



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

(2007. december 31.-ig változatlanak tekintendő)

Pool Biliárd Versenyszabályai

2006. október

**A fordítást készítette: Zabó László EPBF pool biliárd bíró
az MBSZ elnökségi tagja**

**A fordítást lektorálta: Szabó Ferenc lektor
MBSZ pool biliárd bíró**

*A fordítás Internetes közzététele jogdíjmentes, minden
egyéb jog fenntartva!*

1. A VERSENYEKRE VONATKOZÓ HIVATALOS SZABÁLYOK

A következő szabályok alkalmazandók a játékra, pontozásra, versenyszervezésre és felelőségekre a 'pool biliárd' játékok minden játék-nemében. Jelen szabályok mindazonáltal részét képezik az 'Általános Szabályoknak', ezáltal az összes hivatalos, és nem hivatalos versenyen alkalmazandók.

1.1 A JÁTÉKOS FELELŐSSÉGE

A játékos felelősége, 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.* (Ez alól csak a 2.16 szabályban leírtak képeznek kivételt.) A játékost nem menti fel, ha az információk nem elérhetőek, a helyzetek és/vagy szabályok ismeretének felelősége mindig a játékost terheli.

1.2 A FELSZERELÉSEK ELFOGADÁSA

A versenyen résztvevő játékosoknak a játék megkezdése előtt meg kell győződniük arról, hogy a golyók és egyéb felszerelések szabványosak, és a szabálynak megfelelőek. Miután megkezdtek a játékot, már nem kérdőjelezhetik meg a felszerelések szabályos voltát (hacsak az ellenfél és a versenyszervezők is egyet nem értenek a felvetéssel, illetve a megoldásra tett javaslattal).

1.3 A FELSZERELÉSEK HASZNÁLATA

A játékosok nem használhatják a felszereléseket és eszközöket más célra, illetve más módon, mint amelyekre azok valók (lásd még a 3.41 és 3.42 sz. szabályokat). Például a hintőporos doboz, kréta, stb. nem használható a hosszabbító (vagy a támaszkodó kéz) alátámasztására, egyszerre legfeljebb két hosszabbító használható, de ezek sem használhatóak másra, mint a dákó megtámasztására. Sem a golyókészleten kívüli, sem a golyókészlethez tartozó, már játékon kívül került golyó nem használható távolság, vagy egyéb mérésére, sem más célra (kivéve a tempólökést). A háromszög felhasználható arra, hogy a játékos megvizsgálja, hogy egy golyó a felrakási területen belül van-e – amikor a mérkőzést nem bíró felügyeli, és a felrakási terület nincs körülrajzolja (lásd még a 2.15 sz. szabályt).

1.4 ENGEDÉLYEZETT FELSZERELÉSEK

A következő lista tartalmazza a WPA által jóváhagyott versenyeken alkalmazható felszereléseket, melyeket a játékosok az asztalhoz vihetnek:

- (a.) Dákó – Minden játékos egy, vagy több dákót használhat, melynek paraméterei megfelelnek a felszereléseket szabályozó előírásoknak. Használható még beépített, vagy hozzácsavarozható dákó-toldás.
- (b.) Kréta – A játékos krétát használhat, hogy megakadályozza a dákóhegy megcsúszását. Használhatja a saját krétáját is, amennyiben annak színe összeegyeztethető a posztó színével.
- (c.) Hintőpor
- (d.) Hosszabbító – A játékos egyszerre legfeljebb két hosszabbítót használhat a lövésnél a dákó alátámasztására. Használhatja a saját hosszabbítóját is, amennyiben az megegyezik a rendszeresített, kereskedelemben kapható hosszabbítókkal.
- (e.) Kesztyű – A játékos használhat kesztyűt, hogy javítsa a fogást, vagy a kéz híd funkcióját.

1.5 ASZTALJELÖLÉSEK

A golyók felrakásánál a háromszöget kell használni. A verseny előtt az asztalt, és az azon az asztalon használatos háromszöget meg kell jelölni, hogy biztosítható legyen az, hogy a verseny során azon az asztalon mindig ugyan azt a háromszöget használják. Pontos és jól látható ceruza-vonallal szintén meg kell jelölni a posztót: (1) a háromszög külső körvonalánál, hogy a háromszög – és ezáltal a golyók - mindig pontosan ugyan azon a helyen legyenek felállítva, (2) a tőponttól a tőfalig vezető ún. felrakó-vonalat, hogy a golyók pontos visszahelyezése biztosított legyen, illetve (3) a homlokvonalat, hogy eldönthető legyen, hogy a golyók a homlokmezőben, vagy azon kívül helyezkednek-e el. A homlokpontot, középpontot és a tőpontot szintén meg kell jelölni, vagy egy apró '+' jellel, vagy a szabványosított felragasztható ponttal. Azokban a játék-nemekben, ahol a szabályok nem írják elő, a közép-, és homlokpontot nem kell megjelölni.

1.6 VERSENYSZERVEZŐI JOGKÖR

A versenyek szervezőbizottságának mérlegelési jogköre, hogy az adott versenyre milyen szabályozásokat, rendszabályokat ír elő. Ilyen például a résztvevők ruházatával, a nevezési díjak befizetésével, azok esetleges visszatérítésével kapcsolatos előírások, az időbeosztás rendje, a sorsolás módja, gyakorlási lehetőségek, stb. Mindazonáltal a WPA által jóváhagyott versenyeken bizonyos előírásoknak mindenképpen eleget kell tenni, elsősorban a kiírt pénzdíjak megfelelő őrzésének és kiosztásának rendjére vonatkozóan.

1.7 KÉSŐI MÉRKŐZÉS-KEZDÉS

A játékosnak a mérkőzést a kezdési időponttól számított 15 percen belül legkésőbb el kell kezdenie, ellenkező esetben azt az ellenfele automatikusan megnyeri. Kezdési időpontnak számít a mérkőzés kiírt időpontja, vagy a mérkőzés bejelentett időpontja, illetve a kettő közül az, amelyik a későbbi.

1.8 A MÉRKŐZÉS ALATTI GYAKORLÁSI TILALOM

Amíg a mérkőzés tart a gyakorlás nem engedélyezett. Olyan lövést végezni, amely nem része a mérkőzésnek 'hibának' számít. (Lásd még az 1.6 sz. szabályt.)

1.9 KÜLSŐ SEGÍTSÉG TILALMA

Amíg a mérkőzés tart, a játékosok számára nem engedélyezett, hogy a nézőktől kérjenek segítséget egy lövés megtervezéséhez, vagy kivitelezéséhez. Ha a játékos ilyenfajta segítséget kér és kap, az a játék elvesztését jelenti. Bárkit (kivéve az ellenfelet), aki bármilyen értékelhető szóbeli, vagy nem szóbeli segítséget ajánl fel a játékosnak, el kell távolítani a mérkőzés színhelyéről (lásd még 2.28 sz. szabály).

1.10 AZ ASZTAL ELHAGYÁSÁNAK ELMULASZTÁSA

Amikor a játékos lökéssorozata véget ér, akkor a játékosnak nem szabad tovább löknie. Ennek elmulasztása a játék elvesztését jelenti (kivéve a 14/1-es játékban – ahol ez 'szándékos hibának' minősül).

1.11 LASSÚ JÁTÉK

Amennyiben a bíró úgy ítéli meg, hogy egy játékos a következetesen lassú játékával hátráltatja a játék, vagy a verseny menetét, akkor először figyelmezteti, majd belátása szerint időkorlátot alkalmaz, amely mindkét játékosra érvényes. Ez maximum 45 másodperc lehet a

lövések között (az időmérés mindkét játékosra vonatkozik). Amennyiben a bíró időkorlátot vezet be, és valamelyik játékos túllépi ezt, annak ellenére, hogy 10 másodperccel az időkorlát lejáratára előtt 'idő' figyelmeztetést kapott, a bíró 'hibát' jelent be, és a soron következő játékos az adott játék-nemnek megfelelően folytathatja a játékot, az ellenfél 'hibája' után. A játékos lökésorozata alatt az időmérés akkor indul, amikor az előző lökés befejeződik, és mindaddig tart, amíg a következő lökés megkezdésénél a dáköhegy hozzáér a fehér golyóhoz. A lökés alatt (amíg a golyók mozgásban vannak) az időmérés szünetel. Ha a játékos 'golyó kézben' pozícióban van, akkor az időmérés akkor kezdődik, amikor a játékos a fehér golyót kézbe veheti (a fehér golyó birtokába juthat), valamint a golyók esetleges visszahelyezése, illetve a háromszög felrakása befejeződik. Ha a játékos nem kezdi meg a lökést, akkor az időhatár lejáratára előtt 10 másodperccel 'idő' felszólítással figyelmeztetni kell. Ha a játékos túllépi az adott versenykiírásban meghirdetett időkorlátot, akkor 'hibát' kell jelenteni, és a soron következő játékos az adott játék-nemnek megfelelően folytathatja a játékot, az ellenfél 'hibája' után. Ha a játékos lehajol a lökéshez az időkorlát lejáratára előtt 10 másodperccel, akkor nem kell 'idő' felszólítással figyelmeztetni, vagy büntetést alkalmazni. Ha ismét felegyenesedik, akkor 'idő' felszólítással figyelmeztetni kell, és onnantól 10 másodperce van a lövés végrehajtására. Felrakásonként minden játékos egyszer kérhet 'hosszabbítást'. A 'hosszabbítás' ideje megegyezik az alkalmazott időkorlát hosszával. Ha a mérkőzés során döntő (utolsó) játszámára kerül sor, akkor mindkét játékosnak két 'hosszabbítási' lehetősége van. A játékosnak meg kell győződnie arról, hogy a bíró/időmérő tudomást szerzett a 'hosszabbítás' - kérés tényéről.

1.12 FELFÜGGESZTETT JÁTÉK

Ha a játékos a bíró által felfüggesztett játék alatt lökést végez, elveszti a játékot. A játék felfüggesztésének szóbeli bejelentése a bíró részéről elégséges (lásd még a 2.27 sz. szabályt).

1.13 IDŐKÉRÉS

Amennyiben az időkéres lehetséges, akkor a játékos akkor kérhet időt, amikor ő következik lökésre az asztalnál, vagy a szettek között (amennyiben a versenyen szettenként rendezik a mérkőzéseket). Időkéres esetén a bírónak 'időkéres' jelzést kell elhelyeznie az asztalon, és az időkéres alatt nem lehet az asztalon gyakorolni. Általánosan mindkét játékosnak egyszer van a mérkőzés alatt lehetősége az időkéresre, időkéresenként 5 perc időtartamra. Ha a mérkőzést szettekre játsszák, akkor mindkét játékosnak egy időkéres engedélyezett az utolsó szettben (a harmadikban, ha két győztes szettre játsszák, illetve az ötödikben, ha három győztes szettre játsszák.) Az 'utolsó szettben adható időkéres szabálya' attól függetlenül is alkalmazandó, ha a játékos már korábban kikérte az idejét.

1.14 A MÉRKŐZÉS FELADÁSA

Ha egy játékos feladja a mérkőzést, az a mérkőzés elvesztését jelenti. Feladásnak tekintendő, ha a játékos elkezdi szétcsavarni a játszódákóját, miközben ellenfele egy, a mérkőzés szempontjából döntő játszámában még az asztalnál van. A feladás esetében a játékvezető részéről nincs szükség figyelmeztetésre (lásd még a 2.22 sz. szabályt).

1.15 AZ ÉRVÉNYTELENÍTETT MÉRKŐZÉSEK EREDMÉNYEINEK REGISZTRÁLÁSA

A különböző okokból, a szabályok alapján érvénytelenített mérkőzések eredményei nem számítanak bele a versenystatisztikákba, függetlenül attól, hogy milyen pontszámokat értek el az érvénytelenítés bejelentése előtt. A hivatalos eredményjegyzékbe ilyenkor pontot nem vezetnek be, helyette 'győzött (érvénytelen)' illetve 'vesztett (érvénytelen)' bejegyzést kell

tenni. (A kizárás következtében elvesztett mérkőzést e szabály alapján 'érvénytelen'- nek kell tekinteni.) Abban az esetben, ha egy játékos úgy nyeri meg a mérkőzést, hogy az ellenfelét kizárják, de ő előtte egy olyan magas pontszámú lökésorozatot (vagy egyéb kiemelkedő teljesítményt) ért el, amiért a kiírásban díjazás jár, akkor teljesítménye jutalmazható.

1.16 BÍRÓ NÉLKÜLI JÁTÉK

Amikor a mérkőzésen nincs jelen bíró, akkor a játékosok között felmerült vitás kérdések eldöntésére a 'versenyigazgató', vagy az általa kijelölt helyettese jogosult.

