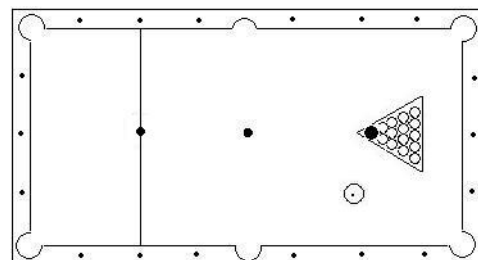


Fehér golyó - homlokponton marad
15. golyó - felállításra kerül a
háromszögben

2. helyzet

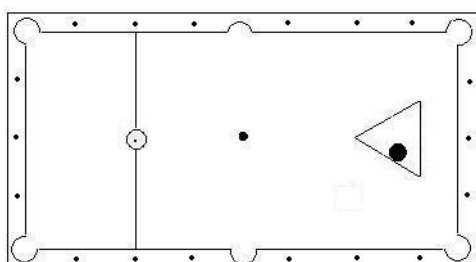


Fehér golyó - asztalon
15. golyó - lyukba esett

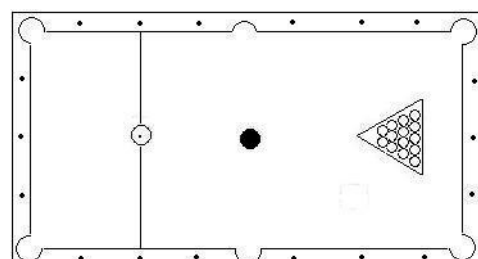


Fehér golyó - helyén marad
15. golyó - háromszögbe

3. helyzet

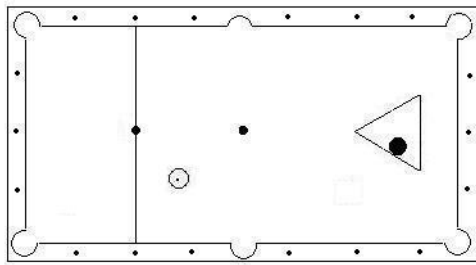


Fehér golyó - homlokponton
15. golyó - háromszögben

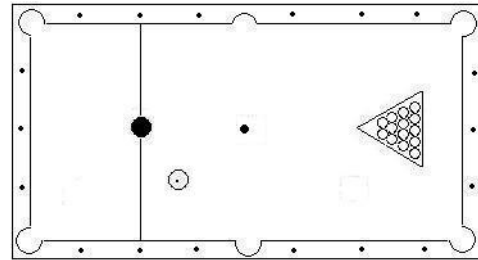


Fehér golyó - homlokponton
marad
15. golyó - középpontra kerül

4. helyzet

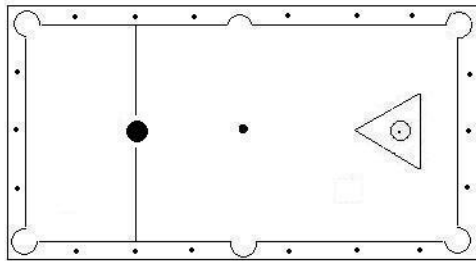


Fehér golyó - nincs a háromszögben és
nincs a homlokponton
15. golyó - háromszög területén

