



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΟΥ ΜΠΙΛΙΑΡΔΟΥ

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

Επιμέλεια

Ανδρικόπουλος Πέτρος, Μαριέλα Ντάικου

Πρόλογος

Η Ελληνική Ένωση Αμερικάνικου Μπιλιάρδου (HPBU – Hellenic Pocket Billiard Union), με απόφαση της Διοικητικής της αρχής υιοθετεί για το εσωτερικό της πρόγραμμα πιστοποίησης διαιτητών το παρόν ερωτηματολόγιο, βασισμένο στο βιβλίο διεθνών κανόνων, κανονισμών και αγωνιστικών προδιαγραφών του παιχνιδιού.

Σκοπός είναι χρησιμοποιηθεί ως βασικό εργαλείο για τη διαδικασία πιστοποίησης και σε ότι αφορά το σκέλος των γραπτών εξετάσεων.

Το ερωτηματολόγιο καλύπτει πλήρως τις θεωρητικές γνώσεις που οφείλει να κατέχει ένας πιστοποιημένος διαιτητής, ώστε να μπορεί να ανταπεξέλθει στη διαχείριση των διαφόρων τεχνικών ζητημάτων που προκύπτουν κατά τους αγώνες.

Απαραίτητες προϋποθέσεις για καλά αποτελέσματα αποτελούν τόσο η καλή μελέτη του βιβλίου κανόνων όσο και η συνεχής επανάληψη του ερωτηματολογίου. Ελπίζουμε να βοηθήσει αρκετά κατά την επίπονη διαδικασία εκμάθησης των κανόνων του παιχνιδιού.

Για τη Διοικητική αρχή της HPBU

Πέτρος Ανδρικόπουλος

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΟΥ ΜΠΙΛΙΑΡΔΟΥ
ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ - ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ
Επιμέλεια: Πέτρος Ανδρικόπουλος

1. Σε ποιον ανήκει η τελική ευθύνη της γνώσης όλων των κανόνων και των κανονισμών του παιχνιδιού?

Στον ίδιο τον παίκτη.

2. Πως καθορίζεται η αρχική σειρά παιχνιδιού σε έναν αγώνα?

Με το μέτρημα και επιλογή του παίκτη που το κερδίζει.

3. Που τοποθετούνται οι μπάλες για το μέτρημα?

Στην περιοχή πίσω από τη γραμμή σπασίματος, κοντά σε αυτή τη γραμμή.

4. Πότε ένα μέτρημα είναι άκυρο?

Όταν η μπάλα του παίκτη:

(α) διασχίσει τη μακρά κεντρική γραμμή,

(β) έρθει σε επαφή με την απέναντι σπόντα βάσης περισσότερες από μία φορές,

(γ) μπει σε τρύπα ή βγει εκτός τραπέζιου,

(δ) αγγίξει τη «μεγάλη» πλάγια σπόντα ή

(ε) καταλήξει να στέκεται εντός των ορίων γωνιακής τρύπας, πέρα από την κορυφή της σπόντας κορυφής. Επιπλέον, ένα μέτρημα είναι άκυρο εάν προκύψει

οποιοδήποτε φάουλ μη μπάλας – στόχου πλην της περίπτωσης που περιγράφεται στο άρθρο των κανόνων 6.9 Στεκιά με μπάλες ακόμα σε κίνηση.

5. Πότε θα μετρηθούν ξανά οι παίκτες?

Όταν:

(α) η μπάλα ενός παίκτη χτυπηθεί μετά την επαφή της μπάλας του αντιπάλου με τη σπόντα βάσης,

(β) ο διαιτητής δε μπορεί να καθορίσει ποια μπάλα έχει καταλήξει πιο κοντά στη σπόντα κορυφής, ή

(γ) και τα δύο μετρήματα είναι άκυρα.

6. Μέχρι πόσες μηχανικές γέφυρες μπορεί να χρησιμοποιεί ταυτόχρονα ένας παίκτης σε ένα χτύπημα?

Μέχρι Δύο (2)

7. Που τοποθετούνται οι μπάλες όταν επαναφέρονται στο παιχνίδι (σε spot)?

Επί της μακράς κεντρικής γραμμής (“Long String”) όσο το δυνατόν πιο κοντά στο κεντρικό σημείο της γραμμής βάσης (“Foot Spot”) και ανάμεσα στο σημείο αυτό και τη σπόντα βάσης (“Foot Rail”), χωρίς να μετακινηθεί οποιαδήποτε μπάλα που παρεμβάλλεται.

8. Που τοποθετείται μία επαναφερόμενη μπάλα όταν δε μπορεί να τοποθετηθεί στο foot spot?

Σε επαφή (αν είναι δυνατόν) με την αντίστοιχη παρεμβλλόμενη μπάλα.

9. Που τοποθετείται μία επαναφερόμενη σε spot μπάλα όταν παρεμβάλλεται η λευκή μπάλα?

Σε μικρή απόσταση από τη λευκή μπάλα.

10. Που τοποθετείται μία επαναφερόμενη μπάλα όταν ολόκληρη η γραμμή κάτω από το foot spot μπλοκάρεται από άλλες μπάλες?

Πάνω από το foot spot επί της μακράς γραμμής, όσο το δυνατόν πιο κοντά σε αυτό.

11. Που τοποθετείται η λευκή μπάλα σε περίπτωση «λευκής μπάλας στο χέρι»?

Οπουδήποτε στην παικτική επιφάνεια, εκτός συγκεκριμένων ειδικών περιπτώσεων.

12. Πότε περιορίζεται η τοποθέτηση της λευκής μπάλας σε περίπτωση «λευκής μπάλας στο χέρι»?

Σε ορισμένα παιχνίδια (πχ 8μπαλο – Straight Pool) και για τις περισσότερες στεκιές σπασίματος.

13. Σε περίπτωση «λευκής μπάλας στο χέρι» πίσω από τη γραμμή σπασίματος, και με όλες τις μπάλες – στόχους πίσω από αυτή τη γραμμή τι μπορεί να κάνει ο παίκτης?

Μπορεί να ζητήσει επαναφορά σε spot της νόμιμης μπάλας – στόχου που βρίσκεται πιο κοντά στη γραμμή κορυφής. Αν δύο ή περισσότερες μπάλες βρίσκονται σε ίση απόσταση από τη γραμμή κορυφής, ο παίκτης μπορεί να ορίσει ποια από αυτές θα επαναφερθεί σε spot.

14. Σε περίπτωση «λευκής μπάλας στο χέρι» πίσω από τη γραμμή σπασίματος, μία μπάλα – στόχος που βρίσκεται ακριβώς πάνω στη γραμμή αυτή μπορεί να παιχτεί?

Ναι, μπορεί.

15. Τι δηλώνεται σε μία τυπική δηλωμένη στεκιά?

Η μπάλα που προορίζεται για να παιχτεί και η τρύπα κατάληξης.

16. Τι δεν δηλώνεται σε μία τυπική δηλωμένη στεκιά?

Λεπτομέρειες της στεκιάς, όπως σπόντες επαφής, επαφή με άλλες μπάλες ή κατάληξη τους σε τρύπα.

17. Πόσες μπάλες μπορούν να δηλωθούν σε κάθε στεκιά?

Μόνο μία (1).

18. Πότε επανατοποθετείται και που μία μπάλα στο παιχνίδι?

Όταν πέσει σε τρύπα ως αποτέλεσμα ακούσιας μετακίνησης, όσο το δυνατόν πιο κοντά στην αρχική της θέση.

19. Πότε επαναφέρεται μία θέση?

Επί απαραίτητης επανατοποθέτησης ή καθαρισμού μπάλας.

20. Πότε ξαναπαίζεται και πως μία στεκιά επί εξωτερικής παρεμβολής?

Όταν η εξωτερική παρεμβολή επηρεάσει το αποτέλεσμα του χτυπήματος, με επαναφορά θέσης.

21. Πότε μία επαναφορά θέσης αντιμετωπίζεται ως «αδιέξοδο»?

Όταν οι μπάλες είναι αδύνατον να επαναφερθούν στις αρχικές τους θέσεις.

22. Πότε ένας παίκτης μπορεί να ζητήσει επανεκτίμηση απόφασης διαιτητή?

Όταν νιώθει ότι ο διαιτητής έχει εκτιμήσει λάθος μία φάση.

23. Πότε ένας παίκτης μπορεί να υποβάλλει ένσταση επί των αποφάσεων του διαιτητή?

Όταν νιώθει ότι ο διαιτητής δεν εφαρμόζει σωστά τους κανόνες.

24. Τι συνεπάγεται η παραίτηση ενός παίκτη?

Την απώλεια του αγώνα.

25. Τι συμβαίνει στην περίπτωση όπου ένας παίκτης ξεβιδώσει τη στέκα του όταν ο αντίπαλος βρίσκεται στο τραπέζι (στη σειρά του) και κατά τη διάρκεια καθοριστικού για τον αντίπαλο frame του αγώνα?

Αυτό θεωρείται παραίτηση από τον αγώνα και απώλεια του.

26. Πότε ανακηρύσσεται «αδιέξοδο» στο παιχνίδι?

Αν ο διαιτητής παρατηρήσει ότι δεν υπάρχει πρόοδος προς ολοκλήρωση στο παιχνίδι, θα ανακοινώσει την απόφαση του, και κάθε παίκτης θα έχει στη διάθεση του τρεις ακόμα σειρές παιχνιδιού στο τραπέζι. Αν μετά από αυτές ο διαιτητής εκτιμά πως εξακολουθεί να μην υπάρχει πρόοδος, θα ανακηρύξει «αδιέξοδο». Αν συμφωνούν και οι δύο παίκτες, μπορούν να δεχτούν το αδιέξοδο χωρίς να χρησιμοποιήσουν τις τρεις επιπλέον σειρές τους στο τραπέζι. Η διαδικασία του αδιεξόδου περιγράφεται σύμφωνα με τους κανόνες σε κάθε κατηγορία παιχνιδιού.

27. Πως παίζονται οι μπάλες στο 9μπαλο?

Κατά σειρά αύξοντος αριθμού. Οι στεκίες δεν δηλώνονται.

28. Πότε κερδίζει ένας παίκτης παιχνίδι (frame) στο 9μπαλο?

Όταν βάλει τη μπάλα εννέα (9) με έγκυρο τρόπο σε οποιαδήποτε στεκία.

29. Ποια είναι η τυπική φόρμα αγώνα σε ότι αφορά το σπάσιμο στο 9μπαλο?

Η εναλλαγή του σπασίματος.

30. Πώς στήνονται οι μπάλες για το σπάσιμο στο 9μπαλο?

Οι μπάλες - στόχοι τοποθετούνται στο τελάρο όσο το δυνατόν κολλημένες μεταξύ τους σε σχήμα διαμαντιού, με τη μπάλα ένα (1) στην κορυφή του διαμαντιού και στο κεντρικό σημείο γραμμής βάσης (“foot spot”) και τη μπάλα εννέα (9) στο μέσο του διαμαντιού. Οι υπόλοιπες μπάλες τοποθετούνται στο τελάρο χωρίς σκόπιμη/συγκεκριμένη σειρά/πρότυπο.

31. Που τοποθετείται η λευκή μπάλα για το σπάσιμο στο 9μπαλο?

Πίσω από τη γραμμή σπασίματος, και σε συνάρτηση με ενδεχόμενους περιορισμούς της αρχικής της θέσης.

32. Πότε ένα σπάσιμο στο 9μπαλο είναι έγκυρο σε περίπτωση που δε μπει μπάλα?

Όταν τουλάχιστον τέσσερις (4) μπάλες έρθουν σε επαφή με μία ή περισσότερες σπόντες, και πληρούνται οι προϋποθέσεις ενδεχόμενων περιορισμών.

33. Πότε, πως και από ποιον παίζεται “push out” στο 9μπαλο?

Όταν δεν διαπραχθεί φάουλ στο σπάσιμο, από τον παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι. Πρέπει να γνωστοποιήσει την πρόθεση του στον διαιτητή (ή στον αντίπαλο ελλείψει διαιτητή). Αν δεν διαπραχθεί φάουλ στο push out, ο αντίπαλος επιλέγει ποιος θα παίξει επόμενος.

34. Πότε και πως περνά η σειρά παιζίματος στον αντίπαλο παίκτη στο 9μπαλο?

Όταν ο παίκτης αποτύχει να βάλει μπάλα ή διαπράξει/κάνει φάουλ. Αν δεν έχει προηγηθεί φάουλ, ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι πρέπει να παίξει από τη θέση που άφησε ο προηγούμενος.

35. Πότε, πως και ποια μπάλα επαναφέρεται σε spot στο 9μπαλο?

Όταν η μπάλα εννέα (9) μπει με φάουλ ή push out, ή βγει εκτός τραπεζιού, επαναφέρεται στο foot spot. Καμία άλλη μπάλα δεν επαναφέρεται σε spot στο παιχνίδι.

36. Τι συμβαίνει σε περίπτωση που ο παίκτης διαπράξει τυπικό φάουλ στο 9μπαλο?

Η σειρά περνά στον αντίπαλο. Η λευκή μπάλα είναι «στο χέρι», και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να την τοποθετήσει οπουδήποτε στην παικτική επιφάνεια.

37. Ποια ποινή επιβάλλεται σε περίπτωση τριών (3) συνεχόμενων φάουλ στο 9μπαλο?

Απώλεια του τρέχοντος παιχνιδιού (frame).

38. Τι συμβαίνει σε περίπτωση που προκύψει «αδιέξοδο» στο 9μπαλο?

Ο παίκτης που έσπασε στο frame θα σπάσει ξανά.

39. Πως μπορεί ένας παίκτης να κερδίσει παιχνίδι (frame) στο 8μπαλο?

Ο κάθε παίκτης πρέπει να βάλει όλες τις μπάλες από την ομάδα του (group των 1 έως 7 ή 9 έως 15) προτού επιχειρήσει να βάλει την οκτώ (8) για να κερδίσει το frame. Οι στεκιάς δηλώνονται.

40. Ποια είναι η τυπική φόρμα αγώνα σε ότι αφορά το σπάσιμο στο 8μπαλο?

Η εναλλαγή του σπασίματος.

41. Πως στήνονται οι μπάλες για το σπάσιμο στο 8μπαλο?

Οι δεκαπέντε (15) μπάλες – στόχοι τοποθετούνται στο τελάρο (τρίγωνο) όσο το δυνατόν κολλημένες μεταξύ τους, με την κορυφαία μπάλα στο foot spot και τη μπάλα οκτώ (8) ως την πρώτη μπάλα ευθέως κάτω από την κορυφαία μπάλα. Μία από κάθε group των επτά (7) τοποθετείται σε κάθε κάτω

γωνία του τριγώνου. Οι υπόλοιπες μπάλες τοποθετούνται στο τελάρο χωρίς σκόπιμη/συγκεκριμένη σειρά/πρότυπο.

42. Ποιες οι βασικές προϋποθέσεις ενός έγκυρου σπασίματος στο δμπαλο?

- (α) Η λευκή μπάλα είναι «στο χέρι» και τοποθετείται πίσω από τη γραμμή κορυφής (σπασίματος).
- (β) Καμία μπάλα δε δηλώνεται, και η λευκή μπάλα δεν απαιτείται να χτυπήσει κάποια συγκεκριμένη μπάλα πρώτα.
- (γ) Αν ο παίκτης που έσπασε έβαλε μπάλα και δεν έχει κάνει φάουλ, συνεχίζει στο τραπέζι, και το τραπέζι παραμένει «ανοιχτό».

43. Πότε ένα σπάσιμο στο δμπαλο χαρακτηρίζεται ως άκυρο?

Αν καμία μπάλα – στόχος δε μπει, τουλάχιστον τέσσερις (4) μπάλες – στόχοι πρέπει να έρθουν σε επαφή με μία ή περισσότερες σπόντες, αλλιώς το σπάσιμο θεωρείται παράνομο/άκυρο, και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:

- (1) δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει στο τραπέζι ως έχει, ή
- (2) στήσει ξανά τις μπάλες και να σπάσει, ή
- (3) στήσει ξανά και να αφήσει τον αντίπαλο να σπάσει και πάλι.

44. Τι συμβαίνει επί έγκυρου σπασίματος στο δμπαλο και κατάληξης της μπάλας 8 σε τρύπα?

Το να μπει η μπάλα οκτώ (8) σε έγκυρο σπάσιμο δεν αποτελεί φάουλ. Αν η μπάλα οκτώ μπει, ο παίκτης που έσπασε μπορεί να:

- (1) επαναφέρει τη μπάλα οκτώ (8) στο foot spot και να δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει, ή
- (2) σπάσει ξανά.

45. Τι συμβαίνει όταν σε σπάσιμο δμπαλου η μπάλα 8 και η λευκή μπάλα καταλήξουν σε τρύπα?

Αν ο παίκτης που έσπασε βάλει τη μπάλα οκτώ (8) και η λευκή μπάλα καταλήξει σε τρύπα, ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:

- (1) επαναφέρει τη μπάλα οκτώ (8) στο foot spot και να συνεχίσει να παίζει με λευκή μπάλα στο χέρι τοποθετώντας την πίσω από τη γραμμή σπασίματος, ή
- (2) σπάσει ξανά.

46. Τι συμβαίνει όταν σε σπάσιμο δμπαλου μία μπάλα – στόχος καταλήξει εκτός τραπεζιού?

Αν οποιαδήποτε μπάλα – στόχος βγει εκτός τραπεζιού στο σπάσιμο, είναι φάουλ. Τέτοιες μπάλες μένουν εκτός παιχνιδιού (εκτός από τη μπάλα 8 που επαναφέρεται στο foot spot) και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:

- (1) δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει στο τραπέζι ως έχει, ή
- (2) πάρει τη λευκή μπάλα στο χέρι και να συνεχίσει να παίζει τοποθετώντας την πίσω από τη γραμμή σπασίματος.

47. Τι συμβαίνει όταν σε σπάσιμο δμπαλου ο παίκτης που έσπασε διαπράξει φάουλ με οποιοδήποτε τρόπο?

Ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:

- (1) δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει στο τραπέζι ως έχει, ή
- (2) πάρει τη λευκή μπάλα στο χέρι και να συνεχίσει να παίζει τοποθετώντας την πίσω από τη γραμμή σπασίματος.

48. Πως ορίζεται ένα «ανοιχτό τραπέζι» μετά το σπάσιμο στο δμπαλο?

Προτού καθοριστούν οι ομάδες (group) από τις μπάλες, το τραπέζι (θέση) θεωρείται «ανοιχτό» και πριν από κάθε στεκιά ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι πρέπει να δηλώσει τη μπάλα που πρόκειται να παίξει για να βάλει.

49. Πως καθορίζεται η επιλογή ενός group από μπάλες για κάθε παίκτη στο δμπαλο?

Αν ο παίκτης βάλει με έγκυρο τρόπο τη μπάλα που δήλωσε, το αντίστοιχο group από μπάλες θεωρείται δικό του, και ο αντίπαλος παίρνει το άλλο group.

50. Πότε ένα τραπέζι παραμένει «ανοιχτό» μετά το σπάσιμο στο δμπαλο?

Όταν ο παίκτης αποτύχει να βάλει με έγκυρο τρόπο τη μπάλα που δήλωσε, το τραπέζι παραμένει «ανοιχτό» και η σειρά περνά στον επόμενο παίκτη.