1.16.1 ELMOZDULT GOLYÓKKAL KAPCSOLATOS HIBÁK

Amennyiben bíró felügyeli a mérkőzést, 'hibának' számít, ha a játékos megérinti bármelyik golyót (a fehéret, vagy bármelyik célgolyót) a dákóval, a ruházatával, bármelyik testrészével, a mechanikus híddal, a krétával a lökés előtt, alatt, vagy után. Abban az esetben, ha a mérkőzést nem felügyeli bíró, akkor nem számít 'hibának' a fehér golyó és a játékos között álló golyó véletlenszerű megérintése a lökés kivitelezése közben. Ha ilyen véletlenszerű érintés történik, akkor a játékosnak lehetővé kell tennie, hogy a versenyigazgató visszaállítsa a megmozdított golyót az eredeti helyzetébe. Ha a játékos ezt nem teszi lehetővé, és a lökés során megmozdított golyók közül bármelyik megérinti az elmozdított golyót, illetve annak eredeti helyén keresztülhalad, akkor a lökés 'hibásnak' minősül. Röviden: ha a véletlenszerű megmozdításnak bármilyen hatása van a lökés kimenetelére, akkor az 'hibának' minősül. Minden esetben a versenyigazgatót kell megkérni az eredeti helyzet visszaállítására, amilyen hamar csak lehetséges, de semmiképpen sem a lökés alatt. 'Hibának' minősül, ha a játékos folytatja a lökésorozatot, mielőtt a versenyigazgató helyre állította volna a véletlenül elmozdított golyó(kat).

A nem lökésen lévő játékos beleegyezése alapján a megmozdított golyó(k) az új helyükön maradhatnak. Ebben az esetben a golyókat 'helyreállítottak' kell tekinteni, és a későbbi érintésük a lökés során megmozduló golyók által már nem minősül 'hibának'.

A fehér golyó megérintése azonban minden esetben 'hibának' minősül, amíg játékban van, kivéve a lökés során normális, dákóheggyel történő érintést.

1.16.2 'UGRATÁS' ÉS 'MASSÉ' LÖKÉS HIBA

Ha a mérkőzést nem felügyeli bíró, akkor is 'fehér golyó' hibának minősül, ha az ugrató-, kanyar-, vagy 'massé'-lökés megkísérlésekor a fehér és célgolyó között álló akadályozó golyó megmozdul (függetlenül attól, hogy azt kézzel, dákóval, vagy a hosszabbítóval mozdították meg).

1.16.3 HARMADIK SZEMÉLY BEVONÁSA

Amikor a játék során egy olyan problémás lökés következik, amelynek megítélése vitatott lehet, bármelyik játékos kérheti előzetesen a versenyrendezés egy tagját, hogy segítsen megítélni a lökés szabályos voltát.

1.16.4 EGYIDEJŰ GOLYÓÉRINTÉS

Amikor a fehér golyó a lökés során megközelítőleg egyazon időpillanatban érint egy szabályos célgolyót, és egy nem szabályos célgolyót, valamint nem lehet megítélni, hogy melyik golyót érintette meg először, akkor a lökést, a lökést végző játékos javára kell megítélni.

1.16.5 A GOLYÓK FELRAKÁSA

A golyókat felállításakor olyan szorosan kell felrakni, amennyire ez csak lehetséges, azaz minden golyónak érintkeznie kell a szomszédos golyókkal. Tartózkodni kell a golyók szükségtelenül erős 'beütésétől', célszerűbb a felrakás területén a posztót kefével alaposan elsimítani.

(A Versenyszabályokkal kapcsolatos további előírások a következő fejezetben, azaz a 'Bíróknak szóló útmutató' -ban találhatóak.)

2. BÍRÓKNAK SZÓLÓ ÚTMUTATÓ

2.1 VERSENYRENDEZŐK / BÍRÓK

Az alábbi szabályok a 'bírókkal' kapcsolatosak, de ugyanezen jogok és köteleességek illetik meg a versenyrendezés tisztségviselőit, ahol ez alkalmazható.

2.2 A BÍRÓK JOGKÖRE

A bírók tartanak rendet és gondoskodnak a szabályok betartásáról. A bíróké a végleges döntés joga minden kérdésben, és teljes felelősséggel tartoznak a mérkőzésért. A bíróknak jogában áll konzultálni a versenyrendezőkkal szabályértelmezési kérdésekben, a golyók helyzetét illetően, stb. Mindazonáltal minden döntés joga az övé, és csak az övé, a játékosok a döntések ügyében nem fordulhatnak magasabb versenyrendezői fórumokhoz a döntést illetően, csak akkor, ha a bíró hibázik a szabályok, vagy azok értelmezésének tekintetében, mert ebben az esetben a Versenyrendezés felülbíráhatja.

2.3 A BÍRÓK FELELŐSSÉGE

A bírók teljes körű felelősséggel tartoznak a játékosok által igényelt objektív kérdések megválaszolásában, úgymint: a golyók helyes pozíciójának megállapítása (pl. a háromszögön, vagy a homlokterületen belül van-e), a pontszámok megállapításában, a győzelemhez szükséges pontok megállapításában, hibázott-e a játékos, vagy az ellenfele, milyen szabály alkalmazandó az adott lövéseknél, stb. Szabályértelmezési kérdéseknél, a bírónak a legjobb tudása szerint kell az adott szabályt elmagyarázni, de a bíró bármilyen téves állítása nem menti fel a játékost az adott szabály tényleges rendelkezései alól. A bíróknak tilos bármilyen véleményt nyilvánítani, amely befolyásolja a játékot, úgymint – lehet-e jó lökést kivitelezni az adott helyzetből, lehet-e kombinációt lökni az adott helyzetből, vagy hogyan lehetne megjátszani az adott helyzetet, stb.

2.4 A VÉGSŐ DÖNTÉS JOGKÖRE

Habár jelen szabályok megkísérik a verseny során előforduló helyzetek kiterjedt körének a megválaszolását, felmerülhetnek olyan problémák, amikor szükség van a szabályok értelmezésére, vagy alkalmazásának meghatározására az adott különleges helyzetre vonatkozóan. Ilyen esetben a versenyigazgató, illetve az általa delegált, a versenyért teljes körűen felelős tisztségviselő hozza meg belátása szerint (adott esetben a bíró megítélésétől eltérően) a végső és megfellebbezhetetlen döntést.

2.5 BÍRÓK ÁLTAL TÖRTÉNŐ FOGADÁS

A bírók részére szigorúan tilos a mérkőzésekkel, játékosokkal, illetve a versennyel kapcsolatos bármilyen fogadás. Bármilyen ilyen jellegű fogadás a bírók, (illetve versenyrendezők) részéről, azonnali elbocsátást von maga után, és semmilyen anyagi kompenzációra nem tartható igény.

2.6 A FELSZERELÉSEK ELŐKÉSZÍTÉSE

Általánosságban a bírónak kell gondoskodnia az asztalok és golyók tisztán tartásáról. Az ő felelőssége, hogy kréta, hintőpor és hosszabbító elérhető legyen az asztalnál. A bírónak kell az asztalokat a játék-nemnek megfelelően felrajzolt jelzésekkel ellátnia, a homlokvonalat, pontokat, a felrakó-vonalat, illetve a háromszög külső vonalát megrajzolni.

2.7 A GOLYÓK FELRAKÁSA

Miután a bíró felrakta a golyókat, a játékos megvizsgálhatja a felrakást, de a bíróé az egyedüli, és végső döntés joga arra vonatkozóan, hogy a felrakás megfelel-e a játék elkezdéséhez

2.8 LÖKÉSEK BEMONDÁSA

Ha a bíró rosszul mondja be a lökést (ahol ezt a játék-nem szabályai megkívánják), akkor a játékosnak helyesbítenie kell ezt, mielőtt megkezdi a lökést. Amennyiben valamilyen okból hibás bemondás történik, a lövés megadható a játékos javára, ha a bíró megítélése szerint a játékos szabályosan, eredeti szándéka szerint végezte el a lökést.

2.9 'HIBÁK' BEMONDÁSA

A bírónak a 'hiba' megtörténte után a lehető leghamarabb be kell jelenteni a 'hibát'. A játékot mindaddig nem szabad folytatni, amíg a 'hiba' következtében megszületett döntés meg nem születik, és erről mindkét játékos értesül. Ha az asztalnál lévő játékos folytatja a lökésorozatot, miután a bíró 'hibát' jelentett, ezt a bíró 'sportszerűtlen viselkedés' -ként értékelheti, és a játékos elveszti a játékot (vagy 15 pont büntetést kap a 14/1-es játékban). A bíró tájékoztatja a soron következő játékost, hogy 'golyó kézből' pozícióból folytathatja (adott játék-nemben) a játékot, felveszi a fehér golyót, és átadja az asztalhoz lépő játékosnak. A bíró bejelentheti a 'golyó kézből' helyzetet (a nézőknek).

2.10 EGYIDEJŰ GOLYÓÉRINTÉS

Amikor a bíró megítélése alapján a fehér golyó, a lökés során megközelítőleg egyazon időpillanatban érint egy szabályos célgolyót, és egy nem szabályos célgolyót, valamint nem lehet megítélni, hogy melyik golyót érintette meg először, akkor a lökést, a lökést végző játékos javára kell megítélni.

2.11 A MEGTELT LYUKAK KIÜRÍTÉSE

Azokon az asztalokon, ahol az eltett golyók nem egy közös gyűjtőben gyűlnek össze, a bírónak kell a megtelt, vagy majdnem megtelt lyukakból a golyókat kivenni. A játékos felelőssége megítélni, hogy ez megtörtént-e, később nem élhet reklamációval, ha az elrakott golyó visszaugrik egy megtelt lyukból.

2.12 A GOLYÓK MEGTISZTÍTÁSA

A játék alatt a játékos kérheti egy, vagy több golyó megtisztítását. A bírónak minden látható szennyeződést le kell tisztítania.

2.13 A GOLYÓK VISSZAHELYEZÉSE

A szükségtelen eligazítások elkerülése érdekében a bírónak a golyókat oly módon kell visszahelyeznie, hogy annak számozása felül legyen.

2.14 INFORMÁCIÓKÉRÉS

Ha a bírónak nincs tiszta rálátása egy lehetséges hibára, akkor döntése meghozatalához minden szükségesnek ítélt információt beszerezhet.

2.15 A FELSZERELÉSEK NEM MEGFELELŐ HASZNÁLATA

A bírónak figyelmeztetnie kell a játékost, ha az a felszereléseket, eszközöket nem olyan célra, vagy nem olyan módon használja, mint amire azt szánták, illetve nem megengedett felszerelést használ a 'Felszerelésekről Szóló Előírásokban' leírtak szerint. Általánosságban büntetés nem jár. Amennyiben a játékos a figyelmeztetés ellenére, továbbra is kitart az eltérő

használat, vagy szabálytalan felszerelés mellett, akkor a bíró, vagy a versenyrendezőség tagja a 'sportszerűtlen viselkedés' –ről szóló szabály alapján további lépéseket tehet a játékos ellen (lásd még az 1.3 és 1.4 szabályt).

2.16 KÖTELEZŐ FIGYELMEZTETÉSEK

A bíró köteles figyelmeztetni a játékost a *kiemelkedő* hibák elkövetése előtt (úgy mint a 'három hiba szabály' esetén a második hiba utáni asztalhoz lépésnél, nem megengedett edzői segítségkérésnél, illetve amennyiben 'hiba' jelentése után tovább folytatja a játékot), amennyiben a bírónak erre elégséges idő áll rendelkezésére. Ellenkező esetben (a figyelmeztetés hiányában) bármilyen 'hiba' normál 'hibának' tekintendő (kivéve a külön jelzett eseteket). Példák: azokban a játék-nemekben, ahol a 'három hiba szabály' érvényes, a két hibát már elkövetett játékost asztalhoz lépése előtt figyelmeztetnie kell a bírónak, ellenkező esetben úgy tekintendő, hogy a játékos 'egy hibán' van. A bírónak figyelmeztetnie kell a játékost, ha egy golyó a falhoz tapad, ellenkező esetben úgy tekintendő, mintha a golyó a lövés következtében érintette volna meg a falat. A bírónak a helyzet kialakulásakor mihamarabb figyelmeztetnie kell a játékost, amennyiben erre elégséges ideje van. A lökés kivitelezése közben, vagy közvetlenül a kivitelezése előtt adott figyelmeztetés nem tekinthető elégséges időnek ahhoz, hogy a játékos reagáljon, így az ily módon adott figyelmeztetés meg nem történtnek tekintendő.

2.17 HELYZET VISSZAÁLLÍTÁSA

Amikor egy golyót, vagy golyókat vissza kell állítani, illetve meg kell tisztítani, akkor a bíró a legjobb képességei szerint teszi meg ezt. A játékosok kötelesek elfogadni a bíró döntését a visszahelyezésre vonatkozóan. A bíró ebből a célból bármilyen általa szükségesnek vélt információt bekérhet.

2.18 KÜLSŐ BEHATÁSOK

Amikor külső behatás(ok) befolyásolnak egy lökést, amely(ek)nek bármilyen kihatása van az adott lökésre, akkor a bíró visszaállítja a golyókat a lökés előtti pozícióba, és a lökést meg kell ismételni. Ha a külső behatásnak nincs befolyása a lökés eredményére, akkor a bíró visszaállítja a megmozdult golyókat, és a játék folytatódhat. Ha a golyókat nem lehet visszaállítani az eredeti pozíciójukba, akkor a játékot újra kell kezdeni, az eredetileg kezdő játékos kezdőlökésével.