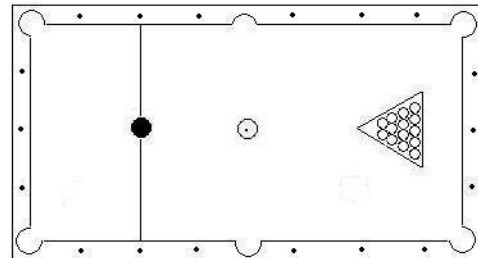


Fehér golyó - helyén marad
15. golyó - homlokpontra
kerül

5. helyzet

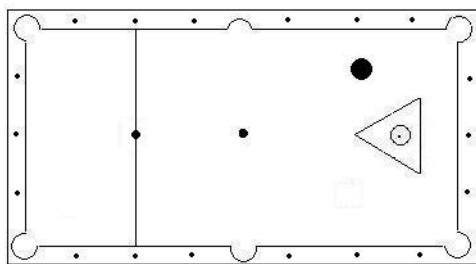


Fehér golyó - a háromszögben
15. golyó - homlokponton

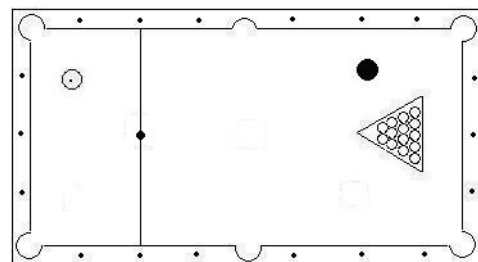


Fehér golyó - középpontra kerül
15. golyó homlokpontra kerül

6. helyzet

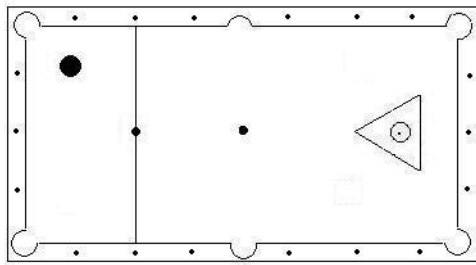


Fehér golyó - a háromszögben
15. golyó - az asztalon

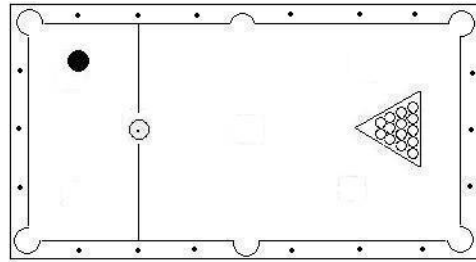


Fehér golyó - a homlokmezőbe kerül
15. golyó - a helyén marad

7. helyzet

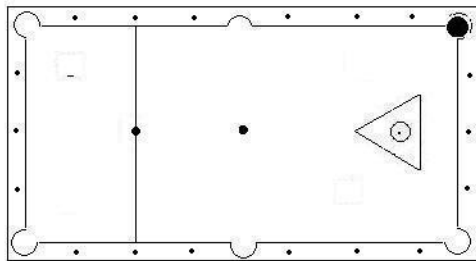


Fehér golyó - a háromszögben
15. golyó - a homlokmezőben

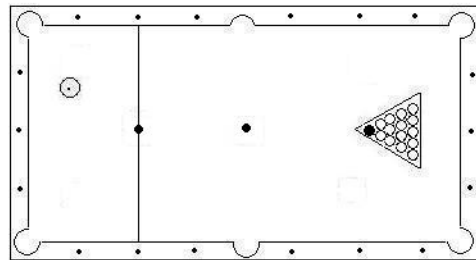


Fehér golyó - a homlokpontra kerül
15. golyó - a helyén marad

8. helyzet

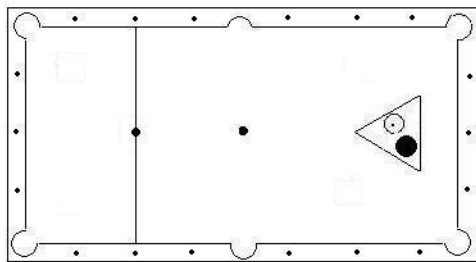


Fehér golyó - a háromszögben
15. golyó - lyukba esik

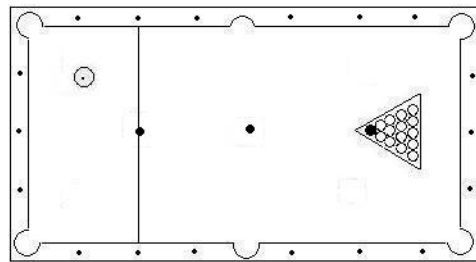


Fehér golyó - a homlokmezőbe
15. golyó - a háromszögbe

9. helyzet



Fehér golyó - a háromszögben
15. golyó - a háromszögben



Fehér golyó - a homlokmezőbe kerül
15. golyó - a háromszögbe kerül

6. Hibák

6.1 A fehér golyó lyukba esik, vagy kiugrik az asztalról

6.2 Hibás golyóérintés

6.3 Falérintés hiánya

6.4 Lábhiba

6.5 Golyók kiugrása az asztaról

6.6 Golyók szabálytalan megérintése

6.7 Dupla érintés / Tapadó golyók

6.8 Tolás

6.9 Lökés mozgásban lévő golyók mellett

6.10 Szabálytalan fehér golyó elhelyezés

6.11 Szabálytalan játék a homlokvonal mögül

6.12 Dákó az asztalon

6.13 Hibás lökés-sorrend

6.14 'Három-hiba' szabály

6.15 Lassú játék

6.16 Sportszerűtlen viselkedés

6. Hibák

A következő pontok alatt felsorolt esetek számítanak hibának a pool biliárd egyes játéknemeiben, ahol ezt a konkrét játékszabály megemlíti. Ha egy lökés során több hiba is történik, akkor a súlyosabb büntetést maga után vonó hibát kell figyelembe venni. Ha a hiba nem kerül bemondásra a következő lökés megkezdése előtt, akkor a hiba meg nem történtnek tekintendő.

6.1. A fehér golyó lyukba esik, vagy kiugrik az asztalról

Ha a fehér golyó lyukba esik, vagy kiugrik az asztalról, akkor a lökés hibás. Lásd még '8.3. Elrakott golyók', illetve '8.5. Kiugrott golyók'.

6.2. Hibás golyóérintés

Azokban a játéknemekben, ahol a játék szabályai szerint a fehér golyónak először egy adott golyót, vagy egy adott golyócsoporthoz tartozó golyót kell megérintenie, hibának számít, ha a fehér golyó bármilyen más golyót érint először.

6.3. Falérintés hiánya

Amennyiben a lökés során nem esik lyukba golyó, akkor a fehér golyónak egy szabályos célgolyót történő érintése után legkevesebb egy golyónak (a fehér golyónak, vagy bármely célgolyónak) falat kell érnie, egyébként a lökés hibának számít. (Lásd '8.4. Falérintés'.)

6.4. Lábhiba

Ha a lökést végző játékosnak legalább az egyik lába nem érinti a padlót abban a pillanatban, amikor a dákó végén lévő bőr megérinti a fehér golyót, az hibának számít.

6.5. Golyók kiugrása az asztalról

Hibának számít, ha egy célgolyó kiugrik az asztalról. Az, hogy az adott golyó visszakerül-e a játékba, vagy sem, az az adott játéknem szabályaitól függ. (Lásd még '8.5. Asztalról történő kiugrás')

6.6. Golyók szabálytalan megérintése

Hibának számít, ha megérintenek, megmozdítanak egy célgolyót, vagy bármilyen módon befolyásolják egy célgolyó útját, kivéve a lökés közben adódó normális golyó-golyó kontaktusokat. Hibának számít, ha megérintik, megmozdítják, vagy bármilyen módon befolyásolják az útját a fehér golyónak, kivéve, amikor az 'golyó kézben' pozícióban van, illetve a lökés során alkalmazott előrehaladó dákóbőr - fehér golyó kontaktust. A lökést végző játékos felel az asztalnál lévő felszerelésekért, a krétaért, a hídért, a ruházataért, a hajáért, vagy más testrészeért, a fehér golyóért, amikor az 'golyó kézben' pozícióban van, azaz mindenért, ami ilyen szabálytalan érintést okozhat. Ha a golyó szabálytalan megérintése véletlenül történik, akkor az alapvető hibának minősül. Ha szándékos, akkor a '6.16. Sportszerűtlen viselkedés' hatálya alá esik.

6.7. Dupla érintés / Tapadó golyók

Ha a dákó egy lökés során egynél többször érinti meg a fehér golyót, az hibának számít. Ha a fehér golyó közel áll egy célgolyóhoz, de nem érinti azt, és a dákó még akkor is érintkezik a fehér golyóval, amikor az megérinti a célgolyót, az hibának számít. Ha a fehér golyó nagyon közel áll egy célgolyóhoz, és a lökő játékos 'súrolja' a fehér golyóval a célgolyót, nem tekinthető az előzőekben említett hibának a lökés, még ha a dákó ténylegesen kontaktusban is van a fehér golyóval a két golyó érintkezésekor. Ha a lökés előtt a fehér és a célgolyó tapad egymáshoz, akkor szabályosnak tekinthető a lökés, ha az részben vagy egészben a célgolyó irányába mutat (feltéve, ha a golyó szabályos célgolyó a játék szempontjából) és ha a célgolyó megmozdul, az szabályos érintésnek tekinthető. (Még ha a tapadó golyó irányába történő lökés szabályosnak is tekinthető, figyelembe kell venni a 'dupla érintés' hibájának elkerülését, főleg ha több golyó is közel áll a fehérhez.) A fehér golyó nem tekinthető 'tapadó golyónak' csak ha azt a bíró, vagy az ellenfél megerősíti. A lökő játékos felelőssége, hogy ezt a megerősítést megkapja. A tapadó golyótól ellenkező irányba történő ellökés nem jelenti azt, hogy a lökés során a fehér golyó 'érintette' a célgolyót.

6.8. Tolás

Hiba, ha a dákóbőr és a fehér golyó hosszabb ideig érintkezik egymással, mint ami egy normális lökésnél elvárható.

6.9. Lökés mozgásban lévő golyók mellett

Hibának számít megkezdeni egy lökést, amíg bármelyik játékban lévő golyó mozog, vagy pörög az asztalon.

6.10. Szabálytalan fehér golyó elhelyezés

Amikor a fehér golyó 'golyó kézben' pozícióban van, és elhelyezése a homlokvonalon belülről korlátozódik hiba, ha a fehér golyót a homlokvonalról, vagy azon kívülről játsszák meg. Ha a játékos bizonytalan, hogy a fehér golyó elhelyezése hibás-e vagy sem, a bírót kérheti meg ennek megítélésére.

6.11. Szabálytalan játék a homlokvonal mögül

Ha a fehér golyó 'golyó kézből' pozícióban van a homlokvonal mögött, és az első golyó, amelyet megérint szintén a homlokterületen belül helyezkedik el a lökés hibának számít, hacsak a fehér golyó nem hagyta el a homlokterületet az érintés előtt. Amennyiben az ilyen hibás lökés szándékos volt, az sportszerűtlen viselkedésnek minősül.

A fehér golyónak át kell haladnia a homlokvonalon, vagy érintenie kell egy célgolyót, amely a homlokvonalon kívül, vagy azon áll, egyébként a lökés hibának számít, és az ellenfél 'golyó kézből' folytathatja a játékot az adott játéknem szabályai szerint.