51. Ποιες μπάλες μπορούν να χτυπηθούν σε «ανοιχτό τραπέζι» στο δμπαλο?

Όταν το τραπέζι είναι «ανοιχτό», οποιαδήποτε μπάλα – στόχος μπορεί να χτυπηθεί πρώτη εκτός από τη μπάλα οκτώ (8).

52. Ποιες στεκιές χρειάζεται να δηλωθούν στο δμπαλο?

Σε κάθε περίπτωση εκτός από το σπάσιμο, οι στεκιές πρέπει να δηλώνονται όπως εξηγείται στον κανόνα 1.6 Τυπική δηλωμένη στεκιά. Η μπάλα οκτώ (8) μπορεί να δηλωθεί μόνο μετά από τη στεκιά με την οποία έχει «καθαρίσει» το group από μπάλες του παίκτη. Ο παίκτης που έχει σειρά μπορεί να δηλώσει “safety” και στην περίπτωση αυτή η σειρά περνά στον αντίπαλο και οποιαδήποτε μπάλα – στόχος (εκτός της οκτώ) μπει παραμένει στην τρύπα.

53. Ποιες μπάλες και πότε επαναφέρονται σε spot στο δμπαλο? Τι άλλο μπορεί να γίνει εναλλακτικά?

Αν η μπάλα οκτώ (8) μπει ή βγει εκτός τραπέζιού στο σπάσιμο, επαναφέρεται στο foot spot ή οι μπάλες στήνονται ξανά. Καμία άλλη μπάλα δεν επαναφέρεται σε spot στο παιχνίδι.

54. Πότε ένα παίκτης χάνει παιχνίδι (frame) στο δμπαλο?

Ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι χάνει το frame αν:

- (α) κάνει φάουλ όταν βάλει τη μπάλα οκτώ (8)
- (β) βάλει τη μπάλα οκτώ (8) προτού «καθαρίσει» το δικό του group από μπάλες
- (γ) βάλει τη μπάλα οκτώ (8) σε τρύπα που δε δήλωσε, ή
- (δ) οδηγήσει τη μπάλα οκτώ (8) εκτός τραπέζιού.

Τα παραπάνω δεν ισχύουν στο σπάσιμο.

55. Τι συμβαίνει όταν σε παιχνίδι (frame) δμπαλου, μετά την επιλογή ενός group από μπάλες, ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι διαπράξει φάουλ?

Η σειρά περνά στον αντίπαλο του. Η λευκή μπάλα είναι «στο χέρι», και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να την τοποθετήσει οπουδήποτε πάνω στην παικτική επιφάνεια.

Αν τα group από μπάλες έχουν καθοριστεί και ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι στεκάρει προς και βάλει κατά λάθος μπάλα από το group του αντιπάλου, το φάουλ πρέπει να δηλωθεί προτού παιχτεί η επόμενη στεκιά. Μετά την αναγνώριση από έναν εκ των παικτών ή τον διαιτητή ότι τα group έχουν αντιστραφεί, το παιχνίδι σταματά και ξαναπαίζεται με τον παίκτη που έσπασε αρχικά να παίζει ξανά

από το σπάσιμο.

56. Τι συμβαίνει όταν προκύψει «αδιέξοδο» σε παιχνίδι (frame) 8μπαλου?

Ο παίκτης που έσπασε στο frame θα σπάσει ξανά.

57. Πως παίζεται το παιχνίδι (στυλ) του Straight Pool?

Το 14.1 συνεχές Αμερικάνικο μπιλιάρδο, γνωστό και ως straight pool, παίζεται με δεκαπέντε (15) αριθμημένες μπάλες από το ένα (1) έως το δεκαπέντε (15) και τη λευκή μπάλα. Κάθε μπάλα που μπαίνει με έγκυρο τρόπο σε δηλωμένη στεκιά μετρά για έναν πόντο και ο πρώτος παίκτης ο οποίος θα φτάσει το απαιτούμενο «σκορ» κερδίζει τον αγώνα. Το 14.1 θεωρείται «συνεχές» καθώς όταν μπουκν δεκατέσσερις (14) μπάλες, αυτές στήνονται ξανά (στο τρίγωνο) και ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι συνεχίζει να παίζει.

Σε κάθε περίπτωση, δεν υπάρχει περιορισμός στο ποια μπάλα – στόχο μπορεί να παίξει ο παίκτης ως πρώτη στο επόμενο τελάρο – frame.

58. Πως καθορίζεται η αρχική σειρά παιξίματος σε έναν αγώνα Straight Pool?

Με το μέτρημα και επιλογή του παίκτη που το κερδίζει.

59. Πως στήνονται οι μπάλες στο Straight Pool κατά το εναρκτήριο σπάσιμο και κατά τη συνέχεια στο παιχνίδι?

Για το εναρκτήριο σπάσιμο, οι δεκαπέντε (15) μπάλες στήνονται σε τρίγωνο με την κορυφαία μπάλα στο foot spot. Όταν οι μπάλες στήνονται ξανά, η κορυφαία μπάλα παραλείπεται αν πρόκειται να στηθούν ξανά μόνο δεκατέσσερις (14) μπάλες. Το μαρκαρισμένο περίγραμμα του τριγώνου χρησιμεύει στο να καθορίσει αν μία μπάλα που προορίζεται για “break ball” βρίσκεται εντός της περιοχής του τριγώνου.

[Σημείωση Ελληνικής μετάφρασης: πρόκειται για τη 15^η μπάλα που εκτός συγκεκριμένων περιπτώσεων μένει εκτός τριγώνου και χρησιμεύει για τη συνέχεια του παιχνιδιού όταν στήνονται ξανά οι μπάλες.]

Όταν η 15η μπάλα και η λευκή μπάλα δεν παρεμβάλλονται στο στήσιμο παραμένουν στις θέσεις τους, οι υπόλοιπες δεκατέσσερις μπάλες στήνονται ξανά και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά.

60. Ποιοι κανόνες ισχύουν κατά το εναρκτήριο σπάσιμο στο Straight Pool?

(α) Η λευκή μπάλα ξεκινά στο χέρι και πίσω από τη γραμμή σπασίματος.

(β) Αν δε μπει κάποια δηλωμένη μπάλα, η λευκή μπάλα και δύο μπάλες – στόχοι πρέπει να έρθουν σε επαφή με σπόντα αλλιώς η στεκιά θεωρείται φάουλ στο σπάσιμο. Αυτό τιμωρείται με ποινή αφαίρεσης δύο πόντων από το σκορ του παίκτη που έσπασε.

Ο αντίπαλος μπορεί να δεχτεί τη θέση που προέκυψε ή μπορεί να ζητήσει από τον παίκτη που έσπασε να παίξει άλλη μία στεκιά εναρκτήριου σπασίματος, μέχρι να ικανοποιηθούν τα κριτήρια για ένα έγκυρο εναρκτήριο σπάσιμο ή ο αντίπαλος να δεχτεί τη θέση που θα προκύψει στο τραπέζι.

61. Μέχρι πότε και πως ο παίκτης που έχει σειρά παραμένει στο τραπέζι σε έναν αγώνα Straight Pool?

Ο παίκτης που έχει σειρά παραμένει στο τραπέζι όσο συνεχίζει να βάζει με έγκυρο τρόπο δηλωμένες μπάλες ή μέχρι να κερδίσει τον αγώνα σκοράροντας τον απαιτούμενο αριθμό πόντων. Όταν δεκατέσσερις (14) μπάλες από το κάθε «τελάρο» (αντίστοιχο με των άλλων παιχνιδιών “frame”) έχουν μπει με έγκυρο τρόπο, το παιχνίδι διακόπτεται μέχρι να στηθούν ξανά οι μπάλες.

62. Ποιες στεκιές χρειάζεται να δηλωθούν στο Straight Pool?

Όλες οι στεκιές πρέπει να δηλώνονται. Ο παίκτης που έχει σειρά μπορεί να δηλώσει “safety” και στην περίπτωση αυτή η σειρά περνά στον αντίπαλο και οποιαδήποτε μπάλα – στόχος μπει επαναφέρεται στο foot spot.

63. Πότε επαναφέρονται σε spot μπάλες στο Straight Pool?

Όλες οι μπάλες που μπαίνουν σε φάουλ, ή στεκιές safety, ή χωρίς να έχουν δηλωθεί, και όσες οδηγούνται εκτός τραπέζιού επαναφέρονται στο foot spot. Αν η 15^η μπάλα ενός «τελάρου» / “frame” χρειάζεται να επαναφερθεί σε spot και οι υπόλοιπες δεκατέσσερις (14) μπάλες δεν έχουν αγγιχτεί, η 15^η μπάλα επαναφέρεται στην κορυφή του τριγώνου (δηλαδή στο foot spot) και ο διαιτητής μπορεί να χρησιμοποιήσει το τρίγωνο για να εξασφαλίσει ένα καλό στήσιμο στις μπάλες.

64. Πως καθορίζονται οι πόντοι (σκορ) στο Straight Pool?

Ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι σκοράρει έναν πόντο για κάθε δηλωμένη μπάλα που βάζει με έγκυρο τρόπο. Κάθε επιπλέον μπάλα που μπαίνει σε μία τέτοια στεκιά μετρά επίσης για έναν πόντο. Τα φάουλ τιμωρούνται με την ποινή αφαίρεσης πόντων από το σκορ του παίκτη. Τα σκορ μπορούν να είναι αρνητικά λόγω των ποινών από φάουλ.

65. Πότε εφαρμόζονται ειδικές περιπτώσεις στησίματος για τις μπάλες στο Straight Pool?

Όταν η λευκή μπάλα ή η 15^η μπάλα παρεμβάλλονται στο στήσιμο των υπολοίπων δεκατεσσάρων (14) για το επόμενο «τελάρο – frame», ισχύουν οι ακόλουθοι ειδικοί κανόνες. Μία μπάλα θεωρείται ότι παρεμβάλλεται στο στήσιμο του τελάρου αν βρίσκεται εντός του τριγώνου ή επικαλύπτει το περίγραμμα του. Ο διαιτητής θα δηλώσει εφόσον του ζητηθεί αν μία μπάλα παρεμβάλλεται στο στήσιμο του τελάρου.

66. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool όταν η 15^η μπάλα μπήκε στη στεκιά που σκόραρε τη 14^η?

Όλες οι δεκαπέντε (15) μπάλες στήνονται ξανά.

67. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool όταν παρεμβάλλονται στο στήσιμο η 15^η μπάλα και η λευκή μπάλα?

Όλες οι μπάλες στήνονται ξανά και η λευκή μπάλα είναι στο χέρι πίσω από τη γραμμή σπασίματος.

68. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool όταν παρεμβάλλεται στο στήσιμο μόνο η 15^η μπάλα?

Η 15^η μπάλα τοποθετείται στο “head spot” (κεντρικό σημείο της γραμμής σπασίματος) ή το “center spot” (κεντρικό σημείο της παικτικής επιφάνειας) αν η λευκή μπάλα μπλοκάρει το head spot.

69. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool όταν παρεμβάλλεται στο στήσιμο μόνο η λευκή μπάλα?

Η λευκή μπάλα τοποθετείται ως εξής: αν η 15^η μπάλα βρίσκεται μπροστά από τη γραμμή σπασίματος ή πάνω της, η λευκή μπάλα είναι στο χέρι πίσω από τη γραμμή σπασίματος. Αν η 15^η μπάλα βρίσκεται πίσω από τη γραμμή σπασίματος, η λευκή μπάλα τοποθετείται στο head spot ή στο center spot αν το head spot μπλοκάρεται από τη 15^η μπάλα.

70. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool όταν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι διαπράξει «τυπικό φάουλ»?

Αφαιρείται ένας πόντος από το σκορ του, οι μπάλες επαναφέρονται σε spot όπου χρειαστεί, και η σειρά περνά στον αντίπαλο. Η λευκή μπάλα παραμένει στη θέση της εκτός εάν καταλήξει σε τρύπα ή εκτός τραπέζιου, οπότε τοποθετείται «στο χέρι» ελεύθερα πίσω από τη γραμμή σπασίματος. Το ίδιο συμβαίνει και σε λάθος παίξιμο πίσω από τη γραμμή σπασίματος.

71. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool όταν διαπραχθεί φάουλ με την κατάληξη μπάλας – στόχου εκτός τραπέζιου?

Αφαιρείται πόντος από το σκορ του παίκτη και όσες μπάλες – στόχοι βγουν εκτός τραπέζιου επαναφέρονται σε spot.

72. Τι συμβαίνει όταν γίνεται φάουλ κατά το εναρκτήριο σπάσιμο στο Straight Pool?

Φάουλ στο εναρκτήριο σπάσιμο τιμωρείται με ποινή αφαίρεσης δύο πόντων καθώς και με πιθανή επανάληψη του σπασίματος. Αν στην ίδια στεκιά συμβαίνουν ταυτόχρονα τυπικό φάουλ και φάουλ στο εναρκτήριο σπάσιμο, θεωρείται ως φάουλ στο εναρκτήριο σπάσιμο.

73. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool σε περίπτωση 3 συνεχόμενων φάουλ?

Αφαιρείται ένας πόντος από το τρίτο φάουλ ως συνήθως, και μετά η ποινή επιπλέον αφαίρεσης δεκαπέντε (15) πόντων εφαρμόζεται και η μέτρηση συνεχόμενων φάουλ του παίκτη μηδενίζεται. Όλες οι δεκαπέντε (15) μπάλες στήνονται ξανά και ο παίκτης υποχρεούται να εκτελέσει στεκιά υπό τις προϋποθέσεις αυτής του εναρκτήριου σπασίματος.

74. Τι συμβαίνει όταν προκύψει «αδιέξοδο» στο παιχνίδι του Straight Pool?

Οι παίκτες θα μετρηθούν ξανά για να καθοριστεί ποιος θα παίξει στεκιά εναρκτήριου σπασίματος.

75. Τι γίνεται σε περίπτωση που συμβαίνουν ταυτόχρονα διάφορα φάουλ σε μία στεκιά?

Ισχύει μόνο το πλέον σοβαρό εξ' αυτών.

76. Τι συμβαίνει αν ένα φάουλ δεν υποδειχθεί προτού αρχίσει η επόμενη στεκιά?

Το φάουλ θεωρείται πως δεν έχει συμβεί.

77. Ποιες οι συνήθεις περιπτώσεις παραβάσεων (φάουλ) του κεφαλαίου 6 των διεθνών κανόνων του παιχνιδιού (ονομαστικά)?

- 6.1 Κατάληξη λευκής μπάλας εντός «τρύπας / τσέπης» ή εκτός τραπέζιου
- 6.2 Επαφή πρώτα με λάθος μπάλα («παίξιμο λάθος μπάλας»)
- 6.3 Επαφή με μπάλα χωρίς ακόλουθη επαφή με σπόντα
- 6.4 Στεκιά χωρίς πόδι στο πάτωμα
- 6.5 Μπάλα εκτός τραπέζιου
- 6.6 Άγγιγμα μπάλας
- 6.7 Διπλό χτύπημα / «κολλημένες» μπάλες
- 6.8 Παρατεταμένη επαφή μεταξύ λευκής μπάλας – πετσάκι στέκας
- 6.9 Στεκιά με μπάλες ακόμα σε κίνηση
- 6.10 Λάθος τοποθέτηση λευκής μπάλας

- 6.11 Λάθος παίξιμο πίσω από τη γραμμή κορυφής (σπασίματος)
- 6.12 Στέκα μόνη της πάνω στο τραπέζι
- 6.13 Παίξιμο εκτός σειράς
- 6.14 Τρία (3) συνεχόμενα «φάουλ»
- 6.15 Αργό παίξιμο
- 6.16 Αντιαθλητική επαφή

78. Περιγράψτε την παράβαση «παίξιμο λάθος μπάλας».

Στα παιχνίδια όπου απαιτείται η πρώτη μπάλα – στόχος (ή group από μπάλες) που θα χτυπηθεί να είναι συγκεκριμένη, αποτελεί φάουλ όταν η λευκή μπάλα έρχεται σε επαφή με οποιαδήποτε άλλη μπάλα πρώτα.

79. Περιγράψτε την παράβαση «επαφή με μπάλα χωρίς ακόλουθη επαφή με σπόντα».

Αν δε μπει καμία μπάλα σε μία στεκιά, η λευκή μπάλα πρέπει να έρθει σε επαφή με μία μπάλα – στόχο, και μετά την επαφή αυτήν τουλάχιστον μία μπάλα (η λευκή μπάλα ή οποιαδήποτε μπάλα – στόχος) πρέπει να έρθει σε επαφή με σπόντα, αλλιώς η στεκιά είναι φάουλ.

80. Περιγράψτε την παράβαση «στεκιά χωρίς πόδι στο πάτωμα».

Αν ο παίκτης που εκτελεί στεκιά δεν έχει τουλάχιστον ένα πόδι σε επαφή με το πάτωμα τη στιγμή που το πετσάκι της στέκας έρχεται σε επαφή με τη λευκή μπάλα, η στεκιά είναι φάουλ.

81. Περιγράψτε την παράβαση «άγγιγμα μπάλας».

Αποτελεί φάουλ όταν ο παίκτης αγγίζει, μετακινήσει ή αλλάξει τη διαδρομή μίας μπάλας – στόχου εκτός των κανονικών μπάλας – προς – μπάλα επαφών κατά τη διάρκεια μίας στεκιάς. Αποτελεί φάουλ όταν ο παίκτης αγγίζει, μετακινήσει ή αλλάξει τη διαδρομή της λευκής μπάλας εκτός όταν αυτή είναι «στο χέρι» ή της κανονικής πετσάκι στέκας – προς – λευκή μπάλα επαφής μπρος τα εμπρός κατά τη διάρκεια μίας στεκιάς. Ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι είναι υπεύθυνος για τον εξοπλισμό που χρησιμοποιεί, όπως το τεμπεσίρι, οι γέφυρες, τα ρούχα, τα μαλλιά του, τα μέρη του σώματος του, τη λευκή μπάλα όταν είναι στο χέρι, τα οποία είναι δυνατόν να εμπλακούν σε τέτοια φάουλ. Αν ένα τέτοιο φάουλ συμβαίνει τυχαία, είναι ένα τυπικό φάουλ, αν όμως γίνεται εκ προθέσεως, εμπίπτει στις περιπτώσεις του κανόνα 6.16 Αντιαθλητική επαφή.

82. Τι συμβαίνει σε περίπτωση που η στέκα αγγίζει τη λευκή μπάλα περισσότερες από μία φορές σε μία στεκιά?

Θεωρείται ότι έχει διαπραχθεί φάουλ.

83. Πότε μία μπάλα θεωρείται ότι βρίσκεται σε επαφή («κολλημένη») με άλλη πριν από μία στεκιά?

Όταν δηλωθεί ως τέτοια πριν από τη στεκιά, από τον διαιτητή ή τον αντίπαλο. Αποτελεί ευθύνη του παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι να επιβεβαιώσει το γεγονός προτού παιχτεί η στεκιά.

84. Εξακολουθούν να ισχύουν πρακτικά οι παραβάσεις «διπλό χτύπημα»-«καρότσα»?

Οι γνωστές δυσκολίες εκτίμησης των παραβάσεων αυτών έχουν πρακτικά οδηγήσει στη μη εφαρμογή τους.