2.19 A GOLYÓK SZABÁLYTALAN ELMOZDÍTÁSA

Bármelyik játékos, aki a bíró megítélése szerint szándékosan, szabálytalan módon elmozdítja a golyókat (meghúzza a posztót, meglöki- vagy rácsap az asztalra, stb.) elveszti a játékot és/vagy a mérkőzést kizárással. A bíró részéről nincs szükség előzetes figyelmeztetésre. (A bíró megítélésével és döntésével kapcsolatosan lásd a 'Sportszerűtlen viselkedés' –re vonatkozó szabályt.)

2.20 DUPLA ÉRINTÉS MEGÍTÉLÉSE

Abban az esetben, ha a fehér golyó és a célgolyó közötti távolság kevesebb, mint a kréta szélessége, akkor a bíró részéről kiemelt figyelem szükségeltetik. Ilyen helyzetekben, hacsak a bíró nem tudja határozottan megítélni, hogy szabályos lökés történt-e, a következő útmutatást kell alkalmazni: ha a fehér golyó több mint fél-golyónyi távolságra követi a célgolyót, akkor 'hibát' kell ítélni.

2.21 HOMLOKVVONALLAL KAPCSOLATOS FIGYELMEZTETÉS

Amikor a játékos a homlokterületről 'golyó kézből' pozícióban van, a bírónak a lövés előtt figyelmeztetnie kell, ha a fehér golyót a vonalra, vagy ½ golyónyi távolságra a vonalon kívül helyezte el. Ha a játékos a figyelmeztetés ellenére elvégzi a lövést az adott távolságról, vagy azon kívülről, akkor a lövés 'hibának' számít. Ha a játékos a golyót az adott határértéken kívül helyezi el, és onnan végzi el a lövést, nem szükséges figyelmeztetni, a lövés 'hibának' számít. (A büntetéssel kapcsolatosan lásd az adott játék-nem szabályait. (Lásd az adott játéknemek hibára vonatkozó szabályait, és a 3.9 sz. szabályt.)

2.22 A JÁTÉKOS ELHELYEZKEDÉSE AZ ELLENFÉL LÖKÉSSOROZATA ALATT

A játékosnak a számára kijelölt széken ülve kell maradnia, amíg ellenfele az asztalnál van. Amennyiben a játékos valamilyen oknál fogva el szeretné hagyni a számára kijelölt helyet a mérkőzés ideje alatt, azt csak a bíró megkérdezésével, és engedélyével teheti meg. Amennyiben a játékos a bíró engedélye nélkül elhagyja a játékteret, az feladásnak minősül, és a játék elvesztésével (14/1-es játékban 15 pont levonásával) jár. Az engedéllyel történő játéktér-elhagyásnál a bírónak kell megítélnie, hogy a játékos nem használ fel a szükségesnél több időt, illetve nem él vissza az engedéllyel az ellenfél megzavarása céljából.

2.23 KÜLSŐ SEGÍTSÉG TILALMA

Hacsak a versenykiírás ezt kifejezetten nem engedélyezi, a játékos tudatosan nem fogadhat el semmilyen külső segítséget a játékkal kapcsolatban a mérkőzés során. A játékos az ellenfelén, vagy a versenyrendezéshez tartozó személyeken kívül senkivel nem folytathat semminemű szóbeli, vagy nem szóbeli kommunikációt a mérkőzés, vagy az időkerés ideje alatt. Amennyiben a játékos mégis kommunikálni szeretne, például frissítőt kérni, valamilyen felszereléshez hozzájutni, stb., akkor ezt vagy a versenyrendezőkön keresztül, vagy a bíró engedélyével és felügyeletével teheti meg.

Amennyiben a bíró okkal azt hiheti, hogy a játékos bármilyen módon, tudatosan, a játékot érintő külső segítségért folyamodik, illetve azt elfogadja, akkor a 'sportszerűtlen viselkedés' – el kapcsolatos szabály szerinti megfelelő lépéseket kell megtennie.

Csapat, vagy páros-játék esetében a kommunikációs szabály módosulhat a versenykiírás értelmében.

2.24 KÜLSŐ SZEMÉLY ÁLTAL ELKÖVETETT BEAVATKOZÁS, VAGY ZAVARÁS

Ha külső személy bármilyen formában beavatkozik, vagy megzavarja egyik, vagy mindkét játékost, akkor a bíró intézkedhet a zavaró személy játéktér közeléből történő eltávolítása érdekében, a mérkőzés idejére.

2.25 LASSÚ JÁTÉK

Lásd az 1.11 sz. szabályt.

2.26 ÓVÁS

A játékos kérhet szabályértelmezést, vagy óvhat egy be nem mondott 'hiba' miatt a bírónál, vagy a versenyrendezésnél, de a kérésnek, vagy az óvásnak *azonnal* meg kell történnie, mielőtt további lökések történnének, ellenkező esetben azt nem lehet figyelembe venni. Amennyiben a játékos ezt elmulasztja, a 'hiba' nem megtörténtnek minősül. A bíró tekintendő a végső döntéshozónak az ügyben. Ha bármelyik játékos úgy gondolja, hogy a bíró nem megfelelően alkalmazza, vagy értelmezi a szabályokat, akkor a bírónak a bejelentett óvást továbbítania kell a versenyigazgatónak, vagy kijelölt helyettesének. Ebben az esetben a

versenyigazgató, vagy a kijelölt helyettese által hozott döntés végső és megfellebbezhetetlen. A játékot fel kell függeszteni a döntés meghozataláig.

Minden játékosnak el kell fogadnia az ellenfele kérését a játék felfüggesztésére vonatkozóan, amíg a versenyigazgatóság képviselője nem érkezik a helyszínre, illetve amíg a bíró nem tisztázza a szabályértelmezési kérdést a versenyigazgatósággal. Amennyiben a játékos nem fogadja el az ilyen jellegű kérést, az kizárással, vagy a játék/mérkőzés elvesztésével járhat a 'sportszerűtlen viselkedés' – re vonatkozó szabály alapján.

2.27 FELFÜGGESZTETT JÁTÉK

A bírónak joga van felfüggeszteni a játékot az óvás tisztázásáig, és bármikor, amikor megítélése szerint a körülmények nem alkalmasak a játék folytatására. Ha egy néző zavarja a játékot, akkor az mindaddig felfüggeszthető, amíg a nézőt el nem távolítják a játéktér közeléből. (Lásd még 1.12 sz. szabályt.)

2.28 SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS

A bíró joga és kötelessége biztosítani, hogy egyetlen játékos se tanúsítson olyan viselkedést, amely megítélése szerint természetét tekintve sportszerűtlen, kellemetlenkedő, zavaró, kártékony, akár más játékosokra, a versenyrendezőkre, a vendéglátókra, vagy a sportra nézve általában. A bírónak, vagy a versenyrendezés tagjainak joga van, hogy büntessenek, vagy kizárjanak figyelmeztetés után, vagy figyelmeztetés nélkül bármely játékost, aki 'sportszerűtlen viselkedést' tanúsít.

3. A POOL BILIÁRD ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI

Ezek az általános szabályok alkalmazandók minden pool biliárd játékra, kivéve, ha az adott játék-nem szabályában nincs más rendelkezés.

3.1 ASZTALOK, GOLYÓK, FELSZERELÉS

Minden, a jelen szabályzatban leírt játék-nemben használt asztalnak, golyóknak és egyéb felszerelésnek meg kell felelnie a WPA által kiadott 'Felszerelés Szabványok' – nak.

3.2 A GOLYÓK FELRAKÁSA

A golyók felrakásakor háromszöget kell használni, a háromszög csúcsán lévő golyónak a tőponton kell elhelyezkednie. A többi golyót mögötte kell elhelyezni oly módon, hogy a golyók összetapadjanak, azaz minden golyó érintse a szomszédos golyókat.

3.3 A FEHÉR GOLYÓ MEGLÖKÉSE

A szabályos lökés alapja, hogy a fehér golyót csak a dákóbőr érintheti meg. Ettől eltérő lökés 'hibának' minősül.

3.4 A LÖKÉSEK BEMONDÁSA

A bemondásos játékoknál a játékos választása szerint bármelyik célgolyóra lökhet, de a lökés előtt meg kell neveznie a lyukba küldendő célgolyót, és a kiválasztott lyukat. Nem kell bemondania a lökés részleteit, azaz a lepattanásokat, kombinációkat, vagy falakat (amelyek mindegyike legális). Bármely más golyó(k), amely(ek) a szabályos lökés során lyukba kerül(nek), a lökést végző játékos javára irandó(ak).

3.5 KIHAGYÁS

Ha a játékosnak nem sikerül a szabályos lökés során golyót eltennie, akkor a játékos lökés-sorozata véget ér, és ellenfele kerül sorra az asztalnál.

3.6 A KEZDÉS ELDÖNTÉSE (TEMPÓLÖKÉS)

A következő eljárás követendő az első játék kezdésének eldöntésére. Mindkét játékosnak azonos méretű és súlyú golyót kell használnia (lehetőleg két fehér golyót, de ha ez nem elérhető, akkor 'teli' golyót). A két játékos a homlokvonal mögött bárhol leteheti a saját golyóját, egyikük jobbra, másikuk balra a homlokponttól, és lehetőleg egy időben meglökkik azokat a tőfal felé, úgy, hogy arról visszapattanva a golyók visszatérjenek a homlokfalhoz. Az a játékos nyeri a tempólökést, akinek a saját golyója közelebb áll meg a homlokfal éléhez. Az ellökött golyónak mindenképpen legalább egyszer érintenie kell a tőfalat. Egyéb falérintések lényegtelenek, kivéve az alábbiakban leírt tilalmakat.

A tempólökés elvesztését jelenti:

- (a) A meglökött golyó áthalad az ellenfél 'térfelén';
- (b) A meglökött golyó nem érinti a tőfalat;
- (c) A meglökött golyó lyukba esik;
- (d) A meglökött golyó kiugrik az asztalról;
- (e) A meglökött golyó megérinti a hosszú falat;
- (f) A meglökött golyó visszatérésakor megáll a saroklyuk előtt, úgy hogy hátrébb van, mint a homlokfal éle;
- (g) A golyó egynél többször érinti a tőfalat.

Ha mindkét játékos tempólökése sikertelen, vagy a bíró nem tudja eldönteni, melyik golyó állt meg közelebb a homlokvonalhoz, akkor a tempólökést meg kell ismételni.

3.7 AZ ELSŐ JÁTÉK KEZDŐLÖKÉSE

Az első játék kezdőlökésének sorsát tempólökéssel, vagy sorsolással lehet eldönteni. (A versenyeken tempólökést kell alkalmazni.) A tempólökést, vagy sorsolást megnyerő játékos választhat, hogy az első kezdőlökést elvégzi, vagy átadja a jogot ellenfelének.

3.8 A FEHÉR GOLYÓ A KEZDŐLÖKÉSÉNél

A kezdőlökést 'golyó kézben' pozícióban, a homlokvonal mögül kell elvégezni. A célgolyókat a játék-nemnek megfelelően kell elrendezni. A kezdőlökésnél a játék akkor tekinthető elkezdettnek, amikor a dákbőr megüti a fehér golyót.

3.9 A FEHÉR GOLYÓ SZÁNDÉKOS ELTÉRÍTÉSE KEZDŐLÖKÉSÉNél

A kezdőlökésnél a fehér golyót megállítani, vagy eltéríteni, miután elhagyta a homlokvonalat, illetve elérte volna a felrakott golyókat 'hibának' számít, és a lökésjog elvesztését jelenti. Az ellenfél eldöntheti, hogy 'golyó kézben' pozícióból, a homlokvonal mögül lökést végez, vagy átengedi ellenfelének a homlokvonal mögül történő lökést, 'golyó kézben' pozícióból. (KIVÉTEL: 9-es játék, lásd 5.3 sz. szabály: „'golyó kézben' pozícióból, az asztalon bárhol elhelyezve a fehéret”). A játékost figyelmeztetni kell, hogy a második hasonló szabálytalanság a mérkőzés elvesztését jelenti kizárás mellett. (Lásd 3.28 sz. szabály)

3.10 GOLYÓ KÉZBEN A HOMLOKVONAL MÖGÖTT

Ez a helyzet a kezdőlökések esetén fordul elő, illetve bizonyos játék-nemekben, ha a játékos a fehér golyót lyukba küldi, ennek következtében ellenfele 'golyó kézben' pozícióban folytathatja a homlokvonal mögül. A játékos a fehér golyót bárhol elhelyezheti a homlokvonal mögött. A játékos bármelyik célgolyóra lőhet, amennyiben a célgolyó (asztalt érintő pontja) a homlokvonalon, vagy azon kívül van. A játékos nem lőhet olyan célgolyóra, amely az asztallal a homlokterületen érintkezik, kivéve, ha lökésekor a fehér golyó elhagyja a homlokterületet, ott falat érve visszapattan, és úgy érinti a homlokterületen álló golyót. A golyó és az asztal érintkezési pontja határozza meg, hogy a golyó a homlokvonalhoz képest hol helyezkedik el. Ha a játékos nem szándékos tévedésből helyezi a fehér golyót a homlokvonalra, vagy a homlokterületen kívülre, akkor a bírónak, vagy az ellenfélnek figyelmeztetnie kell a lökést végző játékost a pontatlan elhelyezésre, mielőtt a lökés megtörténne. Ha az ellenfél nem figyelmezteti a lökést végző játékost, akkor a lökést szabályosnak kell tekinteni. Ha a figyelmeztetés megtörtént, a lökést végző játékosnak át kell helyeznie a fehér golyót a homlokterületen belülre. Ha a lökést végző játékos a fehér golyót teljes terjedelmében és egyértelműen a homlokterületen kívül helyezi el, és onnan végzi el a lökést, az 'hibának' minősül. (Lásd a 2.21 sz. szabályt)

Amikor a fehér golyó 'golyó kézben' pozícióban van a homlokvonal mögött, akkor mindaddig 'golyó kézben' pozícióban marad (tehát nincs játékban), amíg a játékos nem küldi azt a homlokvonalon túl, a dákbőrrel történő lökéssel. A fehér golyó pozícionálását a játékos végezheti kézzel, dákövel, stb., mindaddig, amíg 'kézben' van, tehát nincs játékban. Amikortól az előbbi meghatározás szerint 'játékba kerül', a fehér golyó mozgása tovább már nem módosítható semmilyen formában, amennyiben ez megtörténik, 'hibának' minősül. Továbbá, ha lökés során a fehér golyó nem érint szabályos célgolyót, vagy nem hagyja el a homlokterületet, az 'hiba', és az ellenfél 'golyó kézben' pozícióból jön, az adott játék-nem szabályainak megfelelően.