6.12. Dákó az asztalon

Ha a játékos a dákóját használja, hogy egy lökést annak segítségével mérjen be, és a dákót az asztalon hagyja, anélkül, hogy a keze érintené azt, az hibának számít.

6.13. Hibás lökés-sorrend

Alapvető hibának számít, ha egy játékos szándék nélkül akkor lök, amikor nem ő következne sorra. Általánosságban a játékot a hibás sorrend után kialakult helyzetből lehet folytatni. Ha egy játékos szándékosan cseréli fel a sorrendet, akkor annak megítélése a '6.16. Sportszerűtlen viselkedés' szabály hatálya alá esik.

6.14. 'Három-hiba' szabály

Ha egy játékos három hibát követ el anélkül, hogy közben egy szabályos lökést végezne, az 'súlyos hibának' számít. Azokban a játéknemekben, ahol az eredmény a megnyert játékok számán alapul (pl. 9-es játék) a hibák egy játékon belül adódnak csak össze. Más játékokban, mint például a 8-as játékban ez a szabály nem alkalmazandó.

A bírónak (vagy az ellenfélnek) kötelessége figyelmeztetni az asztalhoz lépő játékost, ha 'két hibán van'. Ellenkező esetben az esetleg elkövetett harmadik hiba második hibának tekintendő.

6.15. Lassú játék

Ha a bíró úgy érzi, hogy egy játékos túl lassan játszik, akkor javasolhatja a játékosnak, hogy gyorsítsa fel játékát. Ha ez nem történik meg, akkor a bíró időmérést vezethet be, amely mindkét játékosra érvényes. Ha a lökést végző játékos túllépi a megadott időhatárt, akkor a bíró 'hibát' jelent be, és a soron következő játékos az adott játéknem szabályaiiban a hiba következményeként megadott módon folytathatja a játékot. (A '6.16. Sportszerűtlen viselkedés' szabály szintén alkalmazhatóak.)

6.16. Sportszerűtlen viselkedés

A 'sportszerűtlen viselkedés' -re vonatkozó büntetés alapján a 'súlyos hibák' -ra kiszabható büntetések mértéke alapján kerül kiszabásra, de a bíró saját belátása, és az eset súlyossága alapján eltérhet ettől. Alkalmazhat figyelmeztetést, az 'alapvető hibák' -nak megfelelő büntetést, (amely beleszámít a 'három-hiba' számolásába, ahol alkalmazandó), a 'súlyos hibák' – ra vonatkozó büntetést, játszavesztést, mérkőzésvesztést, kizárást a versenyből, a díjaktól, trófeáktól illetve a megszerzett pontoktól való megfosztást.

A 'sportszerűtlen viselkedés' bármilyen olyan szándékos cselekedet, amely a sportág és a sport hírnevének káros, megzavarja vagy befolyásolja a játékot olyan módon, hogy az ne a 'fair play' körülményeinek megfelelően fejeződjön be.

Ilyen lehet például:

- (a) az ellenfél szándékos megzavarása
- (b) a golyók állásának (nem lökéssel történő) szándékos megváltoztatása
- (c) szándékosan hibás dákóhasználat (miscue)
- (d) a lökésorozat folytatása a hiba bementése, vagy a játék felfüggesztése után
- (e) mérkőzés alatti gyakorlás
- (f) az asztal megjelölése
- (g) a játék késleltetése
- (h) nem megfelelő felszerelések használata

8. A Szabályokban használt kifejezések meghatározása

- 8.1 *Az asztal részei*
- 8.2 *A lökés*
- 8.3 *Elrakott golyók*
- 8.4 *Falérintés*
- 8.5 *Asztalról kiugrott golyók*
- 8.6 *Fehér golyó a lyukban*
- 8.7 *A fehér golyó*
- 8.8 *Célgolyó*
- 8.9 *Szett*
- 8.10 *Háromszög*
- 8.11 *Kezdőlökés*
- 8.12 *Lökés-sorozat*
- 8.13 *A golyók helyzete*
- 8.14 *Golyók visszaállítása*
- 8.15 *Helyzet (állás) visszaállítása*
- 8.16 *Ugrató-lökés*
- 8.17 *Biztonsági lökés (safety)*
- 8.18 *Hibás dációhasználat (miscue)*

8.1. Az asztal részei

Az asztal részei a játéktér, lyukak, rugalmas falak és a perem. Az asztal tő- (vagy láb-) része, ahol a golyókat felállítják, a homlok- (vagy fej-) része, ahonnan a fehér golyóval kezdenek. A homlokvonal és a homlokfal által határolt terület a homlokterület ('konyha'), amelynek *nem képezi részét* a homlokvonal.

A rugalmas falak, annak teteje, az asztal pereme a lyukak és azok pereme a 'fal' részét képezik.

Négy vonal határozható meg az asztalon:

- 'hosszú vonal' amely az asztal hosszanti középvonalát jelöli
- 'homlokvonal', az asztal egy negyedét határolja le, a homlokfalhoz közelebb
- 'lábvonal', az asztal egy negyedét határolja le, a tőfalhoz közelebb
- 'középvonal' – az asztal felét határolja le a két középső lyuk között.

Az asztal peremén általában intarziás jelöléseket ('gyémántok') találunk, amelyek az asztal szélességét 4-, az asztal hosszúságát 8 egyenlő részre osztják.

A játéktér felület a vízszintes, posztóval borított része az asztalnak. A játéktér felület következő jelölésekkel látható el – amennyiben az adott játéknem ezt megkívánja:

- 'tőpont' – amely a 'hosszú vonal' és a 'lábvonal' kereszteződésében található
- 'homlokpont' – amely a 'homlokvonal' és a 'hosszú vonal' kereszteződése
- 'középpont' – amely a 'hosszú vonal' és a 'középvonal' kereszteződése
- 'homlokvonal'
- 'tővonal' - a 'hosszú vonalnak' a 'tőpont' és a 'tőfal' közötti szakasza
- a felrakó háromszög körvonala

8.2. A lökés

A lökés akkor kezdődik, amikor a dákóbőr érintkezik a fehér golyóval egy, a dákó előrehaladó mozgásának köszönhetően. A lökés akkor fejeződik be, amikor az asztalon lévő összes golyó nyugalmi állapotba kerül (beleértve a pörgést is). A lökés akkor tekinthető szabályosnak, ha a játékos nem követ el hibát a lökés alatt.

8.3. Elrakott golyók

A golyó akkor tekinthető elrakottnak (lyukba esettnek), ha nyugalomba kerül a lyukban a játéktér felülete alatt, vagy megjelenik a golyókiadó rekeszben. A lyuk széléhez közel lévő golyó, amelyet egy másik golyó részben alátámaszt elrakottnak tekintendő, ha az alátámasztó golyót elmozdítva a támaszkodó golyó a lyukba esne.

Ha egy golyó nagyon közel áll meg a lyuk széléhez, és mozdulatlan marad legalább 5 másodpercig, majd ezután magától esik a lyukba nem tekintendő lyukba esettnek (lásd 1.7. 'A golyók nyugalomba kerülése'). Ez alatt az 5 másodperc alatt a bírónak biztosítania kell, hogy nem történik új lökés.

Az a golyó, amelyik visszapattan a lyukból a játéktér felületre nem tekintendő elrakottnak.

Ha a fehér golyó érintkezik egy lyukba került golyóval, akkor lyukba kerültnek tekintendő, függetlenül attól, hogy visszatér-e a játéktérre, vagy sem.