85. Περιγράψτε την παράβαση «στεκιά με μπάλες ακόμα σε κίνηση».

Αποτελεί φάουλ το να ξεκινήσει (παιχτεί) μία στεκιά όσο οποιαδήποτε μπάλα βρίσκεται ακόμα σε κίνηση ή περιστρέφεται.

86. Περιγράψτε την παράβαση «λάθος παίξιμο πίσω από τη γραμμή σπασίματος».

Όταν η λευκή μπάλα είναι στο χέρι πίσω από τη γραμμή σπασίματος, και η πρώτη μπάλα με την οποία έρθει σε επαφή βρίσκεται επίσης πίσω από τη γραμμή σπασίματος, η στεκιά είναι φάουλ εκτός εάν η λευκή μπάλα διασχίσει τη γραμμή σπασίματος πριν από την επαφή. Αν μία τέτοια στεκιά πραγματοποιείται εκ προθέσεως, θεωρείται αντιαθλητική συμπεριφορά.

Η λευκή μπάλα πρέπει είτε να διασχίσει τη γραμμή σπασίματος είτε να έρθει σε επαφή με μπάλα μπροστά από ή πάνω στη γραμμή σπασίματος αλλιώς η στεκιά είναι φάουλ, και η λευκή μπάλα είναι στο χέρι για τον αντίπαλο σύμφωνα με τους κανόνες του συγκεκριμένου παιχνιδιού.

87. Περιγράψτε την παράβαση «στέκα μόνη της πάνω στο τραπέζι».

Αν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι χρησιμοποιεί τη στέκα για να στοχεύσει μία στεκιά τοποθετώντας μόνη της στο τραπέζι χωρίς να την κρατά έστω με ένα χέρι, είναι φάουλ.

88. Περιγράψτε την παράβαση «παίξιμο εκτός σειράς».

Αποτελεί τυπικό φάουλ το να παίξει κάποιος χωρίς πρόθεση εκτός της σειράς του, και κανονικά οι μπάλες θα παιχτούν από τη θέση που αφέθηκε μετά το λάθος παίξιμο.

Αν ένας παίκτης παίξει σκοπίμως εκτός της σειράς του, η περίπτωση θα πρέπει να αντιμετωπιστεί ως «αντιαθλητική επαφή».

89. Περιγράψτε την παράβαση «τρία (3) συνεχόμενα φάουλ».

Αν ένας παίκτης κάνει φάουλ τρεις (3) φορές χωρίς να πραγματοποιήσει ενδιάμεσα έγκυρη στεκιά, αυτό αποτελεί σοβαρή παράβαση. Σε παιχνίδια όπου το σκορ επιτυγχάνεται με κάθε frame, όπως το 9μπαλο, τα φάουλ πρέπει να γίνονται σε ένα frame. Κάποια παιχνίδια όπως το 8μπαλο δεν περιλαμβάνουν αυτόν τον κανόνα.

Ο διαιτητής πρέπει να προειδοποιήσει τον παίκτη που βρίσκεται στα δύο συνεχόμενα φάουλ όταν έρχεται στο τραπέζι ότι παίξει με δύο φάουλ. Σε αντίθετη περίπτωση πιθανό τρίτο φάουλ θα θεωρηθεί ότι είναι μόλις το δεύτερο.

90. Περιγράψτε την παράβαση «αργό παίξιμο».

Αν ο διαιτητής εκτιμά ότι ένας παίκτης παίξει υπερβολικά αργά, μπορεί να καλέσει τον παίκτη να επιταχύνει το παίξιμο του. Αν ο παίκτης δεν επιταχύνει, ο διαιτητής μπορεί να εφαρμόσει χρονομέτρηση στεκιάς (“Shot Clock”) στον αγώνα η οποία δεσμεύει και τους δύο παίκτες. Αν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι ξεπεράσει το χρονικό όριο που έχει καθοριστεί για το τουρνουά, θα δοθεί τυπικό φάουλ και ο αντίπαλος θα ανταμειφθεί σύμφωνα με τους κανόνες του συγκεκριμένου παιχνιδιού. (Ο κανόνας 6.16 Αντιαθλητική επαφή μπορεί επίσης να εφαρμοστεί.)

91. Πως ορίζεται η «αντιαθλητική επαφή»?

Αντιαθλητική επαφή αποτελεί κάθε σκόπιμη συμπεριφορά που επιφέρει ασέβεια στο άθλημα ή διακόπτει / αλλάζει έναν αγώνα σε σημείο που δε μπορεί να παιχτεί δίκαια.

92. Τι περιλαμβάνει η «αντιαθλητική επαφή»?

- (α) απόσπαση της προσοχής του αντιπάλου,
- (β) αλλαγή της θέσης που έχουν οι μπάλες στο τραπέζι με τρόπο εκτός στεκιάς,
- (γ) παίξιμο με σκόπιμη «φαλτσοστεκιά» / «τσαφ»,
- (δ) συνέχεια παιχνιδιού μετά από φάουλ ή διακοπή του αγώνα,
- (ε) προπόνηση την ώρα του αγώνα,
- (στ) «μαρκάρισμα» του τραπέζιου,
- (ζ) καθυστέρηση στο παιχνίδι, και
- (η) ακατάλληλη χρήση του εξοπλισμού.

93. Τι είδους ποινές επιβάλλονται σε περίπτωση «αντιαθλητικής επαφής»?

Η κανονική ποινή για αντιαθλητική επαφή είναι ίδια με εκείνη για σοβαρή παράβαση, αλλά ο διαιτητής μπορεί να εφαρμόσει ποινή ανάλογα με την εκτίμηση του επί της αντιαθλητικής επαφής του παίκτη. Ανάμεσα σε άλλες ποινές περιλαμβάνονται: προειδοποίηση, τυπικό φάουλ που θα προσμετρηθεί ως ένα εκ των τριών συνεχόμενων όπου ισχύει, σοβαρό φάουλ, απώλεια frame, απώλεια αγώνα, αποκλεισμός από τη διοργάνωση με πιθανή αφαίρεση όλων των επάθλων και των πόντων κατάταξης.

94. Ποια τα κριτήρια καταλληλότητας παικτών σε αγώνες αναπήρων (wheelchair)?

Όλοι οι παίκτες πρέπει να έχουν κινητικά προβλήματα αναπηρίας που να απαιτούν τη χρήση αναπηρικής καρέκλας όπως παραπληγία, τετραπληγία, ακρωτηριασμό ή άλλη αναγνωρισμένη αναπηρία. Σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να ζητηθεί ιατρική γνωμάτευση προς επιβεβαίωση της καταλληλότητας του παίκτη.

95. Περιγράψτε τις παραβάσεις – φάουλ σε αγώνες αναπήρων (wheelchair).

- (α) Ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι πρέπει να παραμένει καθιστός όταν εκτελεί μία στεκιά (τουλάχιστον ένας γλουτός σε επαφή με το κάθισμα ή το μαξιλάρι του καθίσματος). Αν χρησιμοποιείται μαξιλάρι καθίσματος, πρέπει να παραμένει επίπεδο και να καλύπτει τη θέση καθίσματος της αναπηρικής καρέκλας ομοιόμορφα. Το μαξιλάρι καθίσματος δεν επιτρέπεται να ανεβαίνει προς τα πάνω στο κάθισμα με άνοιγμα των ποδιών ή του κορμού του παίκτη. Ο παίκτης δεν επιτρέπεται να κάθεται στη ρόδα ή στο μπράτσο της αναπηρικής καρέκλας. Το σημείο όπου οι γλουτοί του παίκτη αναπαύονται στη θέση καθίσματος ή στο μαξιλάρι καθίσματος δεν πρέπει να βρίσκεται ψηλότερα από είκοσι επτά (27) ίντσες (περίπου 68.5 εκατοστά / cm) από την επιφάνεια στην οποία η αναπηρική καρέκλα κυλά στην κανονική θέση λειτουργίας της.
- (β) Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να έχουν το/τα πόδια τους στο έδαφος όταν εκτελούν μία στεκιά. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιούν τα πόδια τους ή τον κορμό τους ως μοχλό οποιουδήποτε μέρους του τραπέζιου ή της αναπηρικής καρέκλας όταν εκτελούν μία στεκιά.
- (γ) Οι παίκτες επιτρέπεται να χρησιμοποιούν οποιαδήποτε βοηθήματα όπως επεκτάσεις στέκας, ειδικές γέφυρες κλπ. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να λάβουν βοήθεια όταν εκτελούν μία στεκιά (ωστόσο, ένα άλλο άτομο μπορεί να κρατά τη γέφυρα, αλλά δεν πρέπει να βοηθήσει με το στεκάρισμα). Αν ένας παίκτης ζητήσει βοήθεια ώστε να περιφέρεται γύρω από το τραπέζι, ένα άλλο άτομο μπορεί να τον βοηθήσει, αλλά δεν πρέπει να αγγίζει την αναπηρική καρέκλα όταν ο παίκτης εκτελεί μία στεκιά.

96. Ποιες ποινές επιβάλλονται σε παραβάσεις αγώνων αναπήρων (wheelchair)?

Οι παραβάσεις αυτές θεωρείται ότι παραβιάζουν τον κανόνα 6.16 Αντιαθλητική επαφή και θα αποδοθούν τυπικές ποινές ως εξής: 1^η παράβαση, λευκή μπάλα στο χέρι για τον αντίπαλο οπουδήποτε στην παικτική επιφάνεια του τραπέζιου – 2^η παράβαση, απώλεια του τρέχοντος frame – 3^η παράβαση, απώλεια του αγώνα. Ο διαιτητής μπορεί να επιλέξει διαφορετική ποινή ανάλογα με τη φύση της

παράβασης.

97. Ποιες οι αγωνιστικές προδιαγραφές της αναπηρικής καρέκλας (wheelchair)?

Αναπηρικές καρέκλες όρθιας στάσης δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν σε όρθια θέση. Η αναπηρική καρέκλα ενός παίκτη πρέπει να είναι καθαρή και σε καλή λειτουργική κατάσταση.

98. Ποιες οι κύριες γραμμές της παικτικής επιφάνειας?

1. Η μακρά/κεντρική γραμμή κατά μήκος του τραπέζιου (“Long String”).
2. Η γραμμή σπασίματος/κορυφής (“Head String”) που ορίζει το τεταρτημόριο του τραπέζιου πλησιέστερα προς τη «μικρή» σπόντα κορυφής (“head rail”).
3. Η γραμμή βάσης/τελάρου (“Foot String”) που ορίζει το τεταρτημόριο του τραπέζιου πλησιέστερα προς τη «μικρή» σπόντα βάσης (“foot rail”).
4. Η κεντρική γραμμή ανάμεσα στις δύο πλάγιες τρύπες – «μεγάλες»/πλάγιες σπόντες (“Center String”).

99. Ποια τα κύρια σημεία (spots) της παικτικής επιφάνειας?

1. Κεντρικό σημείο της γραμμής σπασίματος/κορυφής (“Head Spot”).
2. Κεντρικό σημείο της γραμμής βάσης/τελάρου (“Foot Spot”).
3. Κεντρικό σημείο της κεντρικής γραμμής/παικτικής επιφάνειας (“Center Spot”).

100. Ποια σημεία – γραμμές της παικτικής επιφάνειας μαρκάρονται σε αγώνες?

1. Το κεντρικό σημείο της γραμμής βάσης (“foot spot”), όπου η γραμμή βάσης συναντά τη μακρά γραμμή.
2. Το κεντρικό σημείο της σπόντας κορυφής (“head rail”), όπου η γραμμή σπασίματος συναντά τη μακρά γραμμή.
3. Το κεντρικό σημείο της παικτικής επιφάνειας – τραπέζιου (“center spot”), όπου η κεντρική γραμμή συναντά τη μακρά γραμμή.
4. Η γραμμή σπασίματος.
5. Η μακρά γραμμή ανάμεσα στο foot spot και τη σπόντα βάσης (“foot rail”).
6. Το τρίγωνο (περιοχή τελάρου), είτε ως περίγραμμα είτε μέσω σημείων (σημάδια) ευθυγράμμισης ανάλογα με το παιχνίδι.

101. Δώστε τον ορισμό στεκιάς/χτυπήματος.

Μία στεκιά ξεκινά όταν έρθει σε επαφή το πετσάκι της στέκας με τη λευκή μπάλα λόγω πρόσθιας κίνησης («στεκαρίσματος» – χτυπήματος) της στέκας. Μία στεκιά τελειώνει όταν όλες οι μπάλες που μετέχουν στο παιχνίδι έχουν σταματήσει να κινούνται και να περιστρέφονται. Μία στεκιά θεωρείται έγκυρη όταν ο παίκτης δεν έκανε φάουλ κατά τη διάρκεια της.

102. Περιγράψτε την κατάληξη μπάλας εντός τρύπας.

Μία μπάλα θεωρείται ότι κατέληξε (έπεσε) σε τρύπα (τσέπη) όταν σταματήσει εντός της κάτω από την παικτική επιφάνεια ή εισέλθει στο σύστημα επιστροφής για τις μπάλες. Μπάλα που βρίσκεται κοντά στο χείλος μίας τρύπας μερικώς στηριζόμενη από άλλη μπάλα θεωρείται εντός τρύπας αν η αφαίρεση της μπάλας που τη στηρίζει θα οδηγήσει τη μπάλα στο να πέσει μέσα στην τρύπα. Αν μία μπάλα σταματήσει κοντά στο χείλος μίας τρύπας, και παραμείνει φαινομενικά ακίνητη για πέντε (5) δευτερόλεπτα, δε θεωρείται εντός τρύπας αν αργότερα πέσει μόνη της μέσα στην τρύπα. Κατά τη διάρκεια της περιόδου των 5 δευτερολέπτων, ο διαιτητής πρέπει να εξασφαλίσει ότι δε θα

παιχτεί άλλη στεκιά.

Μία μπάλα – στόχος που αναπηδά από μία τρύπα πίσω στην παικτική επιφάνεια δε θεωρείται εντός τρύπας.

Αν η λευκή μπάλα έρθει σε επαφή με μπάλα που βρίσκεται ήδη εντός τρύπας, η λευκή μπάλα θεωρείται εντός τρύπας ανεξάρτητα από το αν αναπηδήσει από την τρύπα ή όχι.

Ο διαιτητής θα αφαιρέσει μπάλες εντός τρύπας από γεμάτες ή σχεδόν γεμάτες τρύπες, αλλά αποτελεί ευθύνη του παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι να φροντίσει αυτό να πραγματοποιηθεί.

103. Περιγράψτε τις περιπτώσεις επαφής μπάλας με σπόντα.

Μία μπάλα θεωρείται ότι αγγίζει μία σπόντα αν αρχικά δε βρίσκεται σε επαφή μαζί της και μετά βρίσκεται σε επαφή μαζί της. Μία μπάλα που βρίσκεται σε επαφή με σπόντα στην αρχή της στεκιάς («κολλημένη» στη σπόντα) δε θεωρείται ότι αγγίζει τη σπόντα εκτός αν αφήσει τη σπόντα και επανέλθει σε επαφή μαζί της. Μία μπάλα εντός τρύπας ή εκτός τραπέζιου θεωρείται επίσης ότι άγγιξε σπόντα. Μία μπάλα θεωρείται ότι δε βρίσκεται σε επαφή με σπόντα εκτός αν δηλωθεί κολλημένη από τον διαιτητή, τον παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι, ή τον αντίπαλο.

104. Περιγράψτε τις περιπτώσεις κατάληξης μπάλας εκτός τραπέζιου.

Μία μπάλα θεωρείται ότι βρίσκεται εκτός τραπέζιου όταν σταματήσει οπουδήποτε εκτός της παικτικής επιφάνειας αλλά όχι εντός τρύπας. Μία μπάλα θεωρείται επίσης ότι βρίσκεται εκτός τραπέζιου όταν θα έβγαине εκτός αλλά η επαφή με κάποιο αντικείμενο όπως τα φώτα του τραπέζιου, το τεμπεσίρι ή η επαφή με παίκτη προκαλεί την επιστροφή της στο τραπέζι.

Μία μπάλα που έρχεται σε επαφή με την πάνω πλευρά μίας σπόντας (συνολικά) δε θεωρείται εκτός τραπέζιου εάν επιστρέψει στην παικτική επιφάνεια ή καταλήξει εντός τρύπας.

105. Δώστε τον ορισμό της σειράς παιζίματος.

Η σειρά παιζίματος είναι η σειρά ενός παίκτη στο τραπέζι. Αρχίζει όταν επιτρέπεται να παίξει μία στεκιά, και τελειώνει στο τέλος της στεκιάς ή όταν δεν επιτρέπεται πλέον να παίξει στεκιά. Σε ορισμένα παιχνίδια ένας παίκτης μπορεί να επιλέξει να μην έρθει στο τραπέζι σε συγκεκριμένες περιπτώσεις όταν η σειρά θα περνούσε κανονικά σε αυτόν, και τότε ο παίκτης που παραμένει στο τραπέζι συνεχίζει τη σειρά του (π.χ. σε περίπτωση push out στο εννιάμπαλο). Ο παίκτης που έχει σειρά να παίξει φέρει τη σειρά παιζίματος στο τραπέζι και καλείται «παίκτης που εκτελεί» / “shooter”.

106. Πως καθορίζεται η θέση μίας μπάλας στην παικτική επιφάνεια?

Η θέση μίας μπάλας καθορίζεται από την προβολή του κέντρου της κάθετα στην παικτική επιφάνεια. Μία μπάλα θεωρείται ότι βρίσκεται πάνω σε μία γραμμή ή ένα συγκεκριμένο σημείο (spot) όταν το κέντρο της βρίσκεται ευθέως πάνω από τη γραμμή ή το σημείο αυτό.

107. Πότε είναι απαραίτητη η επαναφορά θέσης στο παιχνίδι και πως γίνεται?

Αν οι μπάλες μετακινηθούν (αντικανονικά), οι κανόνες του παιχνιδιού ενδέχεται να απαιτούν να επαναποθετηθούν εκεί που ήταν. Ο διαιτητής θα επαναφέρει τις μπάλες στην αρχική τους θέση όσο το δυνατόν ακριβέστερα.

108. Ποιον κανόνα παραβιάζουν οι σκόπιμες «φαλτσостεκίες»?

Τον κανόνα 6.16 Αντιαθλητική επαφή (γ).

109. Πως παίζεται το παιχνίδι του 10μπαλου?

Το δεκάμπαλο είναι «δηλωτό» παιχνίδι που παίζεται με δέκα (10) μπάλες – στόχους αριθμημένες από το ένα (1) έως το δέκα (10) και τη λευκή μπάλα. Οι μπάλες παίζονται κατά σειρά αύξοντος αριθμού και η μπάλα με τον μικρότερο αριθμό πρέπει να έρθει σε επαφή με τη λευκή μπάλα ώστε να είναι έγκυρο το χτύπημα. Αν η μπάλα δέκα (10) μπει εντός τρύπας σε έγκυρο σπάσιμο, επαναφέρεται σε spot και ο παίκτης που έσπασε συνεχίζει τη σειρά του στο τραπέζι.