3.11 LYUKBA KERÜLT (ELRAKOTT) GOLYÓ

A golyó akkor tekinthető 'elrakott'-nak, amennyiben az egy (egyébként szabályos) lökés következményeként - és az asztal játéktábláját elhagyva - beleesik a lyukba és ott is marad. (A golyógyűjtős asztalokon a golyógyűjtőből a földre kieső golyó úgy tekintendő, mint a lyukban maradó golyó.) A lyukból az asztal játéktáblájára visszapattanó golyó nem tekinthető elrakottnak.

3.12 A GOLYÓK HELYZETÉNEK MEGHATÁROZÁSA

A golyók helyzetét a golyó és az asztal érintkezési pontja (a golyó középvonala) alapján kell meghatározni.

3.13 LÁB A PADLÓN

A játékosnak legalább az egyik lábával érintenie kell a padlót abban a pillanatban, amikor a dákbőr a fehér golyóval érintkezik, egyébként a lökés 'hibának' minősül. A lábbelinek normálisnak kell lennie méretét, formáját és viseleti módját tekintve.

3.14 LÖKÉS MÉG MOZGÓ GOLYÓK MELLETT

'Hibának' minősül, ha a játékos lökést végez, miközben a fehér golyó, vagy bármelyik célgolyó mozgásban van (a pörgő golyó mozgásban lévő golyónak számít).

3.15 A LÖKÉS BEFEJEZETTSÉGE

A lökés mindaddig nem számít befejezettnek (ennél fogva értékelhetőnek), amíg az asztalon lévő összes golyó nem került teljes nyugalmi állapotba a lökés után (a pörgő golyó mozgásban lévő golyónak számít).

3.16 A HOMLOKVONAL MEGHATÁROZÁSA

A homlokvonal nem tartozik a homlokterülethez. Ily módon az a célgolyó, amely a közepével pontosan a homlokvonalon áll, megjátszható azokban az esetekben, amikor az adott szabály szerint a homlokterületen kívüli golyót lehet csak megjátszani. Ugyanezen oknál fogva, amikor a fehér golyót a homlokterületen belülről kell játékba hozni ('golyó kézben' pozíció a homlokvonal mögött), akkor nem helyezhető a homlokvonalra, csak a homlokterületre.

3.17 ÁLTALÁNOS SZABÁLY A 'HIBÁKKAL' KAPCSOLATBAN

Habár a 'hibák' büntetése játék-nemenként eltérő lehet, a következő szabályok minden 'hibával' kapcsolatban alkalmazandók:

- (a) A játékos lökés-sorozata véget ér;
- (b) Ha lökésen van, a lökés érvénytelennek számít, és a lökés következtében lyukba került golyók nem írhatóak jóvá a lökést végző játékosnak, és;
- (c) A lyukba került golyó(ka)t csak akkor kell visszahelyezni, ha azt az adott játék-nem szabályai előírják.

3.18 CÉLGOLYÓ ÉRINTÉSÉNEK KIHAGYÁSA

'Hibának' számít, ha lökés közben a fehér golyó nem érint egy szabályos célgolyót elsőként. A fehér golyó és a célgolyó összetapadásakor a célgolyótól történő ellökés (azaz, ha a célgolyó nem mozdul meg) nem számít legális találatnak.

3.19 SZABÁLYOS LÖKÉS

Hacsak másképp nem áll az adott játék-nem szabályaiban, a játékosnak a fehér golyóval elsőként egy szabályos célgolyót kell érintenie, és utána:

(a) lyukba küldeni egy számozott golyót, vagy;

(b) a fehér golyónak, vagy bármelyik számozott golyónak egy falat kell érintenie.

Amennyiben a két feltétel egyike sem teljesül az 'hibának' számít.

3.20 FEHÉR GOLYÓ LYUKBA ESÉSE

'Hibának' minősül, ha a lökés során a fehér golyó lyukba esik. Ha a fehér golyó megérint egy célgolyót, amely korábban már lyukba került (például a lyuk megtelt az elrakott golyókkal), a lökés 'hibának' minősül.

3.21 A GOLYÓK MEGÉRINTÉSÉNEK HIBÁJA

'Hibának' minősül, ha ráütnek, megérintik, vagy bármilyen más módon kontaktusba kerülnek a játékban lévő fehér, vagy bármelyik célgolyóval (testtel, ruházattal, krétával, hosszabbítóval, a dákóval). Kizárólag a dákó végén lévő bőrrel (mindaddig, amíg az a dákóhoz van erősítve), érinthető a fehér golyó a szabályos lökés kivitelezése közben. Amikor bíró felügyeli a mérkőzést, minden hiba folytán megmozdított golyót az eredeti helyéhez lehető legközelebb visszaállít a legjobb megítélése szerint, és az asztalhoz lépő játékos a helyreállítást nem bírálhatja felül. (Lásd még 1.16 sz. szabályt.)

3.22 GOLYÓELHELYEZÉS KÖZBEN TÖRTÉNŐ HIBA

Bármelyik célgolyó megérintése a fehér golyóval, amikor a játékos 'golyó kézből' pozícióban a fehérrel elhelyezi, 'hibának' minősül.

3.23 DUPLA ÉRINTÉS HIBÁJA

Ha a fehér golyó összetapad a kiválasztott célgolyóval a lökés előtt, akkor a játékos lőhet a célgolyó irányába, feltéve, hogy szabályos lökést alkalmaz. Ha a dákó egynél többször érintkezik a fehér golyóval, vagy a dákó kontaktusban van a fehér golyóval, amikor, vagy az után, amikor az a célgolyóval érintkezik, az 'hibának' számít. (Lásd a 2.20 sz. szabályt a lökés megítélésével kapcsolatban.) Ha egy harmadik golyó is közel van, különösen figyelni kell, hogy ne történjen 'hiba' azon a golyón a szabály első részében előírtak alapján.

3.24 'TOLÁS'-SAL KAPCSOLATOS HIBA

'Hibának' számít, ha a fehér golyót a dákóbőr tolja, azaz az érintkezés a dákóbőr és a fehér golyó között aránytalanul hosszabb, mint az a pillanat, ami egy normális lökésnél elfogadott. (Az ilyen lökést a könnyebb megértés kedvéért 'tolás' -nak nevezzük.)

3.25 A JÁTÉKOS FELELŐSSÉGÉVEL KAPCSOLATOS HIBA

A játékos felelős a krétáért, hosszabbítóért, iratokért, vagy bármi olyan tárgyért, vagy felszerelésért, amelyet magával hoz, az asztalhoz visz, használ, vagy az asztalhoz közel helyez el. Ha például elejt egy krétát, vagy fellök egy hosszabbítót, és ezek következtében megérint egy játékban lévő golyót (bíró nélküli játéknál a fehér golyót) 'hibát' követ el.

3.26 A FEHÉR GOLYÓ SZABÁLYTALAN UGRATÁSA

'Hibának' minősül, ha a játékos a fehér golyót a közepe alatt úgy üti meg (aláüt), hogy szándékosan megugratja azt abból a célból, hogy az elkerüljön egy akadályozó golyót. Ilyen ugratás véletlenszerűen is előfordulhat, ezeket nem kell 'hibának' tekinteni természetüket tekintve. Hibának minősül azonban, ha például a dákó végén található műanyag, vagy maga a dákó érintkezésbe kerül a fehér golyóval a lökés kivitelezése közben.

3.27 UGRATÁS

Hacsak az adott játék-nem szabályai nem rendelkeznek másképp, a fehér golyó megugratása szabályos, amennyiben felemelt dákóvéggel kényszerítik a fehér golyót arra, hogy a paláról megpattanva emelkedjen a levegőbe. Minden dákóhiba az ugratás közben 'hibának' minősül.

3.28 AZ ASZTALRÓL KIUGROTT GOLYÓK

A golyók, amelyek a lökés után máshol kerülnek nyugalmi állapotba, mint a játéktér (pl. az asztal szélén, beleértve a posztózott, és nem posztózott részét, a földön, stb.) kiugrott golyónak tekintendők. A golyók a játék közben kipattanhatnak az asztal szélének posztózott és nem posztózott részére, de amennyiben visszatérnek a játéktérre a 'saját erejükből' bármilyen segítség, vagy bármilyen az asztalhoz nem tartozó dolog érintése nélkül, akkor nem tekintendők kiugrott golyónak. Asztalhoz tartozó dolog alatt az asztal szerelt részei értendők. (Ide nem értendő a világítás, az asztal szélére helyezett kréta, stb., az ilyenekről a játéktérre visszatérő golyó kiugrottak tekintendő.) Minden játék-nemben a fehér golyó, vagy egy célgolyó kiugrása 'hibának' tekintendő. Minden kiugrott golyót vissza kell helyezni a tőpontra, ill. a felrakó-vonalra (kivéve a 9-es és a 8-as játék-nemben) miután a golyók nyugalmi állapotba kerültek. A fehér golyó visszahelyezésével kapcsolatosan lásd az egyes játék-nemek szabályait.

3.29 SZÁNDÉKOS HIBA BÜNTETÉSE

A játékban lévő fehér golyót semmi mással nem szabad szándékosan megütni, vagy érinteni, mint a dákó végéhez erősített bőrrel (pl. a dákó végén lévő műanyag végződéssel, a dákó pálcájával, nyelével stb.). Az ilyen érintés automatikusan 'hibát' jelent, de ha a bíró úgy ítéli, hogy a hibás érintés szándékosan történt, akkor figyelmezteti a játékost, hogy a második hasonló hiba a mérkőzés elvesztését, és kizárást von maga után. Ha a második hasonló hibát is elköveti, a játékost ki kell zárni.

3.30 'EGY HIBA' SZABÁLY

Hacsak az adott játék-nemre vonatkozó szabályok másképp nem rendelik, az egy adott lökésen belül elkövetett több 'hiba' egy 'hibának' számít, és amennyiben azok különböző súlyú büntetést vonnak maguk után, akkor a súlyosabb büntetést maga után vonó 'hiba' alapján kell a következményeket megítélni.

3.31 A GOLYÓK SPONTÁN MEGMOZDULÁSA

Ha egy golyó 'magától' elmozdul, megbillen, elfordul, akkor a golyót az elfoglalt helyén kell hagyni, és a játék folytatódhat. Ha egy golyó a lyuk szájában áll, és onnan 'saját magától' a lyukba kerül '5' másodperc, vagy annál hosszabb mozdulatlanlanság után, akkor a golyót vissza kell helyezni a beesés előtt pozíciójába, azt a lehető legjobban megközelítve, és a játék folytatódhat. Ha egy célgolyó 'saját magától', a lyuk szájából a lyukba esik, miközben a játékos éppen erre a golyóra lök, és a fehér golyó áthalad azon a ponton, ahol a beesett golyó éppen állt, akkor a fehér golyót és a célgolyót is vissza kell helyezni eredeti helyükre, és a játékos újra lökhet. Ha a lökés során más golyók is megmozdultak, azokat szintén vissza kell állítani a lökés előtt pozíciójukba, mielőtt a játékos megismételné lökését.