A megtelt, vagy megtelő lyukak kiürítését a bíró végzi, de a játékos felelőssége, hogy ez megtörténjen.

8.4. Falérintés

A golyó akkor tekintendő úgy, hogy falat ért, ha a lökés előtt nem ért falat, majd a lökés következtében érinti azt. Az a golyó, amely a lökés megkezdése előtt már érinti a falat (falhoz tapad) nem tekintendő falat értnek, hacsak el nem távolodik a faltól, majd ismét érinti. Az a golyó, amely lyukba esik, vagy kiugrik az asztalról szintén úgy tekintendő, mintha falat ért volna. A golyó nem tekintendő mindaddig 'falhoz tapadónak', amíg azt a bíró, a lökést végző játékos, vagy ellenfele ki nem jelenti. (Lásd 'Szabályozások 27. Tapadó golyók bemondása'.)

8.5. Asztalról kiugrott golyó

A golyó 'asztalról kiugrott' tekintendő, ha a lökés után nem a lyukba kerül és nem a játéktér felületen (az asztal vízszintes, posztóval borított részén) kerül nyugalomba. A golyó az asztalról kiugrott'nak tekinthető, ha úgy tér vissza a játéktérre, hogy közben idegen tárgyat érintett, úgy mint a világítást, krétát, vagy a lökést végző játékost (stb.).

Az a golyó, amely megérinti az asztal peremét, de utána visszatér a játéktérre, vagy lyukba esik nem tekintendő asztalról kiugrott'nak.

8.6. Fehér golyó a lyukban

A fehér golyó lyukba kerülése, amikor a fehér golyó lyukba esik, vagy megérint egy már lyukban lévő golyót.

8.7. A fehér golyó

A játékos a lökés megkezdésekor a fehér golyót löki meg a dákóbőrrel. Hagyományosan fehér színű, de megjelölhető pöttyökkel, vagy logóval. A pool biliárd játékban mindkét játékos ugyan azt a fehér golyót használja.

8.8. Célgolyó

A célgolyókat a fehér golyóval kell eltalálni, általában azzal a szándékkal, hogy lyukba küldjék őket. Számokkal látják el őket, 1-től addig a számozásig, ahány golyóra az adott játéknemben szükség van. A golyók színére és számozására vonatkozó előírások a WPA Felszerelési Előírásai tartalmazzák.

8.9. Szett

Némely esetekben a mérkőzéseket szettekre bontják, és bizonyos számú szett megnyerése szükséges a mérkőzés megnyeréséhez. A szettek meghatározott számú játékból, vagy pontból állnak.

8.10. Háromszög

A háromszög egy keret, amelyben szorosan összefogva állítják fel az adott játékhoz szükséges golyókat. (Alkalmazható rombusz alakú keret a 9-es játékhoz pl.)

8.11. Kezdőlökés

A kezdőlökés a mérkőzés, vagy a játék nyitólökése, függően a játék-nemtől. Jellemzően a fehér golyót a homlokterületen helyezik el, és innen kell a felállított golyókat szétbontani.

8.12. Lökéssorozat

A lökéssorozat az az idő, amit egy játékos az asztal mellett tölt. Akkor kezdődik, amikor a játékos szabályosan megkezdheti lökését, és véget ér, amikor már nem végezhet több lökést. Némely játéknemben a játékos választhat, hogy elkezd-e lökéssorozatát, vagy átadja azt ellenfelének (lásd 'push out'). A lökéssorozaton lévő játékost 'lökést végző játékosnak' hívjuk.

8.13. A golyók helyzete

A golyók helyzetét a középpontjukon függőlegesen áthaladó vonal határozza meg. Az, hogy egy golyó egy adott ponton, vagy vonalon helyezkedik-e el attól függ, hogy a talppontja, azaz a középpontján függőlegesen áthaladó egyenes érinti-e az adott pontot, vagy vonalat.

8.14. Visszaállított golyók

Némely játéknemekben a célgolyókat vissza kell állítani a játékfelület adott pontjára. Ezután nevezzük őket visszaállított golyóknak. (Lásd '1.4. Golyók visszaállítása')

8.15. Helyzet (állás) visszaállítása

A golyók elmozdulása után a szabályok megkívánhatják a helyzet, azaz a golyók eredeti pozíciójának visszaállítását. A bíró a lehető legpontosabban kísérli meg a golyókat visszaállítani eredeti pozíciójukba.

8.16. Ugrató-lökés

Ugrató-lökésnek nevezzük, amikor a fehér golyót egy útban álló akadály (golyó, vagy fal) átugrására készítetik. Az, hogy egy ilyen lökés szabályos-e, vagy sem az a kivitelezés módjától, és a játékos eredeti szándékától függ. Általában a szabályos ugrató-lökést a játékos megemelt dákóval végzi, a lökés során a fehér golyót a játéktér felé löki, amelyről az elpattan.

8.17. Biztonsági lökés (safety)

Egy lökést akkor tekintünk biztonsági lökésnek, ha az adott játék 'bemondásos játék', és a lökést végző játékos a lökés megkezdése előtt bejelenti a bírónak, vagy ellenfelének, hogy 'biztonságit' lök. A biztonsági lökés után minden esetben az ellenfele következik lökésre.

8.18. Hibás dákóhasználat ('miscue')

Hibás dákóhasználatnak (miscue) tekintjük, amikor a dákóbőr lecsúszik a fehér golyóról – ez általában akkor történik meg, amikor nagyon a szélén találják el a fehér golyót, vagy a krétázás nem volt megfelelő. Ezt egy 'éles' hang kíséri, és a dákóbőrön is látható nyomot hagy. Az ilyen hibás dákókezelés során előfordulhat, hogy a fehér golyó a dákó oldalával is érintkezik, de ha az ilyen érintés nem tisztán egyértelmű, akkor úgy kell tekinteni, mintha nem történt volna meg. Az 'alá-kanalazás', amikor a dákó egyszerre érinti a fehér golyót és a játéktérrel, amelynek következtében a fehér felugrik a játéktérről – hibás dákóhasználatnak ('miscue') tekintendő.

A szándékosan kivitelezett hibás dákóhasználatot ('miscue') a '6.16. Sportszerűtlen viselkedés' hatálya alatt kell megítélni.

9. A 10-es játék

- 9.1 Kezdés meghatározása
- 9.2 A 10-es játék felállítása
- 9.3 Szabályos kezdőlökés
- 9.4 A játék második lökése – 'push out'
- 9.5 Lökések bementése
- 9.6 A játék folytatása
- 9.7 Golyók visszaállítása
- 9.8 Alapvető hibák
- 9.9 Súlyos hibák
- 9.10 Patt helyzet a játéokban

9. A 10-es játék

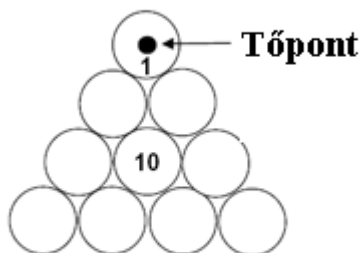
A 10-es játék bementéses játék, amelyet 1-től 10-ig számozott célgolyóval, és a fehér golyóval játszanak. A tíz golyót növekvő számsorrendben kell megjátszani. Az a játékos, aki a 10-es golyót szabályos, bementett lökés következtében elrakja, megnyeri a játékot. Ez megtörténhet a kezdőlökésnél, ebben az esetben nem szükséges a bementés. Lökésenként egy golyó mondható be. (lásd '9.5. Lökések bementése'.)