Μόνο μία μπάλα μπορεί να δηλωθεί σε μία στεκιά, εκτός του σπασίματος όπου δε δηλώνεται μπάλα. Αν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι βάλει με έγκυρο τρόπο σε τρύπα μία δηλωμένη μπάλα (εκτός της περίπτωσης push out), οποιεσδήποτε επιπλέον μπάλες μπου σε τρύπα παραμένουν εντός τρύπας (εκτός της μπάλας δέκα/10 η οποία επαναφέρεται σε σημείο “Spot”), και συνεχίζει τη σειρά του στο τραπέζι για την επόμενη στεκιά.

Αν βάλει με έγκυρο τρόπο τη μπάλα δέκα (10) σε οποιαδήποτε στεκιά (εκτός από push out), κερδίζει το frame.

110. Πως καθορίζεται η αρχική σειρά παιχνιδιού σε έναν αγώνα 10μπαλου?

Ο παίκτης που κερδίζει στο μέτρημα επιλέγει ποιος θα σπάσει στο πρώτο frame.

111. Ποια είναι η τυπική φόρμα σε ότι αφορά το σπάσιμο στο 10μπαλο?

Η εναλλαγή του σπασίματος.

112. Πως στήνονται οι μπάλες για το σπάσιμο στο 10μπαλο?

Οι μπάλες – στόχοι στήνονται όσο το δυνατόν κολλημένες μεταξύ τους σε σχήμα τριγώνου, με τη μπάλα ένα (1) στην κορυφή του τριγώνου και στο foot spot και τη μπάλα δέκα (10) στη μέση του τριγώνου. Οι υπόλοιπες μπάλες τοποθετούνται στο τελάρο χωρίς σκόπιμη/συγκεκριμένη σειρά/πρότυπο.

113. Ποιες οι βασικές προϋποθέσεις ενός έγκυρου σπασίματος στο 10μπαλο?

(α) η λευκή μπάλα είναι «στο χέρι» και τοποθετείται πίσω από τη γραμμή κορυφής (σπασίματος), και

(β) αν δε μπει (σε τρύπα) καμία μπάλα, τουλάχιστον τέσσερις (4) μπάλες πρέπει να έρθουν σε επαφή με μία ή περισσότερες σπόντες, αλλιώς η στεκιά είναι άκυρη/φάουλ.

114. Πότε, πως και από ποιον παίζεται “push out” στο 10μπαλο?

Όταν δεν διαπραχθεί φάουλ στο σπάσιμο, από τον παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι. Πρέπει να γνωστοποιήσει την πρόθεση του στον διαιτητή (ή στον αντίπαλο ελλείψει διαιτητή). Αν δεν διαπραχθεί φάουλ στο push out, ο αντίπαλος επιλέγει ποιος θα παίξει επόμενος.

115. Πότε και πως δηλώνονται στεκίες στο 10μπαλο?

Οποτεδήποτε ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι προσπαθεί να βάλει μία μπάλα σε τρύπα (εκτός του σπασίματος), η μπάλα που προορίζεται για να παιχτεί και η τρύπα κατάληξης πρέπει να υποδειχθούν (δηλωθούν) όταν δεν είναι εμφανείς.

Λεπτομέρειες της στεκιάς, όπως σπόντες επαφής, επαφή με άλλες μπάλες ή κατάληξη τους σε τρύπα είναι άσχετες. Μόνο μία μπάλα μπορεί να δηλωθεί σε κάθε στεκιά. Για να μετρήσει μία δηλωμένη στεκιά, ο διαιτητής πρέπει να μείνει βέβαιος ότι η προοριζόμενη στεκιά έχει επιτευχθεί, ώστε αν υπάρχει περίπτωση σύγχυσης, πχ σε χτυπήματα σπόντας - συνδυασμών και παρόμοιων χτυπημάτων, ο παίκτης πρέπει να δηλώσει μπάλα και τρύπα κατάληξης της. Αν ο διαιτητής ή ο αντίπαλος δεν είναι βέβαιος για τη στεκιά που πρόκειται να παιχτεί, μπορεί να ζητήσει να δηλωθεί.

116. Περιγράψτε τη στεκιά αμυντικού χτυπήματος (safety shot) στο 10μπαλο.

Ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι, μετά το σπάσιμο σε οποιαδήποτε στιγμή μπορεί να δηλώσει “safety” / “safe” το οποίο του επιτρέπει να φέρει τη λευκή μπάλα σε έγκυρη επαφή με την έγκυρη / νόμιμη μπάλα – στόχο χωρίς να βάλει μπάλα σε τρύπα και να τερματίσει τη σειρά του.

Ωστόσο, αν ο παίκτης που έπαιξε safe βάλει την έγκυρη μπάλα – στόχο ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι έχει την επιλογή να παίξει από τη θέση που προέκυψε ή να επιστρέψει τη σειρά στον αντίπαλο.

117. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του 10μπαλου σε περίπτωση που μπάλες μπουκ σε τρύπα με λάθος/άκυρο τρόπο?

Αν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι χάσει τη μπάλα που έπαιξε και την τρύπα στην οποία την έπαιξε, και είτε βάλει τη δηλωμένη μπάλα σε λάθος τρύπα ή βάλει μία άλλη μπάλα σε τρύπα, η σειρά του τερματίζεται και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι έχει την επιλογή να παίξει από τη θέση που προέκυψε ή να επιστρέψει τη σειρά στον αντίπαλο.

118. Ποιες μπάλες και πότε επαναφέρονται σε spot στο 10μπαλο?

Αν η μπάλα δέκα (10) μπει με φάουλ ή push out, ή στο σπάσιμο, ή βγει εκτός τραπέζιού, ή χωρίς να δηλωθεί, ή σε λάθος τρύπα, επαναφέρεται στο foot spot. Καμία άλλη μπάλα δεν επαναφέρεται σε spot στο παιχνίδι.

119. Τι συμβαίνει σε περίπτωση που ο παίκτης διαπράξει τυπικό φάουλ στο 10μπαλο?

Η σειρά περνά στον αντίπαλο. Η λευκή μπάλα είναι «στο χέρι», και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να την τοποθετήσει οπουδήποτε στην παικτική επιφάνεια.

120. Ποια ποινή επιβάλλεται σε περίπτωση τριών (3) συνεχόμενων φάουλ στο 10μπαλο?

Απώλεια του τρέχοντος παιχνιδιού (frame).

121. Τι συμβαίνει σε περίπτωση που προκύψει «αδιέξοδο» στο 10μπαλο?

Ο παίκτης που έσπασε στο frame θα σπάσει ξανά.

122. Μεταξύ κανόνων και κανονισμών του παιχνιδιού ποιοι έχουν προτεραιότητα?

Οι κανόνες.

123. Πότε εφαρμόζονται εξαιρέσεις στους κανόνες?

Μετά από ειδική ανακοίνωση της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Αμερικάνικου Μπιλιάρδου για συγκεκριμένη διοργάνωση. Γραπτή εξήγηση για οποιαδήποτε αλλαγή στους κανόνες πρέπει να είναι διαθέσιμη στη συνάντηση των παικτών πριν από / κατά την έναρξη της διοργάνωσης (“Players’ meeting”).

124. Ποιος έχει τον τελικό λόγο σε ότι αφορά την εγκυρότητα της αγωνιστικής ενδυμασίας ενός παίκτη?

Ο υπεύθυνος διοργάνωσης.

125. Περιγράψτε τον κώδικα αγωνιστικής ενδυμασίας για άνδρες παίκτες.

Οι άνδρες μπορούν να φοράνε κανονικό πουκάμισο με γιακά ή μπλούζα τύπου “polo” οποιουδήποτε χρώματος. Το πουκάμισο / μπλούζα πρέπει να μπαίνει μέσα από το παντελόνι. Πρέπει να είναι σε καλή κατάσταση και καθαρό / καθαρή. Δεν επιτρέπονται μπλούζες τύπου “T – shirt”. Το πουκάμισο / μπλούζα πρέπει να έχει τουλάχιστον κοντό μανίκι.

Τα παντελόνια πρέπει να είναι καθαρά, σε καλή κατάσταση και μπορούν να είναι οποιουδήποτε χρώματος. Παντελόνια τύπου “Denim / blue jeans” δεν επιτρέπονται οποιουδήποτε χρώματος δεν επιτρέπονται αν και επιτρέπεται σχέδιο «τύπου jean».

Τα παπούτσια πρέπει να είναι κομψά επίσημου τύπου που να ταιριάζουν στην ενδυμασία. Παπούτσια τύπου “Sneakers” και σανδάλια δεν επιτρέπονται. Αθλητικά παπούτσια με σκούρα πάνω επιφάνεια από δέρμα ή υλικό τύπου δέρματος επιτρέπονται αλλά υπόκεινται στη διακριτική ευχέρεια του υπεύθυνου διοργάνωσης.

126. Περιγράψτε τον κώδικα αγωνιστικής ενδυμασίας για γυναίκες παίκτες.

Οι γυναίκες μπορούν να φοράνε πουκάμισο, κομψό “top”, φόρεμα, μπλούζα ή “polo”. Μπλούζες τύπου “T – shirt” δεν επιτρέπονται.

Τα παντελόνια πρέπει να είναι καθαρά, σε καλή κατάσταση και μπορούν να είναι οποιουδήποτε χρώματος. Παντελόνια τύπου “Denim / blue jeans” δεν επιτρέπονται οποιουδήποτε χρώματος δεν επιτρέπονται αν και επιτρέπεται σχέδιο «τύπου jean».

Οι γυναίκες παίκτριες μπορούν να φοράνε φούστες οι οποίες πρέπει να καλύπτουν τα γόνατα.

Τα παπούτσια πρέπει να είναι κομψά επίσημου τύπου που να ταιριάζουν στην ενδυμασία. Παπούτσια τύπου “Sneakers” και σανδάλια δεν επιτρέπονται. Αθλητικά παπούτσια με σκούρα πάνω επιφάνεια από δέρμα ή υλικό τύπου δέρματος επιτρέπονται αλλά υπόκεινται στη διακριτική ευχέρεια του υπεύθυνου διοργάνωσης.

127. Επιτρέπεται οι παίκτες να χτυπούν τις μπάλες στο στήσιμο?

Οι παίκτες δεν πρέπει ποτέ να χτυπούν τις μπάλες στο στήσιμο, μόνο επίσημοι της διοργάνωσης πρέπει να χτυπούν ή να ξαναχτυπούν (εφόσον χρειαστεί) τις μπάλες στην περιοχή του τελάρου.

128. Περιγράψτε τον προτεινόμενο τρόπο διεξαγωγής με διαιτητές περιοχής.

Ο παίκτης που δεν έχει σειρά στο τραπέζι εκτελεί όλα τα καθήκοντα του διαιτητή. Αν, πριν από μία ιδιαίτερη στεκιά, ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι νιώθει ότι ο αντίπαλος του δε θα μπορέσει να κρίνει κατάλληλα τη στεκιά, θα πρέπει να ζητήσει από τον διαιτητή περιοχής να παρακολουθήσει τη στεκιά. Ο παίκτης που δεν έχει σειρά στο τραπέζι μπορεί επίσης να ζητήσει τέτοια βοήθεια αν νιώθει ότι δε μπορεί ή δεν επιθυμεί να κρίνει τη στεκιά. Και οι δύο παίκτες έχουν το δικαίωμα να διακόψουν το παιχνίδι μέχρι να ικανοποιηθούν από τον τρόπο διαιτησίας στο ματς. Αν μία διένεξη προκύψει ανάμεσα στους δύο παίκτες σε ματς χωρίς διαιτητή, και ζητηθεί από τον διαιτητή περιοχής να πάρει μία απόφαση χωρίς να έχει δει το λόγο της διένεξης, θα πρέπει αυτός να προσπαθήσει προσεκτικά να κατανοήσει όσο το δυνατόν πλήρως την περίπτωση. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει ερωτήσεις προς έμπιστους μάρτυρες, ανασκόπηση οπτικοακουστικού υλικού ή αναπαράσταση της στεκιάς. Αν ζητηθεί από τον διαιτητή περιοχής να καθορίσει αν έγινε φάουλ και δεν υπάρχουν αποδείξεις για κάτι τέτοιο πέρα από τον ισχυρισμό του ενός παίκτη ενώ ο άλλος παίκτης ισχυρίζεται ότι δεν έγινε φάουλ, τότε θεωρείται ότι δεν έγινε φάουλ.

129. Ποιοι παράγοντες λαμβάνονται υπόψη κατά την εφαρμογή ποινών αντιαθλητικής επαφής?

Διάφοροι συμπεριλαμβανομένων προηγούμενων επαφών, προηγούμενων προειδοποιήσεων, σοβαρότητας της παράβασης, και πληροφοριών που μπορεί να έχουν δοθεί στους παίκτες στη συνάντηση παικτών κατά την έναρξη της διοργάνωσης. Επιπλέον, το επίπεδο της διοργάνωσης μπορεί να συνυπολογιστεί καθώς οι παίκτες σε κορυφαίο επίπεδο αναμένεται να είναι πλήρως

ενημερωμένοι σε ότι αφορά τους κανόνες και τους κανονισμούς.

130. Σε ποια επίπεδα κατά σειρά αμφισβητείται μία απόφαση διαιτητή?

Διαιτητής – Επικεφαλής διαιτητών – Υπεύθυνος διοργάνωσης – Αθλητικός Υπεύθυνος.

Ένας παίκτης επιτρέπεται να ζητήσει επανεξέταση έμπρακτης απόφασης διαιτητή μόνο μία φορά. Αν ζητήσει επανεξέταση του ίδιου ζητήματος για δεύτερη φορά, αυτό θα αντιμετωπιστεί ως αντιαθλητική επαφή.

131. Περιγράψτε τα καθήκοντα του διαιτητή.

Ο διαιτητής θα καθορίσει όλα τα αντικειμενικά ζητήματα σχετικά με τους κανόνες, θα διατηρήσει δίκαιες συνθήκες παιχνιδιού, θα δηλώσει φάουλ, και θα αναλάβει κάθε άλλη ενέργεια όπως απαιτείται από τους κανόνες.

Ο διαιτητής θα ανακοινώσει φάουλ και άλλες συγκεκριμένες περιπτώσεις όπως απαιτείται από τους κανόνες. Θα απαντήσει ερωτήσεις όπως απαιτείται από τους κανόνες σε ζητήματα όπως η αρίθμηση των φάουλ. Δεν πρέπει να δώσει συμβουλές σχετικά με την εφαρμογή των κανόνων, ή άλλα σημεία του παιχνιδιού για τα οποία δεν απαιτείται από τους κανόνες να μιλήσει. Μπορεί να βοηθήσει τον παίκτη δίνοντας και επανατοποθετώντας τη μηχανική γέφυρα. Αν είναι απαραίτητο για την εκτέλεση της στεκιάς, ο διαιτητής ή κάποιος βοηθός θα κρατήσει το φως μακριά από τη στεκιά.

Όταν ένα παιχνίδι περιλαμβάνει κανόνα τριών (3) φάουλ, ο διαιτητής πρέπει να γνωστοποιήσει στους παίκτες κάθε δεύτερο φάουλ όταν αυτό συμβαίνει και όταν ο παίκτης που βρίσκεται σε / έχει / παίζει με δύο φάουλ επιστρέφει με τη σειρά του στο τραπέζι.

132. Πότε διακόπτει ένα παιχνίδι ο διαιτητής?

Όταν οι συνθήκες δεν επιτρέπουν δίκαιη διεξαγωγή (“fair play”). Το παιχνίδι θα διακοπεί επίσης όταν μία δήλωση ή απόφαση αμφισβητείται.

133. Περιγράψτε το πλαίσιο ανταπόκρισης ενός διαιτητή.

Ο διαιτητής υποχρεούται να απαντήσει στα αιτήματα των παικτών σχετικά με αντικειμενικά δεδομένα, όπως το αν μία μπάλα βρίσκεται εντός της περιοχής του τελάρου, αν μία μπάλα βρίσκεται πίσω από τη γραμμή σπασίματος, ποιο είναι το σκορ του αγώνα, πόσοι πόντοι χρειάζονται για τη νίκη, αν ένας παίκτης ή ο αντίπαλος του βρίσκεται / έχει / παίζει με φάουλ που έχει προηγηθεί, ποιος κανόνας θα εφαρμοστεί αν μία ιδιαίτερη στεκιά παιχτεί κλπ.

Όταν ερωτάται προς διευκρίνιση ενός κανόνα, ο διαιτητής θα εξηγήσει τον κανόνα που εφαρμόζεται όσο το δυνατόν καλύτερα, αλλά οποιαδήποτε ασαφής εξήγηση από τον διαιτητή δεν προστατεύει τον παίκτη από την εφαρμογή των κανόνων σε περίπτωση παραβίασης τους. Ο διαιτητής δεν πρέπει να προτείνει ή να παρέχει οποιαδήποτε υποκειμενική γνώμη που ενδέχεται να επηρεάσει το παιχνίδι, όπως το αν ένα καλό χτύπημα μπορεί να επιτευχθεί σε μία προσδοκώμενη στεκιά, το αν ένας συνδυασμός μπορεί να επιτευχθεί, το πως φαίνεται να παίζει το τραπέζι κλπ.

134. Ποιος φέρει την τελική ευθύνη σε περίπτωση επαναφοράς θέσης?

Ο διαιτητής.

135. Πότε μπορεί ένας παίκτης να θέσει θέματα παρεχόμενου αγωνιστικού εξοπλισμού?

Μετά την έναρξη μίας διοργάνωσης ή ενός ματς, ο παίκτης δεν έχει το δικαίωμα να αμφισβητήσει την ποιότητα ή την εγκυρότητα / νομιμότητα του εξοπλισμού που παρέχεται από τον διοργανωτή εκτός εάν το αίτημα του υποστηρίζεται από τον διαιτητή ή τον υπεύθυνο διοργάνωσης, οποιαδήποτε διαμαρτυρία πρέπει να γίνεται εκ των προτέρων.

136. Ποιος φέρει την τελική ευθύνη για οποιοδήποτε φάουλ προκύψει λόγω κατά το άδειασμα τρύπας από μπάλα/μπάλες?

Ο παίκτης.

137. Περιγράψτε τη διαδικασία του time out.

Εκτός εάν διευκρινίζεται διαφορετικά από τον διοργανωτή, κάθε παίκτης δικαιούται να πάρει ένα time out των πέντε (5) λεπτών κατά τη διάρκεια ενός ματς που παίζεται στα εννέα (9) παιχνίδια (για το οκτάμπαλο) και στα δεκατρία (13) παιχνίδια (για το εννιάμπαλο). Αν τα ματς είναι συντομότερα από αυτό δεν υπάρχει δυνατότητα για time out. Για να ασκήσει το δικαίωμα του για time out ένας παίκτης πρέπει να:

(1) ενημερώσει τον διαιτητή για την πρόθεση του και, (2) επιβεβαιώσει ότι ο διαιτητής γνωρίζει το γεγονός και το σημείωσε στο φύλλο αγώνα και, (3) επιβεβαιώσει ότι ο διαιτητής έχει μαρκάρει (με κατάλληλη σήμανση) το τραπέζι για τη διακοπή του παιχνιδιού. (Η τυπική διαδικασία είναι να τοποθετηθεί μία στέκα μόνη της στην παικτική επιφάνεια.)

Ο αντίπαλος πρέπει να παραμείνει στη θέση του όπως κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σε περίπτωση που εμπλακεί σε ενέργεια εκτός των τυπικών αγωνιστικών δραστηριοτήτων αυτό θα θεωρηθεί ως χρήση του δικαιώματος για time out και δε θα επιτραπεί περαιτέρω χρήση του.