3.32 GOLYÓK VISSZAHELYEZÉSE

Amikor az adott játék-nem szabályai szerint golyókat vissza kell helyezni az asztalra, akkor azokat a tőponttól a tőfalig merőlegesen húzott 'felrakó-vonalra' kell visszahelyezni. Ha egy golyót kell visszahelyezni, akkor azt a tőpontra kell elhelyezni, ha egyszerre több golyót kell visszahelyezni, akkor azokat számuk nagysága szerinti sorrendjében, a tőponttól kezdve a tőfalig tartó felrakó-vonalon kell elhelyezni. Ha a felrakáskor a tőpont foglalt, akkor a golyót

(golyókat) a felrakó-vonalon kell elhelyezni, a tőponthoz minél közelebb, anélkül, hogy az asztalon álló golyót/golyókat megmozdítanánk. A felrakandó golyókat egymáshoz, illetve az asztalon álló golyókhoz képest olyan szorosan kell elhelyezni, amennyire csak lehet, össze is tapadhatnak (a bíró belátása szerint). Kivételt képez az az eset, amikor a fehér golyó akadályozza a felrakást, ilyenkor olyan szorosan kell felrakni a golyót, amennyire csak lehet, de a felrakott golyó nem tapadhat a fehérhez. Ha nincs elégséges hely a visszahelyezésre a felrakó-vonalon a tőpont és a tőfal között, akkor a golyót/golyókat a felrakó-vonal tőponton túl haladó, képzeletbeli meghosszabbításán kell elhelyezni, a tőponthoz olyan közel, amennyire csak lehetséges (itt is figyelembe véve a számozásukat, azaz a tőponttól növekvő sorrendben).

3.33 GOLYÓK A LYUK SZÁJÁBAN

Ha két, vagy több golyó 'beszorult' a lyuk szájában, és egyik, vagy több 'lóg' a lyuk felett, a bírónak meg kell vizsgálnia a golyók helyzetét, és a következő eljáráshoz kell folyamodni: szemrevételezéssel, (vagy fizikálisan, ha így látja jónak) megvizsgálja a golyók 'alátámasztottságát' a beszorult helyzetben. Bármelyik golyó, amelyik megítélése szerint 'lóg', azaz nincs alátámasztva az asztalon, lyukba eltett golyónak számít, azok, amelyek az asztalon támaszkodnak, nem számítanak eltett golyónak. A golyók ezután a bíró megítélése szerinti pozícióba kerülnek (lyukba, illetve a helyükön maradnak), ezután a játék folytatódhat az adott játék-nem szabályai szerint, a kialakult állásból.

3.34 TÖBB ELRAKOTT GOLYÓ EGY LÖKÉSEN BELÜL

Ha a szabályos lökés során, a szándékolt golyóeltevésen kívül egyéb golyók is lyukba kerülnek, azok beszámítanak az adott játék-nem pontozási szabályainak megfelelően.

3.35 NEM A JÁTÉKOS ÁLTAL OKOZOTT KÜLSŐ BEHATÁSOK

Ha a golyók megmozdulnak külső, nem a játékos által okozott behatás miatt (vagy a játékost meglökik, oly módon, hogy az befolyásolja a játékot), akkor a golyókat vissza kell helyezni a behatás előtt elfoglalt pozíciójukat a legjobban megközelítő helyzetbe, és a játék folytatódhat, a játékosra nézve büntetés nélkül. Ha a mérkőzést bíró felügyeli, a visszahelyezést a bírónak kell elvégeznie. Ez a szabály vonatkozik elemi/ természeti csapás (földrengés, hurrikán, stb.) illetve a világítás lezuhanása, áramszünet, stb. esetére is. Ha a golyókat nem lehet visszaállítani az eredeti helyzetükbe, akkor a játékot újra kell kezdeni, az eredeti kezdő játékos kezdésével. Ez a szabály nem vonatkozik a 14/1 – es játék-nemre, ahol a játék folyamatos felrakásokkal zajlik: itt a játékot úgy kell folytatni, hogy a játékosok ismételt tempólökéssel eldöntik a kezdés jogát. A játék megzavarása előtti pontszámok megmaradnak, a játékot innen kell folytatni.

3.36 KEZDÉSEK SORRENDJÉNEK ELDÖNTÉSE

A mérkőzések során, az egymás utáni kezdések esetében az előző játék nyertese kezdi a következő játékot. A következő, általánosan választható esetek lehetségesek még, amelyeket a versenyrendezőség meghatározhat:

- (a) A játékosok váltva kezdenek;
- (b) A vesztes kezd;
- (c) A pontszámot tekintve hátul álló játékos kezd.

3.37 A LÖKÉS-SOROZAT

A játék alatt a játékosok váltva végzik el lökés-sorozatukat, a játékos lökés-sorozata addig tart, amíg kihagyás, vagy 'hiba' történik. Ha a lökés-sorozat alatt nem történik 'hiba', akkor a soron következő játékos az asztalon kialakult helyzetből folytatja a játékot.

3.38 CÉLGOLYÓ TAPADÁSA A FALHOZ, VAGY A FEHÉR GOLYÓHOZ

Ez a szabály azokra a helyzetekre vonatkozik, amikor a meglökendő célgolyó a falhoz, vagy a fehér golyóhoz tapad. A fehér golyónak a tapadó célgolyót történő érintése után a következők valamelyikének kell teljesülnie:

- (a) Egy golyónak lyukba kell esnie, vagy;
- (b) A fehér golyónak egy falat kell érinteni, vagy;
- (c) A falhoz tapadó golyónak egy másik (a tapadáskor érintettől eltérő) falat kell érinteni, vagy;
- (d) Egy másik célgolyónak falat kell érintenie, amihez a lökés előtt nem ért hozzá.

Amennyiben ezen feltételek egyike sem teljesül, az 'hibának' számít. (Megjegyzés: a 14/1 – es, és egyéb játék-nemekre vonatkozó szabályokban kiegészítések vonatkoznak erre a szabályra, lásd az adott játék-nem szabályaiban.) Az a golyó, amely a lökés előtt egy falhoz tapad, majd a lökés után újra ugyanazt a falat érinti, nem tekinthető elégséges kielégítésnek a fenti feltételek tekintetében, hacsak el nem hagyja a falat, érint egy másik golyót, majd visszatér az eredeti falhoz. A golyó nem tekinthető falhoz tapadónak, hacsak helyzetét megvizsgálva ez nem kerül bejelentésre, akár a bíró, akár valamelyik játékos által, a lövés előtt.

3.39 A HOMLOKMEZŐBŐL (HOMLOKVONAL MÖGÜL) TÖRTÉNŐ JÁTÉK

Amikor a játékosnak 'golyó kézből' pozícióból a homlokvonal mögül (homlokterület) kell lökést végeznie, akkor a fehér golyónak túl kell haladnia a homlokvonalon, mielőtt az falat, vagy golyót érintene, illetve visszatérne a homlokterületre. Amennyiben ez nem teljesül, az 'hibának' számít, amennyiben bíró felügyeli a mérkőzést. Ha nincs bíró, akkor az ellenfele választása szerint 'hibát' jelenthet, vagy megkérheti a lökést végző játékost, hogy ismételje meg a lökést, miután az elmozdított golyókat a lökés előtti helyzetükbe visszaállították (ilyenkor nincs 'hiba' alkalmazása). Kivétel: Ha a célgolyó a homlokvonalon, vagy azon kívül áll (ezáltal megjátszható), de olyan szorosan, hogy a fehér golyó még azelőtt érinti, mielőtt önmaga elhagyta volna a homlokterületet, akkor a lökés szabályosnak tekintendő, és úgy tekintendő, mintha a fehér golyó áthaladt volna a homlokvonalon. Ha 'golyó kézből' pozícióból a homlokvonal mögül játszik a játékos, és megkísérel egy szabályos lökést, de a fehér golyó véletlenül megérint egy célgolyót a homlokterületen belül, majd áthalad a homlokvonalon, az 'hibának' minősül. Ha 'golyó kézből' pozícióból a homlokvonal mögül játszik a játékos, és megkísérel egy szabályos lökést, de a fehér golyó véletlenül megérint egy célgolyót a homlokterületen belül, és a fehér golyó nem halad át a homlokvonalon, akkor a következő alkalmazandó. A soron következő játékos választhat, hogy 'hibát' jelent, és 'golyó kézből' pozícióból folytatja a játékot, vagy a golyók pozíciójának helyreállítása után megismételteti a lökést az ellenfelével. Ha a lökést végző játékos szándékosan löki a fehér golyót a homlokterületen belül álló golyóra, az 'sportszerűtlen viselkedésnek' tekintendő.

3.40 'GOLYÓ KÉZBŐL' HIBA

A 'golyó kézből' pozícióban, a fehér golyó elhelyezésekor a játékos használhatja a kezét, vagy a dákó bármelyik részét (ideértve a dákóbőrt is). A fehér golyó elhelyezésekor, a fehér golyó érintése közben bármilyen előrehaladó, lökésszerű mozgása a dákónak 'hibának' minősül, hacsak nem egy szabályos lökést végez.

3.41 BEVATKOZÁS A JÁTÉKBA

Ha a nem asztalnál lévő játékos bármilyen formában zavarja az ellenfelét, vagy beavatkozik annak játékába, az 'hibának' minősül. Ha egy játékos a saját lökés-sorozatán kívül lökést végez, vagy elmozdítja bármelyik golyót, az beavatkozásnak minősül.

3.42 ESZKÖZÖK

A játékosok számára nem engedélyezett, hogy egy golyót, háromszöget, vagy bármilyen más mérésre alkalmas eszközt használjanak, megmérendő, hogy egy golyó elfér-e egy bizonyos helyen. Egyedül a dákó használható segítségképpen, hogy egy golyó útját bemérjék, vagy becélazzák, de a dákó is csak kézben tartva szolgálhat segítségül. Más módon történő bármilyen mérés 'sportszerűtlen viselkedésnek' minősül. (Lásd még az 1.3, 1.4, és 2.15 sz. szabályokat.)

3.43 SZABÁLYTALAN JELÖLÉSEK

Ha egy játékos szándékosan jelöléseket helyez el az asztalon, annak érdekében, hogy megkönnyítse a lövést (ide értve a kréta elhelyezését is), az 'hibának' minősül.

4. A 8-AS JÁTÉK SZABÁLYAI

A 'pool biliárd' általános szabályai az irányadóak, hacsak jelen játék szabályai nem bírálják felül azokat.

4.1 A JÁTÉK CÉLJA

A 8-as játék bemondásos játék, amelyet a fehér golyóval és tizenöt célgolyóval játsznak, amelyek 1-15 – ig be vannak számozva. Az egyik játékosnak az 1-7 –ig beszámozott golyócsoportot (teli golyók) kell elraknia, míg a másiknak a 9-15 –ig beszámozott (csíkos) golyókat. Az a játékos, amelyik elrakja az egyik golyócsoportot és utána szabályosan lyukba löki a 8-ast – megnyeri a játékot.

4.2 BEMONDOTT LÖKÉSEK

A bemondásos játékban a magától értetődő golyókat és lyukakat nem kell bemondani. Az ellenfélnek joga van rákérdezni a golyóra, illetve lyukra, ha a lövés számára nem egyértelmű. A falról, vagy kombinációval eltett golyók nem számítanak egyértelmű lövésnek, ezekben az esetekben mind a célgolyót, mind a megcélzott lyukat be kell mondani. Amikor a lökést bemondják, soha nem szükséges azt részletezni, azaz hogy hány falról, hány golyó érintésével, vagy bevonásával (stb.) történik meg. A hiba folytán elrakott golyók a lyukban maradnak, függetlenül attól, hogy a lökő játékos, vagy ellenfele golyócsoportjába tartoznak. A nyitó lökés nem 'bemondott lökés'. A 8-as játékban a nyitó lökést végző játékos folytathatja a játékot, amennyiben bármelyik célgolyó szabályosan lyukba esik a kezdés során.

4.3 A GOLYÓK FELÁLLÍTÁSA

A golyók a háromszögben kerülnek felállításra az asztal 'lábmezőjében', úgy hogy a 8-as golyó a háromszög közepébe kerül, a háromszögben lévő első golyó a tőpontra, és a háromszög egyik alsó sarkába csíkos, a másikba teli golyó kerüljön.

4.4 A KEZDÉS SORRENDJÉNEK MEGHATÁROZÁSA

A 'tempólökés' győztese jogosult kezdeni. A 8-as játékban a játék nyertese kezdi a következő játékot, hacsak a versenykiírásban nem szerepel más előírás. A következő eltérő előírások szerepelhetnek a versenykiírásban:

- (a) Váltott kezdés
- (b) Vesztes kezd
- (c) Mindig a rosszabbul álló játékos kezd.

4.5 SZABÁLYOS KEZDŐLÖKÉS

(Meghatározás) A szabályos kezdőlökés végrehajtásához a kezdőnek (a fehéret a homlokvonal mögé helyezve): (1) lyukba kell küldenie egy golyót, vagy (2) legalább négy számozott golyónak falat kell érnie. Amennyiben a kezdőlökést végző játékos nem tud szabályos kezdést bemutatni, az hibának minősül és a soron következő játékos a következők közül választhat:

- (1) elfogadja a kialakult helyzetet és folytatja a játékot, vagy
- (2) újra háromszögbe rakják a golyókat és választhatja a kezdést, vagy átadhatja a kezdést az ellenfelének.

4.6 FEHÉR GOLYÓ LYUKBA KERÜL KEZDŐLÖKÉSÉNÉL

Amennyiben a fehér golyó a lyukba kerül szabályos kezdőlökésnél:

- (1) minden lyukba esett golyó lyukban marad (kivéve, ha az a 8-as, lásd '4.9'),

- (2) hibának minősül
- (3) az asztal 'nyitott'.