9.1. Kezdés meghatározása

A tempólökést megnyerő játékos döntheti el, ki végzi el az első kezdőlökést. (Lásd '1.2. Tempólökés, a kezdés meghatározása'.) Az általános formula a váltott kezdés, de lásd még a Szabályozások '15. Kezdőlökések sorrendje' pontját.

9.2. A 10-es játék felállítása

A célgolyókat háromszög alakban, egymáshoz a lehető legszorosabban összetapadva kell felállítani, úgy, hogy az 1-es a tőponton áll, a 10-es golyó pedig a háromszög közepén. A többi golyót véletlenszerűen kell elhelyezni a háromszögben. (Lásd Szabályozások '4. Felrakás / Golyók beütése'.)



9.3. Szabályos kezdőlökés

A következő szabályok vonatkoznak a kezdőlökésre:

- (c) a fehér golyó a homlokterületen belül bárhol elhelyezhető
- (b) amennyiben a kezdőlökés során nem esik legalább egy golyó, akkor legalább négy célgolyónak egy vagy több falat kell érnie, egyéb esetben a kezdés szabálytalan (Lásd még Szabályozások '17. Kezdőlökésre vonatkozó követelmények'.)

9.4. A játék második lökése – 'Push out'

Amennyiben a kezdőlökésnél nem történt hiba, a soron következő lökést végző játékos 'push out'-ot jelenthet. Szándékának tudomásul vételéről (a bíró, illetve ellenfele által) meg kell győződnie. Ebben az esetben a 'push out' lökésre nem érvényesek a Szabályok '6.2. Szabálytalan golyóérintés', illetve '6.3. Falérintés hiánya' szabályok. Amennyiben a 'push out' lökés közben nem történt szabálytalanság, a soron következő játékos döntheti el, ki folytassa a játékot. Ha a 'push out' lökés közben a 10-es golyó lyukba került, akkor azt a tőpontra vissza kell állítani, büntetés nincs.

9.5. Lökések bemondása

Minden lökésnél (kivéve a kezdőlökést) a lökéseket be kell mondani, ahogyan az az 'Általános szabályok 1.6. Lökések bemondása' pontjában áll. A lökést végző játékos 'biztonsági lökést' is jelenthet, amely lökés után ellenfele következik, a biztonsági lökés során lyukba került golyók nem kerülnek visszaállításra, kivéve a 10-es golyót, amelyet vissza kell állítani (lásd még '8.17. Biztonsági lökés').

9.6. A játék folytatása

Amennyiben a játékos szabályos lökessel lyukba küldi a bemondott golyót (kivéve a 'push out' lökést, lásd '9.4. A játék második lökése - 'Push out)'), és a lökés során másik golyó is lyukba esik, azok lyukban maradnak, és a játékos folytathatja lökéssorozatát. Ha bármely lökés során lyukba küldi a 'BEMONDOTT' 10-es golyót, (kivéve 'push out' lökés) megnyeri a játékot. Ha a játékosnak nem sikerül a bemondott golyót elrakni, vagy hibát vét, ellenfele következik játékra. Amennyiben a lökés során nem történt hiba, ellenfelének a kialakult helyzetből kell folytathatnia a játékot.

9.7. Golyók visszaállítása

Ha a 10-es golyó hibás lökessel, vagy a 'push out' során kerül lyukba, illetve ha bemondás nélkül, vagy nem a bemondott lyukba kerül, ha kiugrik az asztról, akkor vissza kell állítani a tőpontra (lásd '1.4. Golyók visszaállítása'). Más célgolyó semmilyen esetben nem kerül visszaállításra.

9.8. Alapvető hibák

Ha a játékos alapvető hibát vét, ellenfele következik lökésre. A fehér golyó 'golyó kézből' pozícióban az asztalon bárhol elhelyezhető (lásd '1.5. Golyó kézből').

A következő hibák számítanak alapvető hibának a 10-es játékban:

- 6.1. Fehér golyó lyukba esik, vagy kiugrik az asztról
- 6.2. Szabálytalan golyóérintés – a fehér golyónak minden lökésnél az asztalon lévő legkisebb számú célgolyót kell elsőként megérinteni
- 6.3. Falérintés hiánya
- 6.4. Lábhiba – legalább egy lábnak érintenie kell a padlót lökés közben
- 6.5. Golyók kiugrása az asztról – Az egyetlen golyó, amit kiugrása után vissza kell helyezni a tőpontra a 10-es

- 6.6 Golyók szabálytalan megérintése
- 6.7. Dupla érintés / Tapadó golyók
- 6.8. Tolás
- 6.9. Lökés mozgó golyók mellett
- 6.10. Szabálytalan fehér golyó elhelyezés
- 6.12. Dákó az asztalon
- 6.13. Hibás lökés-sorrend
- 6.15. Lassú játék

9.8. Súlyos hibák

A 6.14. pont alatt ismertetett 'Három hiba' szabály büntetése a játék elvesztését jelenti.

A 6.16. alatt ismertetett 'Sportszerűtlen viselkedés' alapján elkövetett hiba büntetését a bíró a sportszerűtlenség mértékének megfelelően állapítja meg.

9.10. Patt helyzet a játékban

Patt helyzet kialakulása esetén az eredeti kezdőlökést végző játékos kezdi a játékot. (Lásd 1.12. 'Patt helyzet a játékban'.)

Adminisztratív Szabályozások

1. *Adminisztratív szabályok*
2. *A Versenyszabályok alóli kivételek*
3. *Öltözködési előírások*
 - 3.1 *Férfiak*
 - 3.2 *Hölgyek*
4. *Felrakás / Golyók beütése*
5. *Játék 'terület-felügyelő' bírók esetén*
6. *A sportszerűtlen viselkedés büntetése*
7. *Az óvásra vonatkozó szabályok*
8. *A bírókra vonatkozó eligazítás*
9. *A bírók megnyilvánulási kötelezettsége*
10. *Kiegészítés a 8-as játékhoz*
11. *Állás (helyzet) helyreállítása*
12. *A felszerelések elfogadása*
13. *A lyukak kiürítése*
14. *Időkérés*
15. *Kezdőlökések sorrendjének meghatározása*
16. *Felrakás a 9-es játékban*
17. *A kezdőlökésre vonatkozó követelmények*
18. *A fehér golyó eltérítése kezdőlökésnél*
19. *Időmérés*
20. *'Csak fehér golyó hiba' szabály*
21. *Késői mérkőzéskezdés*
22. *Külső zavaró hatás*
23. *Edzői tanácsadás*
24. *Külső erőbehatás (Act of God)*
25. *A játékos kijelölt helye*
26. *Egyidejű golyóérintés*
27. *Tapadó golyók bementése*

1. Adminisztratív szabályok

Ezek a szabályok az öltözködésre, óvásra, időbeosztásra és más olyan előírásokra vonatkoznak, amelyek nem képezik részét a Játékszabályoknak, de az egyes versenyeken a lebonyolításkor figyelembe kell venni. A szabályozások versenyről versenyre eltérően is alkalmazhatóak, úgymint a lejátszandó szettek / játékok (frémek) száma, vagy a kezdési rendre vonatkozó előírások. Az egyes versenyekre vonatkozóan a Versenyigazgatóság jogköre ezeket meghatározni. Az adminisztratív szabályok nem írhatják felül a Versenyszabályokat, mindig a Versenyszabályokban meghatározottak az elsődlegesek.