Το time out στο οκτάμπαλο και στο εννιάμπαλο παίρνεται ανάμεσα στα frames και όταν το παιχνίδι βρίσκεται σε διακοπή.

Στο 14.1 συνεχές (straight pool), το time out ξεκινά ανάμεσα στα τελάρα ("frames"), και ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι μπορεί να συνεχίσει να παίζει κανονικά στη σειρά του αν ο αντίπαλος αποφασίσει να πάρει το δικό του time out. Αν ένας παίκτης που δεν έχει σειρά στο τραπέζι πάρει time out, πρέπει να επιβεβαιώσει ότι υπάρχει διαιτητής που επιβλέπει το τραπέζι κατά το διάστημα της απουσίας του, αλλιώς δεν έχει δικαίωμα διαμαρτυρίας απέναντι σε οποιοδήποτε ακατάλληλο παίξιμο από τον παίκτη που βρίσκεται στο τραπέζι στη σειρά του.

Ο παίκτης που παίρνει το time out πρέπει να θυμάται ότι οι ενέργειες του πρέπει να εντάσσονται στο πνεύμα του παιχνιδιού και αν ενεργήσει διαφορετικά, υπόκειται σε ποινή για αντιαθλητική επαφή. Αν ένας παίκτης υποφέρει από ιατρικό πρόβλημα, ο υπεύθυνος διοργάνωσης μπορεί επιλέξει να προσαρμόσει κατάλληλα τον επιτρεπτό αριθμό των time out.

138. Τι γίνεται από πλευράς διοργάνωσης σε περίπτωση που ένας παίκτης στήνει τις μπάλες για σπάσιμο στο 9μπαλο με συγκεκριμένη σειρά?

Αν ο υπεύθυνος της διοργάνωσης επιβεβαιώσει ότι ο παίκτης τοποθετεί σκόπιμα τις μπάλες στο τελάρο σε συγκεκριμένη σειρά, ο παίκτης θα λάβει επίσημη προειδοποίηση για να σταματήσει να το κάνει. Από τη στιγμή που θα έχει προειδοποιηθεί, αν ο παίκτης συνεχίσει να τοποθετεί σκόπιμα τις μπάλες στο τελάρο σε συγκεκριμένη σειρά, θα του επιβληθεί ποινή για αντιαθλητική επαφή.

139. Πως αντιμετωπίζεται μία σκόπιμη αλλαγή πορείας της λευκής μπάλας στο σπάσιμο αλλά και σε οποιαδήποτε άλλη στεκιά κατά τη διάρκεια ενός αγώνα?

Ως αντιαθλητική επαφή.

140. Περιγράψτε τη διαδικασία χρονομέτρησης στεκιάς.

Χρονομέτρηση στις στεκίες μπορεί να ζητηθεί οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια ενός αγώνα από κάποιον επίσημο διοργάνωσης ή έναν εκ των δύο παικτών που εμπλέκονται στον αγώνα. Ο υπεύθυνος διοργάνωσης ή άλλος αρμόδιος επίσημος αποφασίζει αν θα χρησιμοποιηθεί κατάλληλο

ρολόι (“shot clock”) ή όχι. Αν χρησιμοποιηθεί ρολόι, και οι δύο παίκτες θα χρονομετρούνται και θα υπάρχει επίσημος υπεύθυνος χρονομέτρησης για όσο διαρκέσει ο αγώνας.

Όπως προτείνεται, οι παίκτες θα έχουν στη διάθεση τους τριάντα πέντε (35) δευτερόλεπτα ανά στεκιά με μία προειδοποίηση όταν απομένουν δέκα (10) δευτερόλεπτα.

Σε κάθε παίκτη θα επιτρέπεται μία (1) επέκταση (“extension”) χρόνου των είκοσι πέντε (25) δευτερολέπτων σε κάθε frame.

Η χρονομέτρηση στεκιάς ξεκινά όταν σταματήσουν όλες οι μπάλες να κινούνται, συμπεριλαμβανομένων και εκείνων που περιστρέφονται.

Η χρονομέτρηση στεκιάς σταματά όταν το πετσάκι της στέκας χτυπά τη λευκή μπάλα για να ξεκινήσει ένα χτύπημα ή όταν λήξει ο χρόνος που έχει ο παίκτης στη διάθεση του για να εκτελέσει τη στεκιά.

Αν ένας παίκτης ξεμείνει από χρόνο, θα είναι ένα τυπικό φάουλ.

141. Ποια φάουλ εφαρμόζονται επί απουσίας διαιτητή?

Μόνο αυτά της λευκής μπάλας. Άγγιγμα ή μετακίνηση οποιασδήποτε μπάλας εκτός της λευκής μπάλας δε θεωρείται φάουλ εκτός εάν αλλάξει το αποτέλεσμα της στεκιάς είτε αγγίζοντας μία άλλη μπάλα είτε οποιαδήποτε μπάλα, συμπεριλαμβανομένης της λευκής μπάλας, διασχίσει την περιοχή που κατείχε αρχικά η μπάλα που μετακινήθηκε. Αν κάτι τέτοιο δε συμβεί, ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι έχει την επιλογή είτε να αφήσει τη μπάλα που μετακινήθηκε εκεί που κατέληξε είτε να επαναφέρει τη μπάλα όσο το δυνατόν πιο κοντά στην αρχική της θέση με τη σύμφωνη γνώμη και των δύο παικτών.

Αν ένας παίκτης εκτελέσει την επόμενη στεκιά χωρίς να δώσει τη δυνατότητα στον αντίπαλο του να επαναφέρει τη μετακινημένη μπάλα στην αρχική της θέση, θα είναι φάουλ που οδηγεί σε μπάλα στο χέρι για τον αντίπαλο.

142. Τι συνεπάγεται η εμφάνιση παίκτη σε αγώνα πέραν του επιτρεπτού χρονικού ορίου καθυστέρησης?

Απώλεια του αγώνα.

143. Περιγράψτε το πλαίσιο πρόληψης εξωτερικής παρεμβολής από τον διαιτητή.

Ο διαιτητής πρέπει να εξασφαλίσει ότι η παρεμβολή θα προληφθεί, για παράδειγμα από ένα θεατή ή παίκτη σε διπλανό τραπέζι, και μπορεί να διακόψει το παιχνίδι για όσο χρειαστεί. Η παρεμβολή μπορεί να είναι φυσική ή λεκτική.

144. Περιγράψτε το πλαίσιο προπονητικής παρέμβασης.

Επιτρέπεται ένας παίκτης να δεχτεί συμβουλή από προπονητή κατά τη διάρκεια ενός αγώνα. Αυτή δεν πρέπει να δίνεται σε συνεχή στεκιά – με – στεκιά βάση που αλλάζει τη φύση του παιχνιδιού. Εξαρτάται από τον διαιτητή και τον υπεύθυνο διοργάνωσης το να τεθούν επιπλέον όρια σε αυτό. Ένα time out μπορεί να χρησιμοποιηθεί για χρήση προπονητικής βοήθειας.

Ο προπονητής δεν πρέπει να προσεγγίσει το τραπέζι.

Αν ο διαιτητής αποφασίσει ότι ο προπονητής παρεμβάλλεται στο ή διαταράσσει το παιχνίδι, μπορεί να οδηγήσει τον προπονητή να μείνει μακριά από το ματς.

145. Πώς αντιμετωπίζονται οι περιπτώσεις «θεικής παρέμβασης»?

Ενδέχεται κάτι που δεν έχει προβλεφθεί από τους κανόνες να συμβεί κατά τη διάρκεια ενός αγώνα. Σε τέτοια περίπτωση, ο διαιτητής θα αποφασίσει το πώς να συνεχίσει τον αγώνα με δίκαιο τρόπο. Για παράδειγμα, μπορεί να χρειαστεί να μετακινηθεί ένα frame που βρίσκεται σε εξέλιξη σε διαφορετικό τραπέζι, στην οποία περίπτωση θα ανακηρυχθεί «αδιέξοδο» αν μία θέση είναι αδύνατον

να μεταφερθεί.

146. Πότε μπορεί ένας παίκτης εκτός σειράς στο τραπέζι να αφήσει την περιοχή του αγώνα κατά τη διάρκεια των ματς?

Ο παίκτης που δεν έχει σειρά στο τραπέζι πρέπει να παραμείνει στην προκαθορισμένη καρέκλα του όσο ο αντίπαλος του βρίσκεται στο τραπέζι με τη σειρά του. Αν ένας παίκτης επιθυμεί να αφήσει την περιοχή του αγώνα κατά τη διάρκεια των ματς, πρέπει να αιτηθεί και να λάβει άδεια από τον διαιτητή, αλλιώς αυτό (η απομάκρυνση χωρίς άδεια) θα αντιμετωπιστεί ως αντιαθλητική επαφή.

147. Πως αντιμετωπίζεται μια ταυτόχρονη επαφή χτυπήματος?

Αν η λευκή μπάλα χτυπήσει μία έγκυρη μπάλα – στόχο και μία μη έγκυρη μπάλα – στόχο περίπου ταυτόχρονα, και δεν είναι δυνατόν να καθοριστεί το ποια μπάλα χτυπήθηκε πρώτη, θεωρείται ότι ο έγκυρος στόχος χτυπήθηκε πρώτος.

148. Ποιο το ενδεδειγμένο ύψος της παικτικής επιφάνειας?

Πρέπει να είναι ανάμεσα σε 29.25 in (ίντσες) ή 74.295 cm και 31 ίντσες [78.74 cm].

149. Ποια τα όρια μεγέθους της παικτικής επιφάνειας σε ένα αγωνιστικό τραπέζι 9 ποδών?

100 (+ 1/8) x 50 (+ 1/8) in (εκτός από τα λάστιχα σπόντας) ή
2.54 m (+ 3.175 mm) x 1.27 m (+ 3.175 mm).

150. Ποια η απόσταση μεταξύ διαμαντιών σε κουपाστή ενός αγωνιστικού τραπέζιού 9 ποδών?

12.5 in [31.75 cm] από διαμάντι σε διαμάντι.

151. Ποιο το ενδεδειγμένο ύψος λάστιχου μίας σπόντας αγωνιστικού τραπέζιού?

63.5% (+ 1%) ή ανάμεσα σε 62.5% και 64.5% της διαμέτρου της μπάλας.

152. Με ποια στεκιά ελέγχεται η ταχύτητα ενός αγωνιστικού τραπέζιού?

Οι σπόντες πρέπει να επηρεάζουν την ταχύτητα του τραπέζιού τόσο ώστε στεκάροντας μία μπάλα τοποθετημένη στο head spot, ευθεία προς το foot spot, με κέντρο φάλτσο και μεγάλη ταχύτητα χτυπήματος, η μπάλα να διαγράψει όσο το δυνατόν ευθεία πορεία τουλάχιστον 4 έως 4.5 μήκη του τραπέζιού χωρίς να πηδήξει.

153. Ποια τα όρια μεγέθους των ειδικών ενισχύσεων στα όρια μίας τρύπας?

Από .0625 in [1.5875 mm] έως .025 in [6.35 mm]

154. Πως μετρώνται τα μεγέθη στις τρύπες ενός αγωνιστικού τραπέζιού και ποια τα όρια τους?

Το άνοιγμα της τρύπας στα τραπέζια του Αμερικάνικου Μπιλιάρδου μετράται ανάμεσα στις αντικριστές κορυφές λάστιχου σπόντας εκεί που αλλάζει η κατεύθυνση της σπόντας προς το εσωτερικό της τρύπας (από αιχμηρό σε αιχμηρό χέιλος). Το άνοιγμα ονομάζεται και «στόμιο» (“mouth”) της τρύπας.

Άνοιγμα γωνιακής τρύπας: ανάμεσα σε 4.5 [11.43 cm] και 4.625 in [11.75 cm]

Άνοιγμα μεσαίας τρύπας: ανάμεσα σε 5 [12.7 cm] και 5.125 in [13.0175 cm]

Το άνοιγμα της μεσαίας τρύπας είναι παραδοσιακά .50 in [1.27 cm] μεγαλύτερο από το άνοιγμα της γωνιακής τρύπας.

155. Ποια η ελάχιστη χωρητικότητα μίας τσέπης σε αγωνιστικό τραπέζι?

Οι αυτόνομες τσέπες πρέπει να φέρουν καλάθι χωρητικότητας για τουλάχιστον 6 μπάλες.

156. Ποιο το μέγιστο επιτρεπτό όριο περιεκτικότητας σε νάιλον μίας αγωνιστικής τσόχας?

15%.

157. Πως γίνεται η κάλυψη με τσόχα των ανοιγμάτων στις τρύπες?

Στα ανοίγματα της μεσαίας τρύπας, τα λάστιχα της σπόντας καλύπτονται με μία ελάχιστη επικάλυψη υφάσματος πάνω από τις ειδικές επενδύσεις της τρύπας (“facings”). Κατά τις επικαλύψεις αυτές, πρέπει να δοθεί μεγάλη προσοχή ώστε αν υπάρχουν κρυμμένες πτυχές του υφάσματος να μην προκαλούν αναπήδηση μπάλας εκτός τραπέζιού την ώρα του παιχνιδιού. Δεν επιτρέπονται καθόλου πτυχές στο ύφασμα πάνω από τα facings στις γωνιακές τρύπες.

158. Ποια τα επίσημα προτεινόμενα μέσα καθαρισμού της παικτικής επιφάνειας?

Μία μαλακή (με τρίχες αλόγου) βούρτσα, καθαριστικό τσόχας από μπιλιαρδικό ύφασμα, ή μία ηλεκτρική σκούπα χωρίς βούρτσα / περιστρεφόμενες βούρτσες αποτελούν τα προτεινόμενα μέσα για καθαρισμό της παικτικής επιφάνειας και του σποντόπανου.

159. Περιγράψτε το πλαίσιο φωτισμού ενός τραπέζιού Αμερικάνικου μπιλιάρδου.

Η παικτική επιφάνεια και οι σπόντες πρέπει να δέχονται τουλάχιστον 520 lux ή 48 footcandles φωτός σε κάθε σημείο. Φως οθόνης ή φως με κάτοπτρο προτείνονται ώστε το κέντρο του τραπέζιού δεν δέχεται υπερβολικά περισσότερο φως από τις σπόντες και τις γωνίες του τραπέζιού. Αν το φωτιστικό πάνω από το τραπέζι μπορεί να μετακινηθεί στην άκρη (από τον διαιτητή), το ελάχιστο ύψος του πρέπει να είναι 40 in [1.016 m] πάνω από την παικτική επιφάνεια. Αν το φωτιστικό δεν είναι κινητού τύπου, το ελάχιστο ύψος του πρέπει να είναι 65 in [1.65 m] πάνω από την παικτική επιφάνεια. Η ένταση οποιουδήποτε άμεσου φωτός προς τους παίκτες δεν πρέπει να φτάνει σε επίπεδα τύφλωσης. Αυτά ξεκινούν στα 5000 lux (465 footcandles) άμεσης προβολής. Το υπόλοιπο του αγωνιστικού χώρου (καθίσματα θεατών κλπ) πρέπει να δέχεται τουλάχιστον 50 lux (5 footcandles) φωτός.

160. Ποιο το επίσημο προτεινόμενο υλικό και ποια τα όρια μεγέθους και βάρους για τις μπάλες του Αμερικάνικου μπιλιάρδου?

Όλες οι μπάλες πρέπει να αποτελούνται από φορμαρισμένη φαινολική ρητίνη, να έχουν διάμετρο 2.25 (+ .005) in ή 5.175 cm (+ .127 mm) και βάρος 5.5 έως 6 oz (156 έως 170 gr). Οι μπάλες δεν πρέπει να είναι γυαλισμένες ή κερωμένες.

161. Ποια η επίσημη προτεινόμενη διαδικασία καθαρισμού για τις μπάλες?

Οι μπάλες πρέπει να καθαρίζονται με πετσέτα ή ύφασμα ελεύθερο λεκέδων και σκόνης, και μπορούν να πλυθούν με σαπούνι και νερό. Μπάλες οι οποίες έχουν οποιαδήποτε ολισθηρή ουσία – επεξεργαστεί με στιλβωτική ουσία και/ή κερί – πρέπει να καθαριστούν και να αποκερωθούν με ένα καθαρό ύφασμα, βρεγμένο με αραιωμένο οινόπνευμα πριν από το παιχνίδι.

162. Αναφέρετε τα χρώματα ενός τυπικού σετ από μπάλες Αμερικάνικου μπιλιάρδου.

Οι μπάλες – στόχοι είναι καθαρά και ιδιαίτερα ορατά αριθμημένες από το 1 μέχρι το 15. Κάθε μπάλα – στόχος φέρει τον αριθμό της τυπωμένο δύο φορές, αντιδιαμετρικά και ανάποδα μεταξύ τους, μαύρο εντός λευκού στρογγυλού φόντου. Οι μπάλες – στόχοι με αριθμούς από το 1 έως το 8 είναι μονόχρωμες ως εξής: 1=κίτρινη, 2=μπλε, 3=κόκκινη, 4=μωβ, 5=πορτοκαλί, 6=πράσινη, 7=καστανόχρωμη, 8=μαύρη. Οι μπάλες – στόχοι με αριθμούς από το 9 έως το 15 είναι δίχρωμες, λευκές με μία κεντρική ζώνη χρώματος ως εξής: 9=κίτρινη, 10=μπλε, 11=κόκκινη, 12=μωβ, 13=πορτοκαλί, 14=πράσινη, και 15=καστανόχρωμη. Οι δύο τυπωμένοι αριθμοί 6 και 9 είναι υπογραμμισμένοι.

[Σημείωση Ελληνικής μετάφρασης: Στο περίφημο «τηλεοπτικό» σετάρισμα αγώνων χρησιμοποιείται συνήθως τσόχα χρώματος μπλε ηλεκτρική και σετ μπάλες όπου οι μπάλες 4 και 12 έχουν χρώμα ροζ στη θέση του μωβ.]

163. Τι υλικό προτείνεται επίσημα για τα τελάρα τριγωνικού σχήματος?

Εύλινο, με λείες επιφάνειες. Πλαστικά τελάρα δε συνιστώνται, είναι συνήθως ελαστικά και τείνουν να παραμορφώνονται, καθιστώντας το κατάλληλο στήσιμο χρονοβόρο, αν όχι αδύνατον.

164. Περιγράψτε τις επίσημες προδιαγραφές για αγωνιστικές στέκες Αμερικάνικου μπιλιάρδου.

Μήκος στέκας: 40 in [1.016 m] ελάχιστο / κανένα μέγιστο όριο

Βάρος στέκας: κανένα ελάχιστο / 25 oz [708.75 gr] μέγιστο όριο

Διάμετρος στο πετσί της στέκας: κανένα ελάχιστο / 14mm μέγιστο όριο

Το πετσάκι της στέκας δεν επιτρέπεται να αποτελείται από υλικό το οποίο μπορεί να προκαλέσει αμυχές ή τραυματισμούς στη λευκή μπάλα. Το πετσάκι σε οποιαδήποτε στέκα πρέπει να αποτελείται από ένα κομμάτι ειδικά επεξεργασμένου δέρματος ή άλλου ινώδους – εύκαμπτου υλικού το οποίο επεκτείνει τη φυσική ευθεία του φλες της στέκας και έρχεται σε επαφή με τη λευκή μπάλα όταν εκτελείται η στεκιά..