Fontos megjegyzés: A soron következő játékos a fehér golyót 'golyó a kézben' helyzettel bárhová elhelyezheti a homlokvonaltól mögött, de nem lehet olyan golyóra, amely szintén a homlokvonaltól mögött van, csak abban az esetben, ha a fehér golyó előbb elhagyja a homlokvonaltól által határolt területet és utána tér vissza, és érinti meg a célgolyót.

4.7 KEZDÉSNEEL KIUGROTT CÉLGOLYÓK

Ha kezdés során egy célgolyó kiugrik az asztalról, az hibának minősül, és a soron következő játékos eldöntheti, hogy

- (1) elfogadja a kialakult helyzetet és folytatja a játékot, vagy
- (2) a fehér golyót 'golyó a kézben' pozícióval a homlokvonaltól mögött elhelyezi, és onnan lő.

4.8 8-AS GOLYÓ LYUKBA KERÜL A KEZDÉSNEEL

Ha a 8-as golyó lyukba kerül a kezdésnél, akkor a kezdő játékos eldöntheti, hogy újra felrakják a kezdő háromszöget, vagy a 8-ast a tőpontra helyezve folytatja a játékot. Ha a kezdő lökésnél a fehér golyó és a 8-as is lyukba kerül, akkor a soron következő játékos joga eldönteni, hogy újra felrakják a kezdő háromszöget, vagy a 8-ast a tőpontra helyezve, a fehérrel a homlokvonaltól mögött 'golyó a kézben' pozícióban folytatja a játékot.

4.9 'NYITOTT' ASZTAL

(Meghatározás) Az asztal 'nyitottnak' minősül mindaddig, amíg a golyócsoporthozválasztás (teli vagy csíkos) meg nem történt. Amikor az asztal 'nyitott', legális lökésnek számít egy telivel egy csíkosat belökni, vagy fordítva. Megjegyzés: a kezdőlökés után közvetlenül az asztal minden esetben 'nyitottnak' minősül. Amikor az asztal 'nyitott' akkor legális egy csíkosal belökni a bementett teli golyót, vagy egy telivel belökni a bementett csíkos golyót. Azonban amikor az asztal 'nyitott', és a játékos először a 8-ast érinti, az hibának minősül, és az ily módon elrakott bármilyen célgolyó nem írható a lökő játékos javára. A lövést végző játékos elveszti a folytatás jogát, a soron következő játékos 'golyó a kézben' pozícióval folytathatja a lökést, a lyukba került golyó lyukban marad, és az asztal 'nyitottnak' minősül, azaz a soron következő játékos választhat golyócsoporthoz. 'Nyitott' asztalnál minden illegálisan elrakott golyó lyukban marad.

4.10 GOLYÓCSOPORTHÓZVÁLASZTÁS

A golyócsoporthoz nem tekinthető kiválasztottnak a kezdőlökés alapján. Akkor sem, ha egy, vagy mindkét golyócsoporthoz lyukba kerültek golyók, mivel a kezdőlökés után az asztal mindig 'nyitott' marad. A golyócsoporthoz akkor tekinthető kiválasztottnak, amikor a játékos szabályos lökéslyukba küld egy bementett golyót a kezdőlökés után.

Ha a golyócsoporthozválasztás már megtörtént, és a játékos véletlenül az ellenfél golyócsoporthozában lévő golyóra lő és teszi lyukba, akkor az ellenfelének 'hibát' kell jelentenie, mielőtt folytathatná a játékot. Amennyiben ezt nem teszi meg, akkor a lökő játékos automatikusan átveszi azt a golyócsoporthozot, amelyre a hibás lökést elvégezte.

4.11 SZABÁLYOS LÖKÉS

(Meghatározás) Minden lökésnél (kivéve kezdéskor, illetve amikor az asztal 'nyitott', a lökést végző játékosnak először a saját golyócsoporthozjába tartozó golyót kell érintenie, és

- (1) lyukba küldeni egy számozott golyót, vagy
- (2) a fehér golyónak, vagy bármelyik számozott golyónak falat kell érnie.

Megjegyzés: megengedett a lökő játékos számára, hogy a fehér golyót először a falra löve találja el a célgolyót, ugyanakkor a találat után egy golyónak lyukba kell esnie, vagy a fehér golyónak, vagy bármely célgolyónak falat kell érnie. Amennyiben ezek egyike sem teljesül, az 'hibának' minősül.

4.12 'BIZTONSÁGI' LÖKÉS

Taktikai okokból egy játékos választhatja azt a lehetőséget, hogy lyukba küld egy egyértelmű célgolyót, és ugyanakkor befejezi adott lökéssorozatát azzal, hogy előre 'biztonsági' lökést jelent be. A 'biztonsági' lökés szabályos lökésnek minősül. Ha a lökő játékos egy célgolyó lyukba küldésével kíván 'biztonsági' lökést végrehajtani, akkor lökés előtt 'biztonsági lökés'-ként be kell azt jelentenie ellenfelének. A lökő játékos felelőssége, hogy meggyőződjön arról, ellenfele tudomásul vette a bejelentést. Amennyiben ez nem történik meg, akkor a lökő játékosnak a saját golyó belökése után folytatnia kell sorozatát. A 'biztonsági' lökés során bármely lyukba került golyó a lyukban marad.

4.13 A JÁTÉK

A játékos mindaddig folytathatja a lökéssorozatot, ameddig a saját golyócsoportjából szabályos lökéssel golyókat tud elrakni. Miután egy játékos szabályosan elrakta az összes golyót a saját golyócsoportjából, a 8-as golyót kell elraknia.

4.14 A 'HIBA' BÜNTETÉSE

A soron következő játékos 'golyó kézből' pozícióból folytathatja a játékot. Ez azt jelenti, hogy a játékos bárhová elhelyezheti a fehér golyót az asztalon (nem szükségszerűen a homlokvonal mögött, mint a kezdőlökés után). Ez a szabály hivatott megelőzni azt, hogy valaki szándékosan hibát kövessen el, amivel hátrányba hozhatja az ellenfelét. A 'golyó kézből' pozíciónál a játékos használhatja a kezét, vagy a dákó bármely részét (beleértve a dákó bőrt is), hogy pozícionálja a fehér golyót. Amikor a fehér golyót pozícionálja, a dákó bármilyen lökészerűen előrehaladó mozgása - amely érinti a fehér golyót - hibának minősül, kivéve, ha az egy szabályos lökés (lásd még a 3.39 szabályt).

4.15 KOMBINÁCIÓK

A kombinációs lökések megengedettek, de a 8-as golyó nem használható a kombináció elsőként eltalált golyójaként. Amennyiben ilyen kontaktus történik a 8-ason, az hiba.

4.16 SZABÁLYTALANUL ELRAKOTT GOLYÓK

Egy golyó szabálytalanul elrakottnak tekinthető, amikor

- (1) a golyó elrakása közben 'hiba' történik, vagy
- (2) a golyó nem a bement lyukba kerül elrakásra, vagy
- (3) 'biztonsági' bementés történt a lökés előtt.

A szabálytalanul elrakott golyók a lyukban maradnak és az adott golyócsoportot (csíkos vagy teli) játszó játékos javára beszámítanak.

4.17 CÉLGOLYÓK KIUGRÁSA AZ ASZTALRÓL

Bármely célgolyó kiugrása az asztról 'hibának' számít, a lökéssorozat befejezését jelenti, és ha a kiugrott golyó a 8-as, akkor az a játék elvesztését. A kiugrott golyók nem kerülnek visszarakásra.

4.18 'UGRATÓ LÖKÉS' ÉS 'MASSÉ LÖKÉS' HIBA

Bár a 'fehér golyó hiba' a főszabály, amikor a játékot nem felügyeli bíró, a játékosnak tisztában kell azzal lennie, hogy 'fehér golyó hibának' minősül, amikor ugratási-, kanyarlökési-, vagy 'massé' kísérletnél egy közbülső golyó felett, vagy mellett kísérli meg ellökni a fehéret, és (amennyiben a közbülső golyó nem legális golyó) a közbülső golyó megmozdul. (Függetlenül attól, hogy kézzel, dákóval vagy hosszabbítóval mozdították meg).

4.19 A 8-AS GOLYÓ MEGJÁTSZÁSA

Amikor a 8-as golyó kerül megjátszásra, a fehér lyukba esése, vagy más hiba nem jelenti a játék elvesztését, amennyiben a 8-as nem esik lyukba, vagy nem esik ki az asztalról. A soron következő játékos 'golyó kézből' pozícióból folytathatja a játékot. Megjegyzés: kombinációs lökessel nem lehet a 8-as golyót szabályosan elrakni, hacsak nem a 8-as golyót érinti először az arra játszó játékos.

4.20 A JÁTÉK ELVESZTÉSE

A játékos elveszti a játékot az alábbi esetekben:

1. hibát követ el, miközben a 8-ast elrakja (kivéve kezdőlökésnél – lásd ott.),
2. a 8-as golyót ugyanazzal a lökessel küldi lyukba, mint a saját golyócsoportjából az utolsó golyót,
3. a 8-as golyót kiugratja az asztalról (bármikor),
4. a 8-as golyót nem a bemondott lyukba teszi el,
5. a 8-as golyót akkor rakja el, amikor még az asztalon van a saját golyócsoportjába tartozó golyó

4.21 'PATT HELYZET' A JÁTÉKBAN

Ha három egymás utáni asztalhoz állásnál, mindkét játékost beleértve (tehát összesen hat asztalhoz állásnál) a bíró úgy ítéli meg (illetve, ha nincs játékvezető, a játékosok közös megegyezése alapján), hogy egy golyó elrakása, vagy megmozdítása a játék elvesztésével járhat, akkor a golyókat újra felállítják, és az eredetileg a játékot kezdő játékos kezdhet újra. A patthelyzetre vonatkozó szabályt az asztalon lévő golyók számától függetlenül alkalmazni lehet. Megjegyzés: a 'három hiba szabály' a 8-as játékban nem jelenti a játék elvesztését.

5. A 9-ES JÁTÉK SZABÁLYAI

A 'pool biliárd' általános szabályai az irányadóak, hacsak jelen játék szabályai nem bírálják felül azokat.

5.1 A JÁTÉK CÉLJA

A 9-es játékot kilenc célgolyóval (egyől kilencig beszámozva) és a fehér golyóval játsszák. Minden lökésnél a fehér golyónak az asztalon lévő legkisebb számú golyóval kell először érintkeznie, de a golyók elrakási sorrendje nem kötött a számozásukhoz. Ha a játékos szabályos lökessel bármely golyót elrakja, folytathatja a játékot mindaddig, amíg nem történik kihagyás, hibás lökés, vagy meg nem nyeri a játékot a 9-es elrakásával. Kihagyás után a soron következő játékos a kialakult helyzetből folytatja a játékot, 'hiba' után azonban 'golyó kézből' pozícióban van, azaz a fehér golyót bárhová elhelyezheti az asztalon. A játékosoknak nem kell a lökéseket bemondani. A mérkőzés akkor ér véget, amikor az egyik játékos megnyeri az előírt számú játékot.

5.2 A GOLYÓK FELÁLLÍTÁSA

A golyókat rombusz alakban kell felállítani, az '1'-es golyóval a rombusz csúcsán, a tőpontra helyezve, a '9'-est a rombusz közepére, a többi golyót pedig véletlenszerűen elosztva, olyan szorosan összerakva, amennyire csak lehet. A játék kezdésénél a fehér golyót a homlokvonal mögött bárhol el lehet helyezni.

5.3 A KEZDÉS ELDÖNTÉSE

A 'tempólökés' győztese jogosult kezdeni. A 9-es játékban a parti nyertese kezdi a következő partit, hacsak a versenykiírásban nem szerepel más előírás. A következő eltérő előírások szerepelhetnek a versenykiírásban:

- (d) Váltott kezdés
- (e) Vesztes kezd
- (f) Mindig a rosszabbul álló játékos kezd

5.4 SZABÁLYOS KEZDŐLÖKÉS

A szabályok, amelyek a kezdőlökésre vonatkoznak azonosak az egyéb lökésekre vonatkozó szabályokkal, kivéve:

1. A kezdő játékosnak az 1-es golyót kell először eltalálnia, és/vagy egy golyót a lyukba kell küldeni, vagy legalább 4 számozott golyónak falat kell érnie.
2. Ha a fehér golyó lyukba esik, vagy kiugrik az asztról, vagy az előző pontban említett feltételek nem teljesülnek az 'hibának' minősül, és a soron következő játékos 'golyó kézből' folytathatja a játékot.
3. Ha a kezdőlökésnél egy számozott golyó kiugrik az asztról, az 'hibának' minősül, és a soron következő játékos 'golyó kézből' pozícióból folytathatja a játékot. A kiugrott golyót nem kell visszarakni (kivéve, ha az a 9-es golyó, amelyet a tőpontra vissza kell állítani).