2. A Versenyszabályok alóli kivételek

Az érvényes Versenyszabályok nem módosíthatóak, csak a WPA Sportigazgatójának, vagy más felhatalmazott tisztségviselőjének engedélyével az adott versenyen. Az ilyen módosításokat írásban kell ismertetni a verseny előtti játékos-tájékoztatón.

3. Öltözködési előírások

A játékosok öltözetének meg kell felelnie a verseny színvonalának, tisztának rendezettnek és jó állapotúnak kell lennie. Ha bármelyik játékos bizonytalan az öltözete szabályos voltában, akkor a Versenyigazgatóság véleményét kell kikérnie az elfogadást illetően. A Versenyigazgató döntése véglegesnek tekintendő az öltözet szabályosságát illetően. Kivételes esetben a Versenyigazgató felmentést adhat a szabályoktól eltérő öltözetben történő versenyzés alól (például a repülőtéren történő csomag elvesztés).

A játékos a versenyből kizárható a nem megfelelő ruházat miatt.

Amennyiben a verseny előtt nincs más tartalmú kihirdetés, akkor a WPA által meghatározott öltözeti előírás az irányadó, melyeket a Világbajnokságon és a World Tour versenyein is alkalmazni kell. Ezek a következők:

Férfiak

A férfiak tetszőleges színű galléros inget, vagy galléros pólót viselhetnek, melynek tisztának és jó állapotúnak kell lennie. Az ing vagy a galléros póló csak a nadrágba tűrve viselhető. Gallér nélküli és/vagy ujjatlan póló nem engedélyezett. Az öltözközéshez tartozó nadrág bármilyen színű lehet. Farmernadrág viselése semmilyen színben nem engedélyezett, de a nadrág lehet 'farmer-szabású'. A cipőnek elegánsnak, és a ruházathoz illőnek kell lennie. Edzőcipő és szandál nem engedélyezett. Sötét bőr-, vagy bőrszerű felsőrésszel ellátott sportcipő engedélyezett – kérdéses esetben a versenyigazgatóság döntése az irányadó.

3.2 Hölgyek

A hölgyek viselhetnek inget, elegáns felsőt ('top'-ot), blúzt, ruhát, vagy póló-inget. Gallér és/vagy ujj nélküli póló nem engedélyezett. A nadrág bármilyen színű lehet, feltéve hogy jó állapotú és tiszta. Farmernadrág semmilyen színben nem engedélyezett, de farmer szabású nadrág igen. A hölgyversenyzők viselhetnek szoknyát, amely a térdet takarja. A cipőnek elegánsnak, és a ruházathoz illőnek kell lennie. Edzőcipő és szandál nem engedélyezett. Sötét bőr-, vagy bőrszerű felsőrésszel ellátott sportcipő engedélyezett – kérdéses esetben a versenyigazgatóság döntése az irányadó.

4. Felrakás / A golyók 'beütése'

Az asztal, illetve a golyók beütése azt jelenti, amikor a golyókat egy sablonba helyezve a felrakás helyén beütik (a golyók tetejét megkopogtatva). A beütés helyettesíti a hagyományos háromszög használatát, gyors és szoros felrakást eredményez. Az asztal beütése, vagy a hagyományos háromszög használata a Versenyigazgatóság döntésétől függ. A játékosok nem üthetik be a golyókat, azok beütését, vagy újra-beütését csak a Versenyigazgatóság által kijelölt személy végezheti el.

5. Játék 'terület-felügyelő' bírók esetén

A Versenyigazgatóság a versenyen, vagy annak egy részében 'terület-felügyelő' bírókat jelölhet ki, amikor a bírók az adott területen több asztalon folyó játékot felügyelnek egyszerre, és egy-egy asztal mellett ilyenkor nincs állandó bíró. Ilyen esetben is a játékosoknak mindig a játékszabályok figyelembe vételével kell játszaniuk. A játék felügyelete ilyen esetben a következő módon zajlik:

A bírói feladatokat a nem lökésen végző játékos látja el. Ha egy adott lökés előtt a játékos úgy véli, hogy ellenfele nem tudja megfelelően megítélni a lökés szabályos voltát, akkor a 'terület-felügyelő' bírót kell odahívnia az asztalhoz, hogy megítélje a lökést. Ez a jog megilleti a nem lökésen lévő játékost is, ha úgy véli, hogy nem tudja, vagy nem szeretné megítélni a lökést. Mindkét játékosnak joga van a játék felfüggesztéséhez, amíg a bíró megfelelő döntést meghozza. Amennyiben bíró jelenléte hiányában a két játékos között vita keletkezik, és a 'terület felügyelő' bírónak úgy kell döntését meghoznia, hogy nem látta az előzményeket, akkor törekednie kell arra, hogy az eset minden tényezőjét minél teljesebb körben megismerje. Ez magában foglalhatja megbízható szemtanúk megkérdezését, videó felvétel visszanezését, vagy a lökés rekonstruálását. Ha a 'terület felügyelő' bírónak utólag azt kell eldöntenie, hogy hiba történt-e vagy sem, és a hibára vonatkozóan nincs semmi más bizonyíték, mint az egyik játékos állítása a másikéval szemben, akkor azt kell feltételezni, hogy a hiba nem történt meg.

6. A sportszerűtlen viselkedés büntetése

A szabályok és rendelkezések jelentős mozgásteret adnak a bíróknak és a verseny vezetőségének a sportszerűtlen viselkedés büntetésével kapcsolatban. A döntés meghozatalánál számos tényezőt figyelembe kell venni, úgy, mint az előzményeket, korábbi figyelmeztetéseket, az eset súlyosságát, és a verseny előtt a játékosoknak adott tájékoztatást. Figyelembe kell venni azt is, hogy a tapasztalt játékosoknak teljes mértékben tisztában kell lennie a szabályokkal és rendelkezésekkel, míg a relatív kezdő játékosok nem mindig vannak tisztában ezek gyakorlati alkalmazásával.

7. Az óvásra vonatkozó szabály

Ha a játékosnak döntéshozatalra van szüksége, akkor először a bíróhoz kell fordulnia. A bíró minden rendelkezésére álló tényező figyelembe vételével hozza meg döntését. Ha a játékos a döntés ellen fellebbezni akar, akkor először a vezetőbíróhoz, majd a Versenyigazgatóhoz fordulhat. A versenyeken a Versenyigazgató döntése végleges és megfellebbezhetetlen.

A WPA által rendezett Világbajnokságokon a legfelsőbb fórum a WPA Sportigazgatója, amennyiben jelen van. Az óvás díja ebben az esetben 100.- USD, melyet a versenyző elveszít, ha az óvás jogosságát nem ítélik meg.

A játékos kérheti a bírót tényszerű döntésének újragondolására, de csak egy alkalommal. Ha ezt még egyszer megteszi ugyanazon döntésre vonatkozóan, akkor azt sportszerűtlen viselkedésnek kell tekinteni.