Το φίμπερ της στέκας, αν αποτελείται από μεταλλικό υλικό, δεν πρέπει να ξεπερνά σε μήκος τη μία (1) ίντσα [2.54 cm].

165. Ποια η ελάχιστη απόσταση που απαιτείται σε επίσημες διοργανώσεις μεταξύ των τραπεζιών?

Μία ελάχιστη απόσταση των 6 feet [1.83 m] απαιτείται ανάμεσα στην εξωτερική άκρη της σπόντας (συνολικά) του τραπεζιού προς κάθε οριζόντια κατεύθυνση και κάθε εμπόδιο (τραπέζι, καρέκλα, σπόντα κλπ.).

166. Ποιος στήνει τις μπάλες για σπάσιμο στο παιχνίδι επί απουσίας διαιτητή?

Ο ένας παίκτης για τον άλλον, εκτός αν συμφωνήσουν επί τόπου οι δύο αντίπαλοι στο να στήνει ο καθένας για τα δικά του σπασίματα.-

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΟΥ ΜΠΙΛΙΑΡΔΟΥ
ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ – ΠΟΛΛΑΠΛΩΝ ΕΠΙΛΟΓΩΝ
Επιμέλεια: Μαριέλα Ντάικου

- 1. Σε ποιον ανήκει η τελική ευθύνη της γνώσης όλων των κανόνων και των κανονισμών του παιχνιδιού?**
 1. Στον ίδιο τον παίκτη
 2. Στον διαιτητή
 3. Στον διοργανωτή

- 2. Πως καθορίζεται η αρχική σειρά παιχνιδιού σε έναν αγώνα?**
 1. Με χρήση κέρματος
 2. Με το μέτρημα κι επιλογή του παίκτη που το κερδίζει
 3. Με το νικητή του μετρήματος

- 3. Που τοποθετούνται οι μπάλες για το μέτρημα?**
 1. Οπουδήποτε πίσω από τη γραμμή σπασίματος
 2. Στην περιοχή πίσω από τη γραμμή σπασίματος και κοντά σε αυτή τη γραμμή.
 3. Οπουδήποτε πίσω από το κέντρο του τραπεζιού.

- 4. Πότε ένα μέτρημα είναι άκυρο?**

Όταν η μπάλα του παίκτη:

 1. Διασχίσει τη μακρά κεντρική γραμμή
 2. Έρθει σ' επαφή με την απέναντι σπόντα βάσης περισσότερες από μία φορές
 3. Μπει σε τρύπα ή βγει εκτός τραπεζιού
 4. Όλα τα παραπάνω
 5. Το 1 και 3

- 5. Πότε θα μετρηθούν ξανά οι παίκτες?**
 1. Όταν η μπάλα ενός παίκτη χτυπηθεί μετά την επαφή της μπάλας του αντιπάλου με τη σπόντα βάσης
 2. Όταν ο διαιτητής δεν μπορεί να καθορίσει πια μπάλα έχει καταλήξει πιο κοντά στη σπόντα κορυφής ή όταν και τα δύο μετρήματα είναι άκυρα.
 3. Όλα τα παραπάνω.

- 6. Μέχρι πόσες μηχανικές γέφυρες μπορεί να χρησιμοποιεί ταυτόχρονα ένας παίκτης σε ένα χτύπημα?**
 1. Μόνο μία (1)
 2. Μέχρι δύο (2)
 3. Δεν υπάρχει περιορισμός.

- 7. Που τοποθετούνται οι μπάλες όταν επαναφέρονται στο παιχνίδι (σε spot)?**
 1. Επί της μακράς κεντρικής γραμμής (Long String) όσο το δυνατόν πιο κοντά στο κεντρικό σημείο της γραμμής βάσης. (Foot Spot), χωρίς να μετακινηθεί οποιαδήποτε μπάλα παρεμβάλλεται.
 2. Επί της μακράς κεντρικής γραμμής (Long String) όσο το δυνατόν πιο κοντά στο κεντρικό σημείο της γραμμής βάσης. (Foot Spot) και ανάμεσα στο σημείο αυτό και τη σπόντα βάσης (Foot Rail), χωρίς να μετακινηθεί οποιαδήποτε μπάλα παρεμβάλλεται.
 3. Ανάμεσα στο κεντρικό σημείο βάσης (Foot Spot) και τη σπόντα βάσης (Foot Rail), χωρίς να μετακινηθεί οποιαδήποτε μπάλα παρεμβάλλεται.

- 8. Που τοποθετείται μία επαναφερόμενη μπάλα όταν δε μπορεί να τοποθετηθεί στο foot spot?**

1. Σε μικρή απόσταση από την παρεμβαλλόμενη μπάλα.
 2. Οπουδήποτε πάνω στην παικτική επιφάνεια.
 3. Σε επαφή (αν είναι δυνατόν) με την αντίστοιχη παρεμβαλλόμενη μπάλα.
- 9. Που τοποθετείται μία επαναφερόμενη σε spot μπάλα όταν παρεμβάλλεται η λευκή μπάλα?**
1. Σε μικρή απόσταση από τη λευκή μπάλα.
 2. Οπουδήποτε πάνω στην παικτική επιφάνεια.
 3. Σε επαφή (αν είναι δυνατόν) με τη λευκή μπάλα.
- 10. Που τοποθετείται μία επαναφερόμενη μπάλα όταν ολόκληρη η γραμμή κάτω από το foot spot μπλοκάρεται από άλλες μπάλες?**
1. Οπουδήποτε πάνω στην παικτική επιφάνεια
 2. Πάνω από το foot spot επί της μακράς γραμμής και όσο το δυνατόν πιο κοντά σε αυτό.
 3. Σε οποιοδήποτε σημείο πάνω από το foot spot
- 11. Που τοποθετείται η λευκή μπάλα σε περίπτωση «λευκής μπάλας στο χέρι»?**
1. Πίσω από τη γραμμή σπασίματος.
 2. Οπουδήποτε στην παικτική επιφάνεια
 3. Οπουδήποτε στην παικτική επιφάνεια, εκτός συγκεκριμένων ειδικών περιπτώσεων.
- 12. Πότε περιορίζεται η τοποθέτηση της λευκής μπάλας σε περίπτωση «λευκής μπάλας στο χέρι»?**
1. Στο 8ball
 2. Στο straight pool
 3. Στις περισσότερες στεκιές σπασίματος
 4. Όλα τα παραπάνω
- 13. Σε περίπτωση «λευκής μπάλας στο χέρι» πίσω από τη γραμμή σπασίματος, και με όλες τις μπάλες – στόχους πίσω από αυτή τη γραμμή τι μπορεί να κάνει ο παίκτης?**
1. Μπορεί να ζητήσει επαναφορά σε spot της νόμιμης μπάλας – στόχου που βρίσκεται πιο κοντά στη γραμμή κορυφής. Αν δύο ή περισσότερες μπάλες βρίσκονται σε ίση απόσταση από τη γραμμή κορυφής, ο παίκτης μπορεί να ορίσει ποια από αυτές θα επαναφέρει σε spot.
 2. Μπορεί να ζητήσει επαναφορά σε spot της νόμιμης μπάλας – στόχου που βρίσκεται πιο κοντά στη γραμμή κορυφής. Αν δύο ή περισσότερες μπάλες βρίσκονται σε ίση απόσταση από τη γραμμή κορυφής, ο διαιτητής θα ορίσει ποια από αυτές θα επαναφέρει σε spot.
 3. Μπορεί να ζητήσει επαναφορά σε spot της νόμιμης μπάλας – στόχου που βρίσκεται πιο κοντά στη γραμμή κορυφής. Αν δύο ή περισσότερες μπάλες βρίσκονται σε ίση απόσταση από τη γραμμή κορυφής, ο αντίπαλος παίκτης θα ορίσει ποια από αυτές θα επαναφέρει σε spot.
- 14. Σε περίπτωση «λευκής μπάλας στο χέρι» πίσω από τη γραμμή σπασίματος, μία μπάλα – στόχος που βρίσκεται ακριβώς πάνω στη γραμμή αυτή μπορεί να παιχτεί?**
1. Ναι μπορεί
 2. Όχι δεν μπορεί
- 15. Τι δηλώνεται σε μία τυπική δηλωμένη στεκιά?**
1. Η μπάλα που προορίζεται να παιχτεί
 2. Η μπάλα που προορίζεται να παιχτεί, οι σπόντες επαφής και η τρύπα κατάληξης.
 3. Η μπάλα που προορίζεται να παιχτεί και η τρύπα κατάληξης.
- 16. Τι δεν δηλώνεται σε μία τυπική δηλωμένη στεκιά?**
1. Λεπτομέρειες της στεκιάς (σπόντες επαφής, επαφή με άλλες μπάλες ή κατάληξή τους σε

- τύπα)
2. Λεπτομέρειες της στεκιάς εκτός από τις σπόντες επαφής.
 3. Λεπτομέρειες της στεκιάς εκτός από τους συνδιασμούς.

17. Πόσες μπάλες μπορούν να δηλωθούν σε κάθε στεκιά?

1. Μία (1)
2. Δύο (2)
3. Τρείς (3)

18. Πότε επανατοποθετείται και που μία μπάλα στο παιχνίδι?

1. Όταν πέσει σε τύπα ως αποτέλεσμα ακούσιας μετακίνησης, οπουδήποτε στην παικτική επιφάνεια.
2. Όταν πέσει σε τύπα ως αποτέλεσμα ακούσιας μετακίνησης, στο foot spot.
3. Όταν πέσει σε τύπα ως αποτέλεσμα ακούσιας μετακίνησης, όσο το δυνατόν πιο κοντά στην αρχική της θέση.

19. Πότε επαναφέρεται μία θέση?

1. Όταν η μπάλα πέσει σε τύπα ως αποτέλεσμα ακούσιας μετακίνησης.
2. Επί απαραίτητης επανατοποθέτησης της μπάλας.
3. Επί απαραίτητης επανατοποθέτησης της μπάλας ή καθαρισμού αυτής.

20. Πότε ξαναπαίζεται και πως μία στεκιά επί εξωτερικής παρεμβολής?

1. Όταν η εξωτερική παρεμβολή επηρεάσει το αποτέλεσμα του χτυπήματος, με επαναφορά θέσης.
2. Όταν η εξωτερική παρεμβολή επηρεάσει το αποτέλεσμα του χτυπήματος, με τοποθέτηση της μπάλας στο foot spot
3. Όταν η εξωτερική παρεμβολή επηρεάσει το αποτέλεσμα του χτυπήματος, με τοποθέτηση της μπάλας στο center spot

21. Πότε μία επαναφορά θέσης αντιμετωπίζεται ως «αδιέξοδο»?

1. Όταν στο foot spot παρεμβάλλεται μπάλα
2. Όταν οι μπάλες είναι αδύνατο να επαναφερθούν στις αρχικές τους θέσεις
3. Δεν προβλέπεται ο όρος «αδιέξοδο» για την επαναφορά της θέσης

22. Πότε ένας παίκτης μπορεί να ζητήσει επανεκτίμηση απόφασης διαιτητή?

1. Όταν νιώθει ότι ο διαιτητής δεν τον συμπαθεί
2. Όταν νιώθει ότι ο διαιτητής έχει εκτιμήσει λάθος μία φάση
3. Όταν νιώθει ο διαιτητής δεν είναι δίκαιος

23. Πότε ένας παίκτης μπορεί να υποβάλλει ένσταση επί των αποφάσεων του διαιτητή?

1. Όταν νιώθει ότι ο διαιτητής δεν εφαρμόζει σωστά τους κανόνες
2. Όταν νιώθει ότι ο διαιτητής δεν γνωρίζει καλά τους κανόνες
3. Όταν νιώθει ότι ο διαιτητής δεν γνωρίζει πώς να εφαρμόσει τους κανόνες

24. Τι συνεπάγεται η παραίτηση ενός παίκτη?

1. Απώλεια του frame
2. Απώλεια του αγώνα

25. Τι συμβαίνει στην περίπτωση όπου ένας παίκτης ξεβιδώσει τη στέκα του όταν ο αντίπαλος βρίσκεται στο τραπέζι (στη σειρά του) και κατά τη διάρκεια καθοριστικού για τον αντίπαλο frame του αγώνα?

1. Παραίτηση από το frame και απώλειά του
2. Time out
3. Παραίτηση από τον αγώνα και απώλειά του

26. Πότε ανακηρύσσεται «αδιέξοδο» στο παιχνίδι?

27. Πως παίζονται οι μπάλες στο 9μπαλο?

1. Κατά σειρά αύξοντος αριθμού. Οι στεκιές δε δηλώνονται
2. Κατά σειρά αύξοντος αριθμού. Οι στεκιές δηλώνονται
3. Με τυχαία σειρά. Οι στεκιές δε δηλώνονται

28. Πότε κερδίζει ένας παίκτης παιχνίδι (frame) στο 9μπαλο?

1. Όταν βάλει την εννιά (9) με οποιοδήποτε τρόπο
2. Όταν βάλει την εννιά (9) με έγκυρο τρόπο σε οποιαδήποτε στεκιά
3. Όταν βάλει την εννιά (9) στο σπάσιμο

29. Ποια είναι η τυπική φόρμα αγώνα σε ότι αφορά το σπάσιμο στο 9μπαλο?

1. Ο νικητής σπάει
2. Εναλλαγή σπασίματος

30. Πώς στήνονται οι μπάλες για το σπάσιμο στο 9μπαλο?

1. Οι μπάλες – στόχοι τοποθετούνται στο τελάρο όσο το δυνατόν κολλημένες σε σχήμα διαμαντιού, με την μπάλα ένα (1) στην κορυφή του διαμαντιού και στο κεντρικό σημείο γραμμής βάσης (foot spot) και τη μπάλα εννέα (9) στο μέσο του διαμαντιού. Οι υπόλοιπες μπάλες τοποθετούνται στο τελάρο χωρίς σκόπιμη σειρά.
2. Οι μπάλες – στόχοι τοποθετούνται στο τελάρο όσο το δυνατόν κολλημένες σε σχήμα διαμαντιού, με την μπάλα ένα (1) στην κορυφή του διαμαντιού και στο κεντρικό σημείο γραμμής βάσης (foot spot) και τη μπάλα εννέα (9) στο μέσο του διαμαντιού. Την μπάλα δύο (2) στο τέλος του διαμαντιού. Οι υπόλοιπες μπάλες τοποθετούνται στο τελάρο χωρίς σκόπιμη σειρά.
3. Οι μπάλες – στόχοι τοποθετούνται στο τελάρο όσο το δυνατόν κολλημένες σε σχήμα διαμαντιού, με την μπάλα ένα (1) στην κορυφή του διαμαντιού και τη μπάλα εννέα (9) στο μέσο του διαμαντιού και στο κεντρικό σημείο γραμμής βάσης (foot spot). Οι υπόλοιπες μπάλες τοποθετούνται στο τελάρο χωρίς σκόπιμη σειρά.

31. Που τοποθετείται η λευκή μπάλα για το σπάσιμο στο 9μπαλο?

1. Πάνω στη γραμμή σπασίματος και σε συνάρτηση με ενδεχόμενους περιορισμούς της αρχικής της θέσης
2. Μπροστά από τη γραμμή σπασίματος και σε συνάρτηση με ενδεχόμενους περιορισμούς της αρχικής της θέσης
3. Πίσω από τη γραμμή σπασίματος και σε συνάρτηση με ενδεχόμενους περιορισμούς της αρχικής της θέσης

32. Πότε ένα σπάσιμο στο 9μπαλο είναι έγκυρο σε περίπτωση που δε μπει μπάλα?

1. Όταν τουλάχιστον τέσσερις (4) μπάλες έρθουν σ' επαφή με μία ή περισσότερες σπόντες και πληρούνται οι προϋποθέσεις ενδεχόμενων περιορισμών.
2. Όταν τουλάχιστον δύο (2) μπάλες έρθουν σ' επαφή με μία ή περισσότερες σπόντες και πληρούνται οι προϋποθέσεις ενδεχόμενων περιορισμών.
3. Όταν τουλάχιστον δύο (2) μπάλες και η λευκή μπάλα έρθουν σ' επαφή με μία ή περισσότερες σπόντες και πληρούνται οι προϋποθέσεις ενδεχόμενων περιορισμών.

33. Πότε, πως και από ποιον παίζεται “push out” στο 9μπαλο?

1. Όταν δεν διαπραχτεί φάουλ στο σπάσιμο, από τον παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι. Πρέπει

- να γνωστοποιήσει την πρόθεσή του στο διαιτητή ή τον αντίπαλό του (ελλείπει διαιτητή). Αν δεν διαπραχτεί φάουλ στο push out, ο αντίπαλος επιλέγει ποιος θα παίξει επόμενος.
2. Όταν δεν διαπραχτεί φάουλ στο σπάσιμο, από τον παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι. Πρέπει να γνωστοποιήσει την πρόθεσή του στο διαιτητή ή τον αντίπαλό του (ελλείπει διαιτητή). Αν δεν διαπραχτεί φάουλ στο push out, ο παίκτης συνεχίζει να παίζει.
 3. Όταν δεν διαπραχτεί φάουλ στο σπάσιμο, από τον παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι. Πρέπει να γνωστοποιήσει την πρόθεσή του στο διαιτητή ή τον αντίπαλό του (ελλείπει διαιτητή). Αν δεν διαπραχτεί φάουλ στο push out, παίζει ο αντίπαλος.

34. Πότε και πως περνά η σειρά παιχνιδιού στον αντίπαλο παίκτη στο 9μπαλο?

1. Όταν ο παίκτης κάνει φάουλ. Ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι έχει τη λευκή μπάλα στο χέρι.
2. Όταν ο παίκτης αποτύχει να βάλει μπάλα. Ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι πρέπει να παίξει από τη θέση που άφησε ο προηγούμενος.
3. Όταν ο παίκτης αποτύχει να βάλει μπάλα ή κάνει φάουλ. Αν δεν έχει προηγηθεί φάουλ, ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι πρέπει να παίξει από τη θέση που άφησε ο προηγούμενος.

35. Πότε, πως και ποια μπάλα επαναφέρεται σε spot στο 9μπαλο?

1. Μόνο η εννέα (9) αν μπει με φάουλ, επαναφέρεται στο foot spot
2. Μόνο η εννέα (9) αν μπει στο push out, επαναφέρεται στο foot spot
3. Μόνο η εννέα (9) αν βγει εκτός τραπεζιού, επαναφέρεται στο foot spot
4. Όλα τα παραπάνω

36. Τι συμβαίνει σε περίπτωση που ο παίκτης διαπράξει τυπικό φάουλ στο 9μπαλο?

1. Η σειρά περνά στον αντίπαλο, η λευκή μπάλα είναι στο χέρι και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να την τοποθετήσει οπουδήποτε πίσω από τη γραμμή σπασίματος
2. Η σειρά περνά στον αντίπαλο, η λευκή μπάλα είναι στο χέρι και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να την τοποθετήσει οπουδήποτε στην παικτική επιφάνεια.
3. Η σειρά περνά στον αντίπαλο, και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να παίξει από τη θέση που άφησε ο προηγούμενος.

37. Ποια ποινή επιβάλλεται σε περίπτωση τριών (3) συνεχόμενων φάουλ στο 9μπαλο?