5.5 A JÁTÉK FOLYTATÁSA

A szabályos kezdőlökést követő első lökésnél a játékos u.n. 'push out' – ot lökhet (lásd az 5.6 szabályt). Ha a kezdőjátékos szabályos kezdőlökéssel egy, vagy több golyót lyukba küld, folytathatja a játékot mindaddig, amíg nem történik kihagyás, hiba, vagy meg nem nyeri a játékot. Ha a játékos kihagy, vagy hibázik, akkor a másik játékos kezdheti meg lökéssorozatát és lökhet mindaddig, amíg nem történik kihagyás, hiba, vagy meg nem nyeri a játékot. A játék

akkor ér véget, amikor a 9-est szabályosan elrakják, vagy a szabályok súlyos megsértése miatt meg nem szakítják.

5.6 'PUSH OUT'

Az a játékos, aki közvetlenül a szabályosan végrehajtott kezdőlökés utáni lökést végzi, 'push out' –ot lökhet, hogy a fehér golyót kedvezőbb helyzetbe hozza a következő lökéshez. 'Push out'-nál a fehér golyónak nem kötelező érintenie bármelyik golyót, vagy a falat, de az egyéb 'hiba-szabályok' érvényben maradnak. A játékosnak be kell előre jelentenie a 'push out' szándékát, másképpen a lökés normális lökésnek számít. Bármely golyó, amely a 'push out' lökés során lyukba kerül nem írható a lökő játékos javára, és lyukban marad, kivéve a 9-es golyót. A 'push out' lökés után a soron következő játékos folytathatja a lökést az adott helyzetből, vagy visszaadhatja a lökés jogát a 'push out'-ot lökő játékosnak. A 'push out' lökés nem számít hibának, mindaddig, amíg más hiba (kivéve az 5.8 és 5.9 pontokat) nem történik. A szabálytalan 'push-out' az elkövetett hiba szerint büntetettik. Ha a kezdésnél a fehér golyó lyukba esik, a soron következő játékos nem lökhet 'push out' –ot.

5.7 HIBÁK

Amikor egy játékos hibát követ el, nem folytathatja a lökéssorozatot, a hibás lökés során lyukba került golyók lyukban maradnak (kivéve a 9-es golyót, amit a tőpontra vissza kell állítani.) A soron következő játékos 'golyó kézből' folytathatja a játékot, azaz a fehér golyót bárhová elhelyezheti az asztalon. Ha a lökést végző játékos több hibát követ el egy lökés során, az egy hibának számítandó.

5.8 HIBÁS GOLYÓ MEGLÖKÉSE

Ha az első golyó, amelyet a lökés során a fehér golyó megérint, nem a legkisebb számú golyó az asztalon, hibának számít.

5.9 FALÉRINTÉS HIÁNYA

Ha a lökés során nem esett lyukba golyó, és a legkisebb számú golyó érintése után sem a fehér golyó, sem bármelyik számozott golyó nem érint falat, hibának számít.

5.10 GOLYÓ KÉZBEN

Amikor a játékos 'golyó kézből' pozícióból folytathatja a játékot, bárhová leteheti azt az asztalon, de a fehér golyó nem érintkezhet más golyóval. A játékos a lökés elvégzéséig módosíthatja a fehér golyó helyzetét.

5.11 CÉLGOLYÓK KIUGRÁSA AZ ASZTALRÓL

A lyukba nem rakott golyók az asztralról kiugrottnak tekintendők, ha máshol állnak meg lökés után, mint a játékező. A golyók kiugrása hibának tekintendő. A kiugrott golyót nem kell visszaállítani, kivéve, ha az a 9-es golyó.

5.12 'UGRATÁSI' és 'MASSÉ' LÖKÉSI HIBA

Ha a játékot nem felügyeli bíró, 'fehér golyó hibának' minősül, amikor ugratási-, kanyarlökési-, vagy 'massé' kísérletnél egy közbülső golyó felett, vagy mellett kísérli meg azt ellökni, és (amennyiben a közbülső golyó nem legális golyó) a közbülső golyó megmozdul.(Függetlenül attól, hogy kézzel, dákóval vagy hosszabbítóval mozdították meg).

5.13 HÁROM EGYMÁS UTÁNI HIBA

Ha egy játékos háromszor hibázik három egymás utáni lökésénél, anélkül, hogy közben egy szabályos lökése lett volna, az a játék elvesztését jelenti. A három hiba egy játékon belül számítandó. A játékost figyelmeztetni kell a második és a harmadik hiba között. A játékos lökéssorozata akkor kezdődik, amikor szabályosan felveheti a lökést, és akkor fejeződik be, amikor befejezte a lökést, amelynek során kihagyott, hibázott, győzött, vagy amikor hibát vétett a lökések között.

5.14 PATT HELYZET A JÁTÉK SORÁN

Ha a bíró úgy látja, hogy egyik játékos sem kísérli meg a játék megnyerését az adott helyzetből, akkor ezt bejelenti, és onnantól mindkét játékosnak három-három lehetősége van még az asztalnál. Ekkor, ha a bíró úgy ítéli meg, hogy a játék továbbra sem halad a végkifejlet felé, akkor beszünteti a 'patt helyzetet' és új felrakást rendel el. Ilyenkor a játékot eredetileg kezdő játékos végezheti el a kezdőlökést.

5.15 A JÁTÉK VÉGE

A kezdőlökésnél a játék akkor tekinthető megkezdettnek, amikor a fehér golyót a dákbőr megüti. A kezdésnél az 1-es golyót kell először érinteni. A játék akkor fejeződik be, amikor egy szabályos lökést követően a 9-es golyó lyukba kerül, vagy amikor az egyik játékos egy hiba következtében elveszíti azt.

6. A 14/1 – ES JÁTÉK SZABÁLYAI

A 'pool biliárd' általános szabályai az irányadóak, hacsak jelen játék szabályai nem bírálják felül azokat.

6.1 A JÁTÉK CÉLJA

A 14/1-es 'bemondásos' játék. A játékosnak meg kell neveznie a célgolyót és a kiválasztott lyukat. A játékos egy pontot kap minden bemondott golyóért, amelyet szabályos lökéssel küld a bemondott lyukba, és mindaddig folytathatja a lökésorozatot, amíg ki nem hagy egy bemondott golyót, illetve hibát követ el. Az első 14 golyó elrakása után, mielőtt a 15. (azaz az utolsó) golyóra löne, az előtte lyukba küldött 14 golyó újra felrakásra kerül a háromszögbe, ahol az első golyó helye üresen marad. A játékos ezután úgy kísérli meg elrakni a fennmaradt 15. golyót, hogy lövésével megkísérli egyben megbontani a háromszögbe helyezett golyókat, és így folytathatja a játékot. Az a játékos, aki először eléri az előre meghatározott pontszámot (ez általában 150 a főbb versenyeken, de bármennyi lehet, amelyet előre meghatároznak) megnyeri a játékot.

6.2 JÁTÉKOSOK

2 játékos, vagy két csapat.

6.3 GOLYÓKÉSZLET

Hagyományos golyókészlet, 1-15 –ig beszámozva.

6.4 A FELRAKÁS

Hagyományos, háromszögbe történő felrakás, a csúcson lévő golyó a tőpontra helyezve, az 1-es golyó a felrakás szerinti jobb alsó sarokban, az 5-ös golyó a bal alsó sarokban. A többi golyó véletlenszerűen elhelyezve, úgy hogy mindegyik érintkezzen a mellette levőkkel.

6.5 PONTOZÁS

Minden szabályosan elrakott golyó egy pontot ér a lövő játékos számára.

6.6 KEZDŐLÖKÉS






A kezdő játékosnak vagy (1) meg kell neveznie egy golyót és egy lyukat, majd a lökést sikeresen végre kell hajtania, vagy (2) a fehér golyóval egy célgolyót megérintve érintenie kell a falat, és két célgolyónak is falat kell érnie. Amennyiben e két feltétel egyike sem teljesül – az 'kezdesi hibának' minősül. Minden kezdesi hiba mínusz 2 pont büntetést von maga után. Ellenfele választhat, hogy (1) elfogadja az asztalon kialakult helyzetet, vagy (2) újra felrakatja a golyókat, és új kezdést kér az eredetileg kezdő játékostól. Ez a lehetőség mindaddig fennáll, amíg nem történik sikeres kezdés, illetve a játékos el nem fogadja az asztalon kialakult helyzetet. A 'három hiba szabály' nem vonatkozik a 'kezdesi hibákra'. Ha a kezdőlökésnél (ami egyébként szabályos lenne) a fehér lyukba kerül, akkor a kezdő játékos 'hibát' követ el, és mínusz egy pont büntetést kap, valamint ez a hiba beszámít a 'három hiba szabály' számolásába. A soron következő játékos 'golyó kézből' pozícióval lőhet a homlokvonal mögül, az asztalon kialakult helyzetre.

6.7 A JÁTÉK SZABÁLYAI

1. A szabályosan elrakott golyó után a játékos mindaddig folytathatja a játékot, amíg bemondott golyót bemondott lyukba tud küldeni. A játékos bármelyik golyóra lőhet, de a lövés előtt meg kell nevezni a lyukba küldendő golyót és a lyukat. Részleteket,

úgy mint másik golyó érintését, lepattanást, kombinációt, falakat (ezek mindegyike szabályos) nem kell bemondani. Szabályos lökésnél minden további lyukba esett golyó is számít és egy pontot ér a lökő játékos javára.

2. Minden lökésnél a fehér golyónak érintenie kell egy célgolyót, és (1) lyukba kell esnie egy célgolyónak, vagy (2) a fehér golyónak, illetve egy számozott golyónak falat kell érnie. Amennyiben ezek egyike sem teljesül, az 'hiba'.
3. Amikor a 14. golyó is lyukba került, a játék időlegesen megáll, úgy, hogy a 15. golyó az asztalon elfoglalt helyén marad, és a 14 lyukba került golyót újra felállítják a háromszögbe (úgy, hogy az első golyó helye a tőponton üresen marad). A játékos folytathatja a lökés-sorozatot, elrakván a 15. golyót ('bontógolyó'), olyanformán, hogy az arról lepattanó fehér golyóval bontja a háromszögbe helyezett golyókat, ily módon lehetővé téve a folytatást. Mindazonáltal a játékosnak nem kötelező a 15. golyóra löknie, löhet bármelyik golyóra, amelyikre szeretne. (Lásd még az alábbi táblázatot a különböző helyzetekre vonatkozóan.)

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. A játékos 'biztonsági lökés'-t is jelenthet a célgolyó bemondása helyett (védekezési taktika). A 'biztonsági játék' szabályos, de meg kell felelnie a lökésre vonatkozó szabályoknak. A játékos lökés-sorozata a biztonsági lökéssel véget ér, és a lyukba került golyókért nem jár pont. A biztonsági lökés során lyukba került golyókat visszahelyezik az asztalra.
5. A játékos nem foghatja meg, nem érintheti, vagy bármilyen módon befolyásolhatja a golyó útját, amely a lyuk, vagy a felrakott háromszög felé halad (beleértve azt az esetet, amikor a lyukban tartott kezével elkapja az oda tartó golyót). Ilyen esetekben 'szándékos hiba' áll fenn, amely a hibáért járó 1 pontos levonás mellett további 15

pontos, azaz összesen 16 pontos levonással jár. A soron következő játékosnak a következő lehetőségei vannak: (1) elfogadja az asztalon kialakult helyzetet, és 'golyó kézből' pozícióval lök a homlokvonal mögül, vagy (2) felrakatja mind a 15 golyót, és ellenfelének kell ismét kezdenie, egy szabályos kezdőlökéssel.

6. Ha a 15. (el nem rakott) golyó, és/vagy a fehér golyó a felrakandó háromszög helyén/útjában áll, akkor a fenti táblázat szerint kell a golyókat áthelyezni. (A szürke négyzetek jelzik azt az esetet, amikor nincs zavaró helyzet, a golyók a helyükön maradnak.)
7. Amikor a játékos 'golyó kézből' pozícióból játszik a homlokvonal mögül (mint pl. a fehér golyó lyukba esése után), és minden célgolyó szintén a homlokvonal mögött van, akkor a homlokvonalhoz legközelebb eső célgolyó a tőpontra helyezhető a játékos kívánságára. Ha két, vagy több célgolyó van egyforma távolságra a homlokvonaltól, akkor a játékos választhatja ki, melyik célgolyót helyezték a tőpontra.

6.8 NEM A BEMONDOTT LYUKBA KÜLDÖTT GOLYÓK

Újra felrakásra kerülnek. Nincs büntetés.

6.9 AZ ASZTALRÓL KIUGROTT CÉLGOLYÓK

A lökés 'hibának' minősül. A kiugrott golyó(kat) újra fel kell állítani

6.10 A FEHÉR GOLYÓ KIUGRÁSA, VAGY LYUKBA KERÜLÉSE

A soron következő játékos 'golyó kézből' pozícióban van a homlokvonal mögül, ha csak más szabály (lásd 6.7.2, 6.7.5, illetve 6.12) nem vonatkozik a hibára és ír elő eltérő eljárást.

6.11 A 'HIBÁK'-RA VONATKOZÓ BÜNTETÉS

Egy pontot kell levonni mindegyik hiba után. Megjegyzés: a 'szándékos hibát' (lásd 6.7.5.) és a 'három hiba' esetét szigorúbban bünteti a szabály. A soron következő játékos elfogadja a fehér golyó pozícióját a kialakult helyzetben, hacsak a hiba nem 'kiugrott fehér golyó', 'lyukba esett fehér golyó', 'szándékos hiba (6.7.5.)', vagy 'harmadik hiba' volt.