8. A bírókra vonatkozó eligazítás

A bíró a szabályoknak megfelelően ítéli meg a játék helyzeteket, biztosítja a megfelelő játékkörülményeket, bemondja a hibákat, és mindent megtesz, hogy a játék szabályos keretekben folyjék. A bíró felfüggesztheti a játékot, ha úgy ítéli meg, hogy a körülmények nem biztosítottak. A játék szintén felfüggesztésre kerül, ha egy helyzet, vagy szabály kérdésében vita alakul ki. A bíró jelenti be a hibát, vagy más olyan helyzetet, amelyet a szabályok alapján meg kell tennie. Válaszol azokra a kérdésekre, amelyekre a szabályokból adódóan kell, úgy, mint például a hibák száma. Tilos tanácsot adnia a szabályok alkalmazásával kapcsolatban, vagy más olyan kérdéssel kapcsolatban, ahol a szabályok nem írják elő számára, hogy beszéljen. Segítséget nyújthat a játékosoknak a híd átadásával, vagy helyzetével. Ha szükséges, segítséget nyújthat a világítótest elhúzásával a lökés ideje alatt. Ha az adott játékra vonatkozó szabály tartalmazza a 'három-hiba szabályt', akkor a bíró figyelmezteti a játékost a második hiba elkövetésekor és akkor, amikor a két hibán lévő játékos visszatér lökésre az asztalhoz. A második hiba elkövetésekor történő (tehát az elsőként említett) figyelmeztetés nem kötelező, de segít elkerülni a későbbi félreértéseket. Ha olyan pontkijelző rendszer van, ahol az elkövetett hibák száma is követhető, az kielégíti a figyelmeztetésre vonatkozó követelményeket.

9. A bírók megnyilvánulási kötelezettsége

A bírók csak olyan, a játékosok által feltett, objektív adatokra vonatkozó kérdésekre válaszolhatnak, mint például hogy egy adott golyó a háromszög területén belül helyezkedik-e el, milyen az adott golyó homlokvonallhoz viszonyított helyzete, a pontok száma, hány pont kell még a győzelemhez, hogy a játékos, vagy ellenfele 'hibán van-e', illetve milyen szabály alkalmazandó egy adott hiba megtörténte esetén (stb.). Amikor egy adott szabály értelmezésével kapcsolatos kérdés merül fel, a bíró a legjobb tudása szerint magyarázza el az adott szabályt, de bármilyen, a bíró által közölt hibás értelmezés sem menti fel a játékost az adott szabály hatálya alól. A bíróknak tilos felajánlani, vagy ténylegesen nyújtani olyan szubjektív véleményt, amely a játékot befolyásolja, mint például egy adott helyzetből szabályos lökés végrehajtható-e, lőhető-e kombináció, vagy hogy lehetne az adott állást löni.

10. A 8-as játékra vonatkozó kiegészítés

Ha a golyócsoportok meghatározásra kerültek, és az asztalnál lévő játékos tévesen az ellenfél golyócsoportjába tartozó golyóra lök és teszi el azt a lyukba, akkor hibát kell jelenteni, mielőtt a következő lökés megtörténne. Amikor a bíró, vagy bármelyik játékos felismerte, hogy a golyócsoportok felcserélődtek, a játékot meg kell állítani, és a golyókat újra fel kell állítani. A kezdőlökést az eredetileg kezdő játékos végzi el.

(Figyelem: Ez a kiegészítés nem képezi a 8-as játékra vonatkozó Játékszabályok részét, de adott versenyen a Versenyigazgatóság dönthet alkalmazásáról.)

11. Állás helyreállítása

Minden olyan esetben, amikor a golyók helyzetét módosítani kell (pozíció helyreállítása esetén) ezt kizárólag a bíró végezheti el. Minden olyan információt igénybe vehet, amit szükségesnek lát az adott helyzetben. Konzultálhat egyik, vagy mindkét játékosal, de

véleménye kialakításában kizárólag saját döntése az irányadó. Mindkét játékosnak joga van egyszer véleményt nyilvánítani a bíró döntésével kapcsolatban, de azután kizárólag a bíró döntése az irányadó a golyó(k) helyzetének visszaállítására vonatkozóan.

12. A felszerelések elfogadása

Miután a verseny, vagy egy adott mérkőzés elkezdődött, a játékosnak nincs joga megkérdőjeleznie bármely, a verseny szervezői által biztosított felszerelés minőségét, vagy jogosságát, kivéve ha azt a bíró, vagy a verseny igazgatója nem támogatja. Minden ilyen irányú óvást előzetesen kell benyújtani.

13. A lyukak kiürítése

A golyók akkor tekinthetők 'elrakottnak', ha minden tekintetben megfelelnek a Szabályokhoz tartozó 'Meghatározások 8.3. Elrakott golyók' pontjában írtaknak. Habár a lyukak kiürítésének feladata a bírók feladatkörébe tartozik, a végső felelősség a megtelt lyukakkal kapcsolatos hibák miatt a lökést végző játékosra hárul. Ha bíró nincs jelen az asztalnál (pl. 'terület felügyelő' bírók esetében) a játékos maga is kiürítheti a lyukat, feltéve, hogy szándékát előre jelzi és bejelenti ellenfelének.

14. Időkérés

Amennyiben a verseny szervezői másképp nem rendelkeznek, mindkét játékosnak joga van egyszer 5 perces időtartamban időt kérni a mérkőzés alatt, ha a mérkőzés több mint 9 játékból áll (8-as játékból), illetve több mint 13 játékból áll (9-es játékból). Az előbbieknél rövidebb mérközéseken nincs időkéresi lehetőség.

Az időkérés esetén a játékos köteles:

- informálni a bírót időkéresi szándékáról
- megbizonyosodni, hogy a bíró tudomásul vette az időkéresi szándékot, és ezt a jegyzőkönyvön feltüntette
- megbizonyosodni arról, hogy a bíró jelezte az asztalon a játék felfüggesztését (A hagyományos módja ennek, hogy a játékos az asztalra helyezi a dákját)ü

Az ellenfélnek a számára kijelölt székben kell maradnia, mint a játék mente alatt egyébként. Amennyiben nem így tesz, akkor úgy tekintendő, hogy ő is kikérte az idejét, és további időkérés a számára sem engedélyezett.

Az időkéresre 8-as és 9-es játék esetén a felrakások közötti időben van lehetőség, az időkérés alatt a játék fel van függesztve.

14/1-es játék esetén időkéresre a golyók újraállításakor van lehetőség, de a lökésen lévő játékos ilyenkor folytathatja sorozatát. Ha a nem lökésen lévő játékos kér időt, akkor meg kell bizonyosodnia arról, hogy távolléte alatt bíró felügyeli az asztalt, másképp elveszti a jogát, hogy bármilyen kifogással éljen visszatértekor.

Az időt kérő játékosnak szem előtt kell tartania, hogy időkérese alatt is szem előtt kell tartania a sportszerű viselkedést, másképp magára vonhatja a sportszerűtlen viselkedéssel kapcsolatos büntetést.

Ha egy játékos orvosi problémákkal küzd, a Versenyigazgató extra időkérest engedélyezhet számára indokolt esetben.

15. Kezdőlökések sorrendje

Az elsőt követő kezdőlökések sorrendjének meghatározására a verseny vezetősége választhat a Szabályozásokban előírtól eltérő sorrend-meghatározást. Lehet 'győztes kezd', váltott kezdés, vagy három partinként váltott kezdés például.