1. Απώλεια του τρέχοντος παιχνιδιού (frame)
2. Απώλεια του αγώνα

38. Τι συμβαίνει σε περίπτωση που προκύψει «αδιέξοδο» στο 9μπαλο?

1. Ο παίκτης που κέρδισε το μέτρημα θα σπάσει ξανά
2. Ο παίκτης που έπαιξε τελευταίος θα σπάσει ξανά
3. Ο παίκτης που έσπασε το frame θα σπάσει ξανά

39. Πως μπορεί ένας παίκτης να κερδίσει παιχνίδι (frame) στο 8μπαλο?

1. Πρέπει να βάλει όλες τις μπάλες από την ομάδα του προτού επιχειρήσει να βάλει την οκτώ (8) για να κερδίσει το frame. Οι στεκιές δηλώνονται.
2. Πρέπει να βάλει όλες τις μπάλες από την ομάδα του προτού επιχειρήσει να βάλει την οκτώ (8) για να κερδίσει το frame. Οι στεκιές δε δηλώνονται.
3. Πρέπει να βάλει οποιαδήποτε στιγμή και με οποιοδήποτε τρόπο την οκτώ (8) για να κερδίσει το frame. Οι στεκιές δηλώνονται.

40. Ποια είναι η τυπική φόρμα αγώνα σε ότι αφορά το σπάσιμο στο 8μπαλο?

1. Ο νικητής σπάει
2. Εναλλαγή σπασίματος

41. Πως στήνονται οι μπάλες για το σπάσιμο στο δμπαλο?

1. Οι δεκαπέντε (15) μπάλες – στόχοι τοποθετούνται στο τελάρο όσο το δυνατόν κολλημένες μεταξύ τους, με τη μπάλα οκτώ (8) στο foot spot. Μία από κάθε group των επτά (7) τοποθετείται σε κάθε γωνία του τριγώνου, οι υπόλοιπες μπάλες τοποθετούνται στο τελάρο χωρίς σκόπιμη/ συγκεκριμένη σειρά/ πρότυπο.
2. Οι δεκαπέντε (15) μπάλες – στόχοι τοποθετούνται στο τελάρο όσο το δυνατόν κολλημένες μεταξύ τους, με την κορυφαία μπάλα στο foot spot και τη μπάλα οκτώ (8) ως την πρώτη μπάλα ευθέως κάτω από την κορυφαία μπάλα. Μία από κάθε group των επτά (7) τοποθετείται σε κάθε γωνία του τριγώνου, οι υπόλοιπες μπάλες τοποθετούνται στο τελάρο χωρίς σκόπιμη/ συγκεκριμένη σειρά/ πρότυπο.
3. Οι δεκαπέντε (15) μπάλες – στόχοι τοποθετούνται στο τελάρο όσο το δυνατόν κολλημένες μεταξύ τους, με τη μπάλα οκτώ (8) στο foot spot. Οι υπόλοιπες μπάλες τοποθετούνται στο τελάρο χωρίς σκόπιμη/ συγκεκριμένη σειρά/ πρότυπο.

42. Ποιες οι βασικές προϋποθέσεις ενός έγκυρου σπασίματος στο δμπαλο?

1. Η λευκή μπάλα είναι «στο χέρι» και τοποθετείται πίσω από τη γραμμή κορυφής (σπασίματος)
2. Καμία μπάλα δε δηλώνεται και η λευκή μπάλα δεν απαιτείται να χτυπήσει κάποια συγκεκριμένη μπάλα πρώτα.
3. Αν ο παίκτης που έσπασε έβαλε μπάλα και δεν έχει κάνει φάουλ, συνεχίζει στο τραπέζι και το τραπέζι παραμένει «ανοιχτό».
4. Όλα τα παραπάνω

43. Πότε ένα σπάσιμο στο δμπαλο χαρακτηρίζεται ως άκυρο?

1. Αν καμία μπάλα – στόχος δεν μπει, τουλάχιστον τέσσερις (4) μπάλες – στόχοι πρέπει να έρθουν σ' επαφή με μία ή περισσότερες σπόντες, αλλιώς το σπάσιμο θεωρείται άκυρο/ παράνομο και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:
 - α) δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει στο τραπέζι ως έχει 'ή
 - β) στήσει ξανά και ν' αφήσει τον αντίπαλο να σπάσει και πάλι
2. Αν καμία μπάλα – στόχος δεν μπει, τουλάχιστον τέσσερις (4) μπάλες – στόχοι πρέπει να έρθουν σ' επαφή με μία ή περισσότερες σπόντες, αλλιώς το σπάσιμο θεωρείται άκυρο/ παράνομο και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:
 - α) δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει στο τραπέζι ως έχει 'ή
 - β) στήσει ξανά τις μπάλες και να σπάσει ή
 - γ) στήσει ξανά και ν' αφήσει τον αντίπαλο να σπάσει και πάλι
3. Αν καμία μπάλα – στόχος δεν μπει, τουλάχιστον τέσσερις (4) μπάλες – στόχοι πρέπει να έρθουν σ' επαφή με μία ή περισσότερες σπόντες, αλλιώς το σπάσιμο θεωρείται άκυρο/ παράνομο και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:
 - α) δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει στο τραπέζι ως έχει 'ή
 - β) στήσει ξανά τις μπάλες και να σπάσει

44. Τι συμβαίνει επί έγκυρου σπασίματος στο δμπαλο και κατάληξης της μπάλας 8 σε τρύπα?

1. Ο παίκτης κερδίζει το frame
2. Το να μπει η μπάλα οκτώ (8) στο σπάσιμο αποτελεί φάουλ. Αν η μπάλα οκτώ μπει στο σπάσιμο ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί:
 - α) επαναφέρει τη μπάλα οκτώ (8) στο foot spot και να δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει ή
 - β) να πάρει τη λευκή μπάλα στο χέρι και να συνεχίσει να παίζει τοποθετώντας την πίσω από τη γραμμή σπασίματος.
3. Το να μπει η μπάλα οκτώ (8) σε έγκυρο σπάσιμο δεν αποτελεί φάουλ. Αν η μπάλα οκτώ μπει, ο παίκτης που έσπασε μπορεί να:
 - α) επαναφέρει τη μπάλα οκτώ (8) στο foot spot και να δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει ή

β) να σπάσει ξανά

45. Τι συμβαίνει όταν σε σπάσιμο δμπαλου η μπάλα 8 και η λευκή μπάλα καταλήξουν σε τρύπα?

1. Αν ο παίκτης που έσπασε βάλει τη μπάλα οκτώ (8) και η λευκή μπάλα καταλήξει σε τρύπα, ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:
 - α) επαναφέρει τη μπάλα οκτώ (8) στο foot spot και να συνεχίσει να παίζει με λευκή μπάλα στο χέρι τοποθετώντας την πίσω από τη γραμμή σπασίματος ή
 - β) να σπάσει ξανά
2. Αν ο παίκτης που έσπασε βάλει τη μπάλα οκτώ (8) και η λευκή μπάλα καταλήξει σε τρύπα, ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:
 - α) επαναφέρει τη μπάλα οκτώ (8) στο foot spot και να συνεχίσει να παίζει με λευκή μπάλα στο χέρι τοποθετώντας την πίσω από τη γραμμή σπασίματος ή
 - β) επαναφέρει τη μπάλα οκτώ (8) στο foot spot και να δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει

46. Τι συμβαίνει όταν σε σπάσιμο δμπαλου μία μπάλα – στόχος καταλήξει εκτός τραπέζιου?

1. Αν οποιαδήποτε μπάλα – στόχος βγει εκτός τραπέζιου στο σπάσιμο, είναι φάουλ. Τέτοιες μπάλες μένουν εκτός παιχνιδιού (εκτός από τη μπάλα οκτώ (8) που επαναφέρεται στο foot spot) και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:
 - α) δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει στο τραπέζι ως έχει ή
 - β) πάρει τη λευκή μπάλα στο χέρι και να συνεχίσει να παίζει τοποθετώντας την πίσω από τη γραμμή σπασίματος.
 - γ) σπάσει ξανά
2. Αν οποιαδήποτε μπάλα – στόχος βγει εκτός τραπέζιου στο σπάσιμο, είναι φάουλ. Τέτοιες μπάλες μένουν εκτός παιχνιδιού (εκτός από τη μπάλα οκτώ (8) που επαναφέρεται στο foot spot) και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:
 - α) δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει στο τραπέζι ως έχει ή
 - β) πάρει τη λευκή μπάλα στο χέρι και να συνεχίσει να παίζει τοποθετώντας την πίσω από τη γραμμή σπασίματος.

47. Τι συμβαίνει όταν σε σπάσιμο δμπαλου ο παίκτης που έσπασε διαπράξει φάουλ με οποιοδήποτε τρόπο?

1. Ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:
 - α) δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει στο τραπέζι ως έχει ή
 - β) πάρει τη λευκή μπάλα στο χέρι και να συνεχίσει να παίζει τοποθετώντας την πίσω από τη γραμμή σπασίματος.
2. Ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:
 - α) δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει στο τραπέζι ως έχει ή
 - β) σπάσει ξανά

48. Πως ορίζεται ένα «ανοιχτό τραπέζι» μετά το σπάσιμο στο δμπαλο?

1. Προτού καθοριστούν οι ομάδες (group) από τις μπάλες το τραπέζι (θέση) θεωρείται «ανοιχτό» και πριν από κάθε στεκιά ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι πρέπει να δηλώσει τη μπάλα που πρόκειται να παίζει για να βάλει.
2. Προτού καθοριστούν οι ομάδες (group) από τις μπάλες το τραπέζι (θέση) θεωρείται «ανοιχτό» και πριν από κάθε στεκιά ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι πρέπει να αποφασίσει ποια μπάλα πρόκειται να παίζει για να βάλει. Δε χρειάζεται να δηλώσει τη μπάλα αυτή.
3. Μετά το σπάσιμο στο δμπαλο, κανένα τραπέζι δε θεωρείται «ανοιχτό»

49. Πως καθορίζεται η επιλογή ενός group από μπάλες για κάθε παίκτη στο δμπαλο?

1. Αν ο παίκτης βάλει μ' έγκυρο τρόπο μια οποιαδήποτε μπάλα, μπορεί να ζητήσει από τον αντίπαλό του να επιλέξει ποιο group από μπάλες θέλει να πάρει, και εκείνος παίρνει το άλλο group
2. Αν ο παίκτης βάλει μ' έγκυρο τρόπο τη μπάλα που δήλωσε, το αντίστοιχο group από μπάλες θεωρείται δικό του, και ο αντίπαλος παίρνει το άλλο group.
3. Αν ο παίκτης βάλει μ' έγκυρο τρόπο τη μπάλα που δήλωσε, μπορεί να επιλέξει ποιο group από μπάλες θέλει να πάρει, και ο αντίπαλος παίρνει το άλλο group.

50. Πότε ένα τραπέζι παραμένει «ανοικτό» μετά το σπάσιμο στο δμπαλο?

1. Όταν ο παίκτης αποτύχει να βάλει μ' έγκυρο τρόπο τη μπάλα που δήλωσε, το τραπέζι παραμένει «ανοικτό» και η σειρά περνάει στον επόμενο παίκτη.
2. Όταν ο παίκτης αποτύχει να βάλει μ' έγκυρο τρόπο τη μπάλα που δήλωσε, το τραπέζι παραμένει «ανοικτό» και η σειρά περνάει στον επόμενο παίκτη ο οποίος παίζει με λευκή μπάλα στο χέρι.
3. Όταν ο παίκτης αποτύχει να βάλει μ' έγκυρο τρόπο τη μπάλα που δήλωσε, το τραπέζι παραμένει «ανοικτό» και η σειρά περνάει στον επόμενο παίκτη ο οποίος μπορεί να σπάσει ξανά.

51. Ποιες μπάλες μπορούν να χτυπηθούν σε «ανοικτό τραπέζι» στο δμπαλο?

1. Όταν το τραπέζι είναι «ανοικτό», οποιαδήποτε μπάλα – στόχος μπορεί να χτυπηθεί πρώτη.
2. Όταν το τραπέζι είναι «ανοικτό», οποιαδήποτε μπάλα – στόχος μπορεί να χτυπηθεί πρώτη εκτός από τη μπάλα οκτώ (8).

52. Ποιες στεκιές χρειάζεται να δηλωθούν στο δμπαλο?

1. Εκτός από το σπάσιμο, όλες οι στεκιές πρέπει να δηλώνονται.
2. Η μπάλα οκτώ (8) μπορεί να δηλωθεί μόνο μετά από τη στεκιά με την οποία έχει «καθαρίσει» το group από μπάλες του παίκτη.
3. Ο παίκτης που έχει σειρά μπορεί να δηλώσει «safety» και στην περίπτωση αυτή η σειρά περνά στον αντίπαλο και οποιαδήποτε μπάλα – στόχος εκτός της οκτώ) μπει παραμένει στην τρύπα.
4. Όλα τα παραπάνω.

53. Ποιες μπάλες και πότε επαναφέρονται σε spot στο δμπαλο? Τι άλλο μπορεί να γίνει εναλλακτικά?

1. Μόνο η οκτώ (8) αν μπει με φάουλ, επαναφέρεται στο foot spot ή οι μπάλες στήνονται ξανά.
2. Μόνο η οκτώ (8) αν μπει στο σπάσιμο, επαναφέρεται στο foot spot ή οι μπάλες στήνονται ξανά.
3. Μόνο η οκτώ (8) αν βγει εκτός τραπεζιού, επαναφέρεται στο foot spot ή οι μπάλες στήνονται ξανά.
4. Το 2 και 3
5. Όλα τα παραπάνω

54. Πότε ένας παίκτης χάνει παιχνίδι (frame) στο δμπαλο?

Ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι χάνει το frame εαν:

1. κάνει φάουλ λοταν βάλει τη μπάλα οκτώ (8)
2. βάλει τη μπάλα οκτώ (8) προτού «καθαρίσει» το δικό του group από μπάλες
3. βάλει τη μπάλα οκτώ (8) σε τρύπα που δε δήλωσε
4. οδηγήσει τη μπάλα οκτώ (8) εκτός τραπεζιού
5. βάλει τη μπάλα οκτώ (8) στο σπάσιμο
6. όλα τα παραπάνω εκτός του 3 και 4
7. όλα τα παραπάνω εκτός του 5

55. Τι συμβαίνει όταν σε παιχνίδι (frame) 8μπαλου, μετά την επιλογή ενός group από μπάλες, ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι διαπράξει φάουλ?

56. Τι συμβαίνει όταν προκύψει «αδιέξοδο» σε παιχνίδι (frame) 8μπαλου?

1. Ο παίκτης που κέρδισε το μέτρημα θα σπάσει ξανά
2. Ο παίκτης που έπαιξε τελευταίος θα σπάσει ξανά
3. Ο παίκτης που έσπασε το frame θα σπάσει ξανά

57. Πως παίζεται το παιχνίδι (στυλ) του Straight Pool?

58. Πως καθορίζεται η αρχική σειρά παιχνίματος σε έναν αγώνα Straight Pool?

1. Με χρήση κέρματος
2. Με το μέτρημα κι επιλογή του παίκτη που το κερδίζει
3. Με το νικητή του μετρήματος

59. Πως στήνονται οι μπάλες στο Straight Pool κατά το εναρκτήριο σπάσιμο και κατά τη συνέχεια στο παιχνίδι?

60. Ποιοι κανόνες ισχύουν κατά το εναρκτήριο σπάσιμο στο Straight Pool?

1. Η λευκή ξεκινά στο χέρι και πίσω από τη γραμμή σπασίματος. Αν δε μπει κάποια δηλωμένη μπάλα, η λευκή και δύο μπάλες – στόχοι πρέπει να έρθουν σ' επαφή με σπόντα αλλιώς η στεκιά θεωρείται φάουλ στο σπάσιμο. Αυτό τιμωρείται με ποινή αφαίρεσης δύο πόντων από το σκορ του παίκτη που έσπασε. Ο αντίπαλος υποχρεούται να δεχτεί τη θέση που προέκυψε στο τραπέζι.
2. Η λευκή ξεκινά στο χέρι και πίσω από τη γραμμή σπασίματος. Αν δε μπει κάποια δηλωμένη μπάλα, η λευκή και δύο μπάλες – στόχοι πρέπει να έρθουν σ' επαφή με σπόντα αλλιώς η στεκιά θεωρείται φάουλ στο σπάσιμο. Αυτό τιμωρείται με ποινή αφαίρεσης ενός πόντου από το σκορ του παίκτη που έσπασε. Ο αντίπαλος μπορεί να δεχτεί τη θέση που προέκυψε ή μπορεί να ζητήσει από τον παίκτη που έσπασε να παίξει άλλη μια στεκιά εναρκτήριου σπασίματος, μέχρι να ικανοποιηθούν τα κριτήρια για ένα έγκυρο εναρκτήριο σπάσιμο ή ο αντίπαλος να δεχτεί τη θέση που θα προκύψει στο τραπέζι.
3. Η λευκή ξεκινά στο χέρι και πίσω από τη γραμμή σπασίματος. Αν δε μπει κάποια δηλωμένη μπάλα, η λευκή και δύο μπάλες – στόχοι πρέπει να έρθουν σ' επαφή με σπόντα αλλιώς η στεκιά θεωρείται φάουλ στο σπάσιμο. Αυτό τιμωρείται με ποινή αφαίρεσης δύο πόντων από το σκορ του παίκτη που έσπασε. Ο αντίπαλος μπορεί να δεχτεί τη θέση που προέκυψε ή μπορεί να ζητήσει από τον παίκτη που έσπασε να παίξει άλλη μια στεκιά εναρκτήριου σπασίματος, μέχρι να ικανοποιηθούν τα κριτήρια για ένα έγκυρο εναρκτήριο σπάσιμο ή ο αντίπαλος να δεχτεί τη θέση που θα προκύψει στο τραπέζι.

61. Μέχρι πότε και πως ο παίκτης που έχει σειρά παραμένει στο τραπέζι σε έναν αγώνα Straight Pool?

1. Ο παίκτης που έχει σειρά παραμένει στο τραπέζι, όσο συνεχίζει να βάζει μ' έγκυρο τρόπο δηλωμένες μπάλες ή μέχρι να κερδίσει τον αγώνα σκοράροντας τον απαιτούμενο αριθμό πόντων. Όταν δεκατέσσερις (14) μπάλες από το κάθε “τελάρο” (αντίστοιχο με των άλλων παιχνιδιών “frame”) έχουν μπει μ' έγκυρο τρόπο, το παιχνίδι διακόπτεται μέχρι να στηθούν ξανά οι μπάλες.
2. Ο παίκτης που έχει σειρά παραμένει στο τραπέζι, μέχρι να δηλώσει safety. Όταν δεκατέσσερις (14) μπάλες από το κάθε “τελάρο” (αντίστοιχο με των άλλων παιχνιδιών “frame”) έχουν μπει μ' έγκυρο τρόπο, το παιχνίδι διακόπτεται μέχρι να στηθούν ξανά οι μπάλες.
3. Ο παίκτης που έχει σειρά παραμένει στο τραπέζι, μέχρι να κάνει φάουλ. Όταν δεκατέσσερις (14) μπάλες από το κάθε “τελάρο” (αντίστοιχο με των άλλων παιχνιδιών “frame”) έχουν

μπει μ' έγκυρο τρόπο, το παιχνίδι διακόπτεται μέχρι να στηθούν ξανά οι μπάλες.