6.12 EGYMÁST KÖVETŐ HIBÁK BÜNTETÉSE (HÁROM HIBA SZABÁLY)

Amikor egy játékos hibát követ el, a büntetése egy pont levonás (vagy több, az adott hiba szerint), a pontokat jegyző ezt regisztrálja, és a játékos 'hibán van'. A játékos 'hibán van' a következő lökési kísérletéig, amikor is ez az állapot megszűnik, ha sikeresen bementett golyót rak el, vagy sikeres biztonsági lökést hajt végre. Ha ezek egyike sem sikerül a következő lökésnél, akkor a büntetése ismét egy pont levonás. A játékos innentől 'két hibán van'. Ha a harmadik, egymás utáni lökési kísérleténél sem sikerül a fenti feltételeket teljesíteni (bementett golyót elrakni, vagy sikeres biztonságot lökni), akkor az elkövetett hiba büntetése egy pont levonás, és további 15 pont levonás a 'három hiba szabály' alapján (összesen tehát 18 pont levonás a három egymás utáni hibáért). A 18 pont levonásával a játékos feljegyzett hibái törlődnek. A soron következő játékos a következők közül választhat: (1) elfogadja az asztalon kialakult állást, vagy (2) újra felállíttatja a 15 golyót, és a hibázó játékosnak kell szabályos kezdőlökést végrehajtania. Ilyenkor a kezdőlökésre vonatkozó szabályok az irányadóak. Ki kell hangsúlyozni, hogy az egymást követő hibák elkövetését az egymást követő lökések (a játékos egymást követő kísérletei) alapján kell megítélni, nem pedig az asztalhoz állások egymásutánisága alapján. Példa: a 6. asztalhoz állást hibával fejezi be, majd hetedik asztalhoz kerülését hibával kezdi, akkor 'két hibán van'. A nyolcadik asztalhoz állását szabályosan elrakott golyó lelökésével kezdi, majd következő lökésénél

lyukba küldi a fehér golyót, akkor egy hibán van, habár három egymás utáni asztalhoz állásban követett el hibát. Amikor a nyolcadik asztalhoz állásakor szabályosan golyót rakott el, az törölte az előző két egymás utáni hibát. Természetesen a nyolcadik asztalhoz állása után, a második lövéssel elkövetett hiba miatt, a kilencediket 'egy hibán van' helyzetben kezdi.

6.13 PONTOK NYILVÁNTARTÁSA

A büntetőpontok levonása 'mínusz pontállást' eredményezhet. A pontállás lehet 'mínusz 1', 'mínusz 2', 'mínusz 15', stb. (Egy játékos megnyerheti a játékot 150 ponttal, míg ellenfele nem szerzett pontot, de ugyanakkor két hibát követett el. Ilyenkor a végeredmény 150 vs. -2). Ha a játékos olyan lövésnél hibázik, amelyben nem tesz el golyót, akkor az előzőekben elért pontjaiból kell levonni a büntetést. Ha a játékos olyan lökés során hibázik, amelynek során golyót tett el, akkor a golyót vissza kell állítani (pont nem jár érte), és a levonást az addig szerzett pontjaiból kell megtenni.

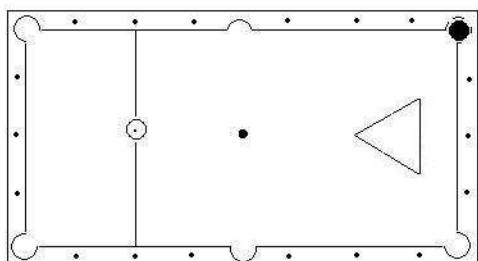
6.14 'PATT HELYZET' A JÁTÉKBAN

Ha a bíró úgy látja, hogy az adott helyzetből egyik játékos sem kísérli meg a győzelmet, bejelenti a döntését, és onnantól mindkét játékosnak három-három kísérlete van az asztalnál. Amennyiben a bíró ezek után is úgy ítéli meg, hogy a játék nem halad a végkifejlet felé, akkor 'patthelyzetet' jelent be, és a játékot eredetileg kezdő játékosnak kell egy szabályos kezdőlökés végrehajtásával egy új kezdést elvégeznie.

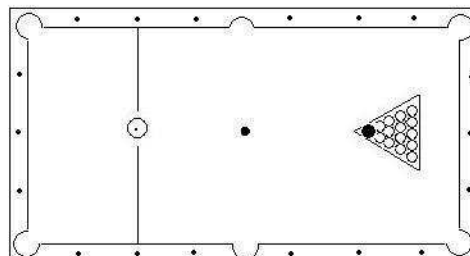
Segédrajzok

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

1. helyzet

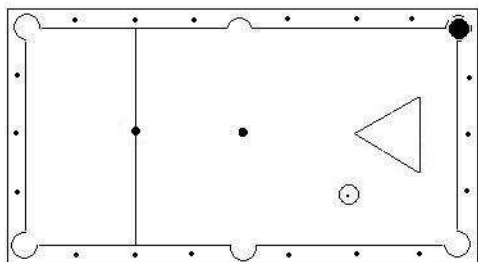


Fehér golyó - homlokponton
15. golyó - lyukba esett

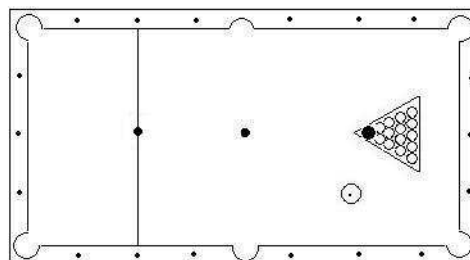
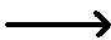


Fehér golyó - homlokponton marad
15. golyó - felállításra kerül a
háromszögben

2. helyzet

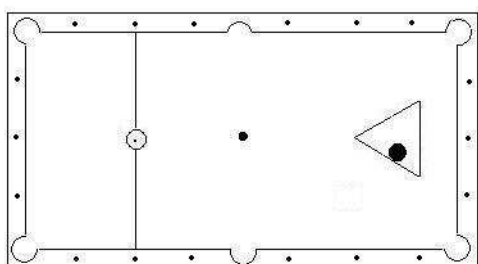


Fehér golyó - asztalon
15. golyó - lyukba esett

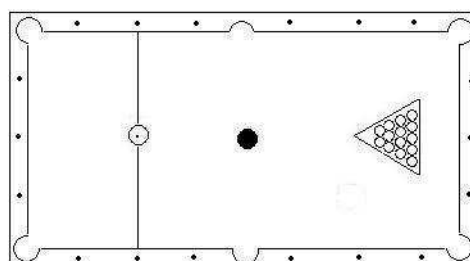


Fehér golyó - helyén marad
15. golyó - háromszögbe

3. helyzet

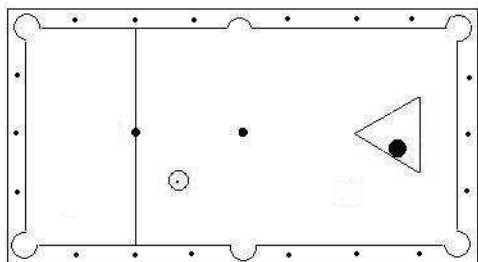


Fehér golyó - homlokponton
15. golyó - háromszögben

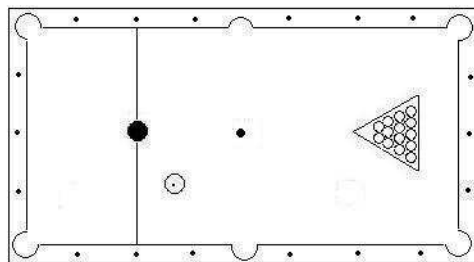


Fehér golyó - homlokponton
marad
15. golyó - középpontra kerül

4. helyzet

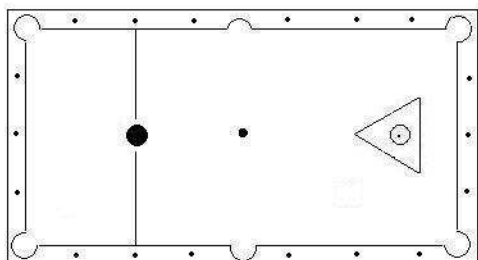


Fehér golyó - nincs a háromszögben és
nincs a homlokponton
15. golyó - háromszög területén

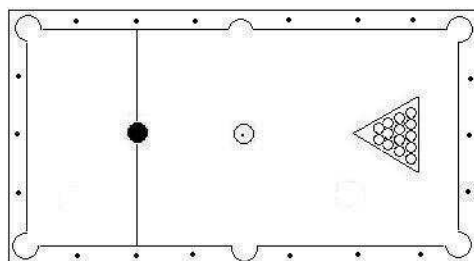


Fehér golyó - helyén marad
15. golyó - homlokpontra
kerül

5. helyzet

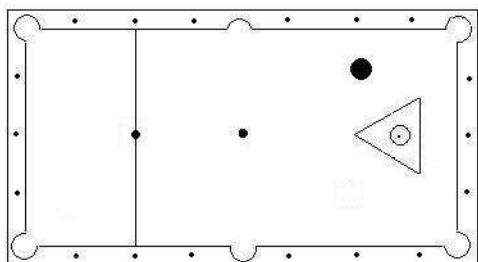


Fehér golyó - a háromszögben
15. golyó - homlokponton

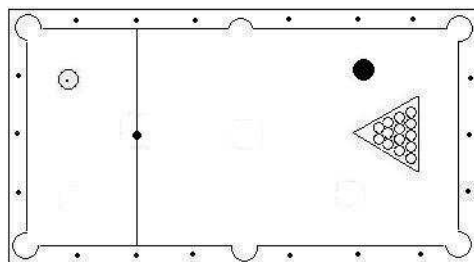


Fehér golyó - középpontra kerül
15. golyó homlokpontra kerül

6. helyzet

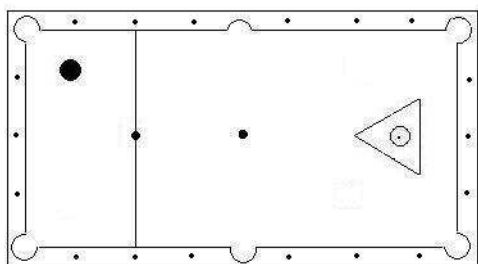


Fehér golyó - a háromszögben
15. golyó - az asztalon

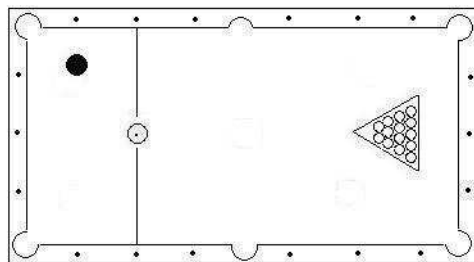


Fehér golyó - a homlokmezőbe kerül
15. golyó - a helyén marad

7. helyzet

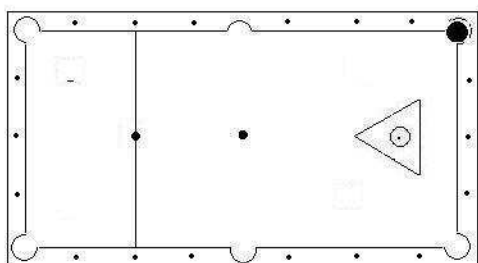


Fehér golyó - a háromszögben
15. golyó - a homlokmezőben

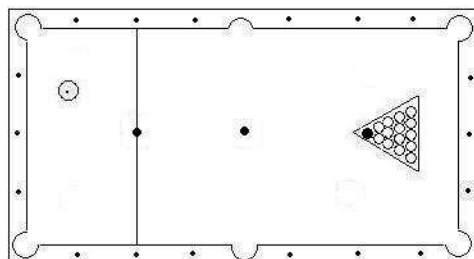


Fehér golyó - a homlokpontra kerül
15. golyó - a helyén marad

8. helyzet

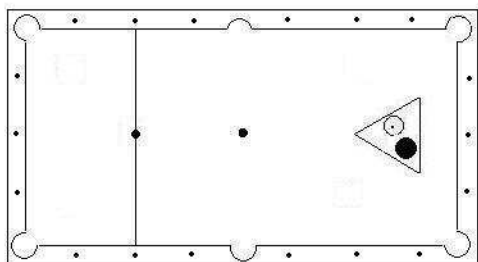


Fehér golyó - a háromszögben
15. golyó - lyukba esik

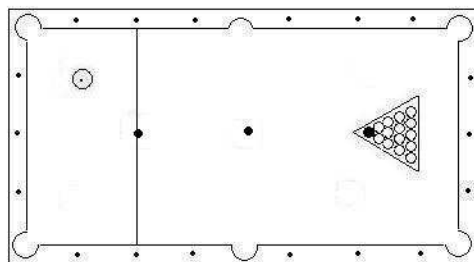


Fehér golyó - a homlokmezőbe
15. golyó - a háromszögbe

9. helyzet



Fehér golyó - a háromszögben
15. golyó - a háromszögben



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