16. Felrakás a 9-es játékban

Ahogy az a Játékszabályok '9-es játék 2.2'.-es pontjában le van írva, az 1-es és 9-es golyót kivéve a többi golyót véletlenszerűen kell elhelyezni, elhelyezésüknél semmilyen előre meghatározott sorrendet nem szabad tartani. Ha nem a bíró rakja fel a kezdést, és az egyik játékos úgy véli, hogy partnere egy előre meghatározott sémát használ a felrakásnál, akkor ezt a verseny vezetőségének a tudomására kell hoznia. Ha a vezetőség meggyőződik arról, hogy a játékos szándékosan pozicionálja a golyókat, akkor hivatalos figyelmeztetésben részesíti a játékost. Ha a figyelmeztetés után sem változtat a játékos a felrakásnál alkalmazott szándékosságán, akkor a sportszerűtlen viselkedés következményeivel kell szembesülnie.

17. Kezdőlökésre vonatkozó követelmények

A verseny rendezősége állíthat eltérő követelményeket a kezdőlökéssel kapcsolatban olyan játéknemekben, ahol kellően nyitott állásnak kell kialakulnia, mint például a 9-es játékban. Ilyen például, hogy legalább három golyónak a homlokvonalon át kell haladnia a kezdőlökés után, vagy egynek legalább lyukba kerülnie.

18. A fehér golyó eltérítése kezdőlökésnél

Előfordulhat, hogy kezdőlökésnél a dákó lecsúszik a fehér golyóról, és a játékos megpróbálja eltéríteni azt a dákóval, vagy más módon a normál haladási útjából, hogy ne bontsa meg a felrakott golyókat. Ez és a hasonló közbeavatkozások teljes mértékben a sportszerűtlen viselkedésről szóló (6.16/b) szabály hatálya alatt kerülnek megítélésre. A játékosnak soha nem szabad megérintenie szándékosan egyetlen játékban lévő golyót sem, csak a dákó végével történő lökés közben a fehér golyót. A büntetés ilyen hibánál a bíró megítélésétől függ, a 'Sportszerűtlen viselkedésre vonatkozó 6.16'.-os szabály értelmében.

19. Időmérés

Időmérést kérhet egy mérkőzés alatt bármikor a versenyrendező tagja, illetve bármelyik játékos, aki az adott mérkőzésben részt vesz. Azt, hogy az időmérést bevezetik-e, vagy sem a Versenyigazgató, vagy az általa erre felhatalmazott versenyrendező dönti el. Az időmérés bevezetésének kezdetétől mindkét játékos idejét méri az erre felhatalmazott időmérő a mérkőzés fennmaradó részében. Az ajánlás szerint a játékosoknak 35 másodperc ideje van a lökés kivitelezésére, melynek letelte előtt 10 másodperccel figyelmeztetést kapnak. Mindkét játékosnak egyszer 25 másodperc 'hosszabbítás' kérésére van lehetősége felrakásonként. Az időmérés akkor kezdődik, amikor minden golyó álló helyzetbe kerül (beleértve a pörgő

golyókat is). Az időmérés befejeződik, amikor a dákó vége megérinti a fehér golyót a lökés kivitelezése közben, illetve amikor a lökésre adott idő lejár. Ha a játékos túllépi az adott időt, az hibának számít.

20. 'Csak fehér golyó hiba' szabály

Ha a mérkőzést nem felügyeli bíró, akkor az lejátszható a 'csak fehér golyó hiba' szabály alapján. Ez azt jelenti, hogy egy fehér golyótól eltérő golyó megérintése nem jelent hibának, hacsak az érintés nincs befolyással a lökés eredményére, azaz nem érint meg egy másik golyót, vagy azon a ponton, ahol eredetileg állt nem halad keresztül a lökés következtében a fehér, vagy bármelyik másik golyó. Ha ez nem történik meg, akkor az ellenfél eldöntheti, hogy a golyó marad a helyén, vagy visszahelyezik a lehető legközelebb az eredeti helyzetéhez – mindkét játékos megegyezése alapján. Ha az ellenfél lökést végez, mielőtt megadta volna a lehetőséget a golyó visszahelyezésére az ellenfelének, az hibának számít, és ellenfele kézből jön.

21. Késői mérkőzéskezdés

A játékosoknak a mérkőzés kiírt időpontjában az asztalnál készen kell állnia a mérkőzés megkezdésére. A játékosnak legfeljebb 15 perce van a kiírt időpont után, hogy a mérkőzést megkezdje, ez után a mérkőzést elvesztette. Az ajánlás szerint 5 perc elteltével első, 10 perc elteltével második, 14 perc elteltével utolsó figyelmeztetést kell közzétenni a megjelenéssel kapcsolatban. Az időben történő megjelenést gyakrabban megsértőknél ennél szigorúbb korlátok is bevezethetők.

22. Külső zavaró hatás

Lásd az 'Általános szabályok 1.9.' pont alatt részletezett 'Külső zavaró hatások' -at. A bírónak mindent el kell követnie a külső zavaró hatások megszüntetése érdekében, történjen az akár a nézők, akár egy szomszédos asztalnál játszó játékos részéről. Ennek érdekében a játékot felfüggesztheti szükség esetén. A zavaró hatás lehet fizikális, vagy verbális.

23. Edzői tanácsadás

A játékos számára engedélyezett, hogy edzői tanácsokat fogadjon el a mérkőzés alatt. Ez nem történhet 'lökésről-lökésre' alapon, amely befolyásolná a mérkőzés kimenetelét. A bírónak, illetve a Versenyigazgatónak jogában áll erre vonatkozóan további korlátozást felállítani. Az időkérés felhasználható edzői tanácsadásra. Az edző nem közelítheti meg az asztalt a mérkőzés alatt. Amennyiben a bíró úgy véli, hogy az edző beleavatkozik, illetve megzavarja a mérkőzést, akkor utasíthatja az edzőt arra, hogy maradjon távol a mérkőzéstől.

24. Külső erőbehatás (Act of God)

Előfordulhat, hogy valami, a Szabályok által előre nem látható tényező merül fel a mérkőzés ideje alatt. Ilyen esetben a bíró dönti el, hogyan folytatható a mérkőzés a lehető legkorrektebb módon. Előfordulhat, hogy a mérkőzést egy másik asztalon kell folytatni, ilyenkor, adott esetben a játék közben döntetlen hirdethető ki, ha a golyók pozícióját nem lehet a másik asztalon helyreállítani.

25. A játékos kijelölt helye

A nem asztalnál lévő (nem lökésorozaton lévő) játékosnak a számára kijelölt széken ülve kell tartózkodnia, míg ellenfele az asztalnál játszik. Amennyiben a játékos soron kívül el szeretné hagyni a számára kijelölt helyet, akkor a bíró engedélyét kell kérnie és megkapnia ehhez. Amennyiben engedély nélkül elhagyja a helyét, azt sportszerűtlen viselkedésnek kell minősíteni.

26. Egyidejű golyóérintés

Amennyiben egy lökés során a fehér golyó hozzátétőlegesen egy időben érint egy szabályos és egy nem szabályos célgolyót, és nem lehet megállapítani melyiket érte először, akkor azt kell feltételezni, hogy az érintés szabályos volt.

27. Tapadó golyók bemondása

A bírónak figyelmesen meg kell vizsgálnia, és be kell jelentenie, ha egy célgolyó a falhoz tapad, és ha a fehér golyó egy célgolyóhoz tapad. A nem lökést végző játékos figyelmeztetheti a bírót, ha ilyen vizsgálatot/bejelentést szükségesnek tart. A lökést végző játékosnak időt kell biztosítani a helyzet megvizsgálására, illetve ezt ő maga is kérheti.