62. Ποιες στεκιές χρειάζεται να δηλωθούν στο Straight Pool?

1. Όλες οι στεκιές πρέπει να δηλώνονται. Ο παίκτης που έχει σειρά μπορεί να δηλώσει safety και στην περίπτωση αυτή η σειρά περνά στον αντίπαλο και οποιαδήποτε μπάλα – στόχος μπει επαναφέρεται στο foot spot.
2. Όλες οι στεκιές που δεν είναι ξεκάθαρες και μπορεί να δημιουργήσουν παρεξηγήσεις πρέπει να δηλώνονται. Ο παίκτης που έχει σειρά μπορεί να δηλώσει safety και στην περίπτωση αυτή η σειρά περνά στον αντίπαλο και οποιαδήποτε μπάλα – στόχος μπει επαναφέρεται στο foot spot.
3. Όλες οι στεκιές πρέπει να δηλώνονται. Ο παίκτης που έχει σειρά μπορεί να δηλώσει safety και στην περίπτωση αυτή η σειρά περνά στον αντίπαλο και οποιαδήποτε μπάλα – στόχος μπει παραμένει στην τρύπα και δε μετράει στο σκορ του παίκτη.

63. Πότε επαναφέρονται σε spot μπάλες στο Straight Pool?

1. Όλες οι μπάλες που μπαίνουν σε φάουλ, επαναφέρονται στο foot spot. Αν η 15^H μπάλα ενός τελάρου / frame χρειάζεται να επαναφερθεί σε spot και οι υπόλοιπες δεκατέσσερις (14) μπάλες δεν έχουν αγγιχτεί, η 15^H μπάλα επαναφέρεται στην κορυφή του τριγώνου (δηλ. στο foot spot) και ο διαιτητής μπορεί να χρησιμοποιήσει το τρίγωνο για να εξασφαλίσει ένα καλό στήσιμο στις μπάλες.
2. Όλες οι μπάλες που μπαίνουν σε φάουλ, ή στεκιές safety, ή χωρίς να έχουν δηλωθεί και όσες οδηγούνται εκτός τραπέζιού επαναφέρονται στο foot spot. Αν η 15^H μπάλα ενός τελάρου / frame χρειάζεται να επαναφερθεί σε spot και οι υπόλοιπες δεκατέσσερις (14) μπάλες δεν έχουν αγγιχτεί, η 15^H μπάλα επαναφέρεται στην κορυφή του τριγώνου (δηλ. στο foot spot) και ο διαιτητής μπορεί να χρησιμοποιήσει το τρίγωνο για να εξασφαλίσει ένα καλό στήσιμο στις μπάλες.
3. Όλες οι μπάλες που οδηγούνται εκτός τραπέζιού επαναφέρονται στο foot spot. Αν η 15^H μπάλα ενός τελάρου / frame χρειάζεται να επαναφερθεί σε spot και οι υπόλοιπες δεκατέσσερις (14) μπάλες δεν έχουν αγγιχτεί, η 15^H μπάλα επαναφέρεται στην κορυφή του τριγώνου (δηλ. στο foot spot) και ο διαιτητής μπορεί να χρησιμοποιήσει το τρίγωνο για να εξασφαλίσει ένα καλό στήσιμο στις μπάλες.

64. Πως καθορίζονται οι πόντοι (σκορ) στο Straight Pool?

1. Ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι σκοράρει έναν πόντο για κάθε δηλωμένη μπάλα που βάζει μ' έγκυρο τρόπο. Κάθε επιπλέον μπάλα που μπαίνει σε μια τέτοια στεκιά μένει στην τρύπα και δεν παίρνει πόντο. Τα φάουλ τιμωρούνται με την ποινή αφαίρεσης πόντων από το σκορ του παίκτη. Τα σκορ μπορούν να είναι αρνητικά λόγω των ποινών από φάουλ.
2. Ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι σκοράρει έναν πόντο για κάθε δηλωμένη μπάλα που βάζει μ' έγκυρο τρόπο. Κάθε επιπλέον μπάλα που μπαίνει σε μια τέτοια στεκιά μετρά επίσης για ένα πόντο. Τα φάουλ τιμωρούνται με την ποινή αφαίρεσης πόντων από το σκορ του παίκτη. Τα σκορ μπορούν να είναι αρνητικά λόγω των ποινών από φάουλ.
3. Ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι σκοράρει έναν πόντο για κάθε δηλωμένη μπάλα που βάζει μ' έγκυρο τρόπο. Κάθε επιπλέον μπάλα που μπαίνει σε μια τέτοια στεκιά επαναφέρεται στο spot και δεν παίρνει πόντο. Τα φάουλ τιμωρούνται με την ποινή αφαίρεσης πόντων από το σκορ του παίκτη. Τα σκορ μπορούν να είναι αρνητικά λόγω των ποινών από φάουλ.

65. Πότε εφαρμόζονται ειδικές περιπτώσεις στησίματος για τις μπάλες στο Straight Pool?

1. Όταν η 15^H μπάλα παρεμβάλλεται στο στήσιμο των υπολοίπων δεκατεσσάρων (!4) για το επόμενο τελάρο/ frame. Μία μπάλα θεωρείται ότι παρεμβάλλεται στο στήσιμο του τελάρου αν βρίσκεται εντός του τριγώνου ή επικαλύπτει το περίγραμμά του. Ο διαιτητής θα δηλώσει εφόσον του ζητηθεί αν μία μπάλα παρεμβάλλεται στο στήσιμο του τελάρου.

2. Όταν η λευκή μπάλα παρεμβάλλεται στο στήσιμο των υπολοίπων δεκατεσσάρων (!4) για το επόμενο τελάρο/ frame. Μία μπάλα θεωρείται ότι παρεμβάλλεται στο στήσιμο του τελάρου αν βρίσκεται εντός του τριγώνου ή επικαλύπτει το περίγραμμά του. Ο διαιτητής θα δηλώσει εφόσον του ζητηθεί αν μία μπάλα παρεμβάλλεται στο στήσιμο του τελάρου
3. Όταν η λευκή μπάλα ή η 15^H μπάλα παρεμβάλλονται στο στήσιμο των υπολοίπων δεκατεσσάρων (!4) για το επόμενο τελάρο/ frame. Μία μπάλα θεωρείται ότι παρεμβάλλεται στο στήσιμο του τελάρου αν βρίσκεται εντός του τριγώνου ή επικαλύπτει το περίγραμμά του. Ο διαιτητής θα δηλώσει εφόσον του ζητηθεί αν μία μπάλα παρεμβάλλεται στο στήσιμο του τελάρου

66. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool όταν η 15ⁿ μπάλα μπήκε στη στεκιά που σκόραρε τη 14η?

1. Η δέκατη πέμπτη μπάλα τοποθετείται στο head spot.
2. Η δέκατη πέμπτη μπάλα τοποθετείται στο center spot.
3. Όλες οι δεκαπέντε (15) μπάλες στήνονται ξανά.

67. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool όταν παρεμβάλλονται στο στήσιμο η 15ⁿ μπάλα και η λευκή μπάλα?

1. Όλες οι μπάλες στήνονται ξανά και η λευκή μπάλα είναι στο χέρι πίσω από τη γραμμή σπασίματος.
2. Όλες οι μπάλες στήνονται ξανά και η λευκή τοποθετείται στο head spot.
3. Όλες οι μπάλες στήνονται ξανά και η λευκή μπάλα τοποθετείται στο center spot.

68. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool όταν παρεμβάλλεται στο στήσιμο μόνο η 15ⁿ μπάλα?

1. Η 15ⁿ μπάλα τοποθετείται στο head spot (κεντρικό σημείο της γραμμής σπασίματος).
2. Η 15ⁿ μπάλα τοποθετείται στο center spot (κεντρικό σημείο της παικτικής επιφάνειας).
3. Η 15ⁿ μπάλα τοποθετείται στο head spot (κεντρικό σημείο της γραμμής σπασίματος) ή στο center spot (κεντρικό σημείο της παικτικής επιφάνειας) αν η λευκή μπάλα μπλοκάρει το head spot

69. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool όταν παρεμβάλλεται στο στήσιμο μόνο η λευκή μπάλα?

Η λευκή μπάλα τοποθετείται ως εξής:

1. Εάν η 15ⁿ μπάλα βρίσκεται μπροστά από τη γραμμή σπασίματος ή επάνω της, η λευκή μπάλα είναι στο χέρι πίσω από τη γραμμή σπασίματος
2. Εάν η 15ⁿ μπάλα βρίσκεται πίσω από τη γραμμή σπασίματος, η λευκή μπάλα τοποθετείται στο head spot.
3. Εάν η 15ⁿ μπάλα βρίσκεται στο head spot, η λευκή μπάλα τοποθετείται στο center spot
4. Όλα τα παραπάνω.

70. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool όταν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι διαπράξει «τυπικό φάουλ»?

1. Αφαιρείται ένας πόντος από το σκορ του και η σειρά περνά στον αντίπαλο.
2. Αφαιρείται ένας πόντος από το σκορ του και η σειρά περνά στον αντίπαλο.
Οι μπάλες επαναφέρονται σε spot όπου χρειαστεί και η λευκή μπάλα παραμένει στη θέση της.
3. Αφαιρείται ένας πόντος από το σκορ του και η σειρά περνά στον αντίπαλο.
Αν η λευκή μπάλα μπει σε τρύπα ή καταλήξει εκτός τραπέζιού τοποθετείται στο χέρι ελεύθερα πίσω από τη γραμμή σπασίματος. Το ίδιο συμβαίνει και σε λάθος παίξιμο πίσω από τη γραμμή σπασίματος.
4. Τίποτα από τα παραπάνω

5. Όλα τα παραπάνω

71. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool όταν διαπραχθεί φάουλ με την κατάληξη μπάλας – στόχου εκτός τραπεζιού?

1. Αφαιρείται πόντος από το σκορ του παίκτη και όσες μπάλες – στόχοι βγουν εκτός τραπεζιού μένουν εκτός παιχνιδιού.
2. Αφαιρείται πόντος από το σκορ του παίκτη και όσες μπάλες – στόχοι βγουν εκτός τραπεζιού επαναφέρονται σε spot.

72. Τι συμβαίνει όταν γίνεται φάουλ κατά το εναρκτήριο σπασίμο στο Straight Pool?

1. Τιμωρείται με αφαίρεση ενός (1) πόντου και πιθανή επανάληψη σπασίματος. Αν στην ίδια στεκιά συμβαίνουν ταυτόχρονα τυπικό φάουλ και φάουλ εναρκτήριου σπασίματος, θεωρείται ως φάουλ εναρκτήριου σπασίματος.
2. Τιμωρείται με αφαίρεση δύο (2) πόντων και πιθανή επανάληψη σπασίματος. Αν στην ίδια στεκιά συμβαίνουν ταυτόχρονα τυπικό φάουλ και φάουλ εναρκτήριου σπασίματος, θεωρείται ως φάουλ εναρκτήριου σπασίματος.
3. Τιμωρείται με αφαίρεση δεκαπέντε (15) πόντων και πιθανή επανάληψη σπασίματος. Αν στην ίδια στεκιά συμβαίνουν ταυτόχρονα τυπικό φάουλ και φάουλ εναρκτήριου σπασίματος, θεωρείται ως φάουλ εναρκτήριου σπασίματος.

73. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του Straight Pool σε περίπτωση 3 συνεχόμενων φάουλ?

1. Οι δεκαπέντε (15) μπάλες στήνονται ξανά και ο παίκτης υποχρεούται να εκτελέσει στεκιά υπό τις προϋποθέσεις του εναρκτήριου σπασίματος.
2. Αφαιρείται ένα πόντος για το τρίτο φάουλ.
3. Έχει ποινή δεκαπέντε (15) πόντων και η μέτρηση των συνεχόμενων φάουλ του μηδενίζεται.
4. Τίποτα από τα παραπάνω.
5. Όλα τα παραπάνω.

74. Τι συμβαίνει όταν προκύψει «αδιέξοδο» στο παιχνίδι του Straight Pool?

1. Οι παίκτες θα μετρηθούν ξανά για να καθοριστεί ποιος θα παίξει στεκιά εναρκτήριου σπασίματος.
2. Ο παίκτης που έπαιξε τελευταίος θα σπάσει ξανά.
3. Ο παίκτης που έσπασε το frame θα σπάσει ξανά.

75. Τι γίνεται σε περίπτωση που συμβαίνουν ταυτόχρονα διάφορα φάουλ σε μία στεκιά?

1. Δεν ισχύει κανένα από όλα.
2. Ισχύει μόνο αυτό που έγινε πρώτο.
3. Ισχύει μόνο το πλέον σοβαρό εξ αυτών.

76. Τι συμβαίνει αν ένα φάουλ δεν υποδειχθεί προτού αρχίσει η επόμενη στεκιά?

1. Ισχύει για την στεκιά μετά από την επόμενη.
2. Θεωρείται πως δεν έχει συμβεί.
3. Ο παίκτης που το έκανε και δεν το είπε χάνει το frame.

77. Ποιες οι συνήθεις περιπτώσεις παραβάσεων (φάουλ) του κεφαλαίου 6 των διεθνών κανόνων του παιχνιδιού (ονομαστικά)?

78. Περιγράψτε την παράβαση «παίζιμο λάθος μπάλας».

79. Περιγράψτε την παράβαση «επαφή με μπάλα χωρίς ακόλουθη επαφή με σπόντα».

80. Περιγράψτε την παράβαση «στεκιά χωρίς πόδι στο πάτωμα».

81. Περιγράψτε την παράβαση «άγγιγμα μπάλας».

82. Τι συμβαίνει σε περίπτωση που η στέκα αγγίζει τη λευκή μπάλα περισσότερες από μία φορές σε μία στεκιά?

1. Θεωρείται ως αντιαθλητική επαφή
2. Θεωρείται ότι έχει διαπραχτεί φάουλ
3. Τιμωρείται με απώλεια του frame

83. Πότε μία μπάλα θεωρείται ότι βρίσκεται σε επαφή («κολλημένη») με άλλη πριν από μία στεκιά?

1. Όταν δηλωθεί ως τέτοια από το διαιτητή. Αποτελεί ευθύνη του διαιτητή να επιβεβαιώσει το γεγονός προτού παιχτεί η στεκιά.
2. Όταν δηλωθεί ως τέτοια από το διαιτητή ή τον αντίπαλο. Αποτελεί ευθύνη του παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι να επιβεβαιώσει το γεγονός προτού παιχτεί η στεκιά.
3. Όταν δηλωθεί ως τέτοια από τον αντίπαλο. Αποτελεί ευθύνη του αντιπάλου να επιβεβαιώσει το γεγονός προτού παιχτεί η στεκιά.

84. Εξακολουθούν να ισχύουν πρακτικά οι παραβάσεις «διπλό χτύπημα»-«καρότσα»?

1. Ναι
2. Όχι
3. Εξαρτάται

85. Περιγράψτε την παράβαση «στεκιά με μπάλες ακόμα σε κίνηση».

86. Περιγράψτε την παράβαση «λάθος παίξιμο πίσω από τη γραμμή σπασίματος».

87. Περιγράψτε την παράβαση «στέκα μόνη της πάνω στο τραπέζι».

88. Περιγράψτε την παράβαση «παίξιμο εκτός σειράς».

89. Περιγράψτε την παράβαση «τρία (3) συνεχόμενα φάουλ».

90. Περιγράψτε την παράβαση «αργό παίξιμο».

91. Πως ορίζεται η «αντιαθλητική επαφή»?

1. Αποτελεί κάθε σκόπιμη συμπεριφορά που επιφέρει ασέβεια στο άθλημα και μείωση της αξιοπρέπειας του αντιπάλου.
2. Αποτελεί κάθε σκόπιμη συμπεριφορά που επιφέρει ασέβεια στο άθλημα ή διακόπτει / αλλάζει έναν αγώνα σε σημείο να μην μπορεί να παιχτεί δίκαια.
3. Αποτελεί κάθε σκόπιμη συμπεριφορά που επιφέρει ασέβεια στο άθλημα και παρενόχληση ψυχολογική, νοητική ή σωματική του αντιπάλου.

92. Τι περιλαμβάνει η «αντιαθλητική επαφή»?

93. Τι είδους ποινές επιβάλλονται σε περίπτωση «αντιαθλητικής επαφής»?

1. Προειδοποίηση
2. Τυπικό φάουλ
3. Σοβαρό φάουλ
4. Απώλεια frame

5. Απώλεια αγώνα
6. Αποκλεισμός από τη διοργάνωση με πιθανή αφαίρεση όλων των επάθλων και των πόντων κατάταξης
7. Τίποτα από τα παραπάνω
8. Όλα τα παραπάνω

94. Ποια τα κριτήρια καταλληλότητας παικτών σε αγώνες αναπήρων (wheelchair)?

95. Περιγράψτε τις παραβάσεις – φάουλ σε αγώνες αναπήρων (wheelchair).

96. Ποιες ποινές επιβάλλονται σε παραβάσεις αγώνων αναπήρων (wheelchair)?

1. Λευκή μπάλα στο χέρι για τον αντίπαλο οπουδήποτε πάνω στην παικτική επιφάνεια, απώλεια του τρέχοντος frame, απώλεια του αγώνα.
2. Προειδοποίηση, τυπικό φάουλ, σοβαρό φάουλ, απώλεια frame, απώλεια αγώνα
3. Σοβαρό φάουλ, απώλεια frame, απώλεια αγώνα, αποκλεισμός από τη διοργάνωση.

97. Ποιες οι αγωνιστικές προδιαγραφές της αναπηρικής καρέκλας (wheelchair)?

1. Οι αναπηρικές καρέκλες όρθιας στάσης δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν σε όρθια στάση.
2. Οι αναπηρικές καρέκλες όρθιας στάσης δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν σε όρθια στάση. Πρέπει να είναι καθαρές και σε καλή λειτουργική κατάσταση,
3. Πρέπει να είναι καθαρές και σε καλή λειτουργική κατάσταση,

98. Ποιες οι κύριες γραμμές της παικτικής επιφάνειας?

1. Head spot, foot spot, center spot
2. Head spot, head rail, long string, foot string
3. Long string, head string, foot string, center string

99. Ποια τα κύρια σημεία (spots) της παικτικής επιφάνειας?

1. Head spot, foot spot, center spot
2. Head spot, head rail, long string, foot string
3. Long string, head string, foot string, center string

100. Ποια σημεία – γραμμές της παικτικής επιφάνειας μαρκάρονται σε αγώνες?

101. Δώστε τον ορισμό στεκιάς/χτυπήματος.

102. Περιγράψτε την κατάληξη μπάλας εντός τρύπας.

103. Περιγράψτε τις περιπτώσεις επαφής μπάλας με σπόντα.

104. Περιγράψτε τις περιπτώσεις κατάληξης μπάλας εκτός τραπέζιού.

105. Δώστε τον ορισμό της σειράς παιξίματος.

106. Πως καθορίζεται η θέση μίας μπάλας στην παικτική επιφάνεια?

107. Πότε είναι απαραίτητη η επαναφορά θέσης στο παιχνίδι και πως γίνεται?

1. Αν οι μπάλες μετακινηθούν αντικανονικά. Ο διαιτητής θα επαναφέρει τις μπάλες στην αρχική τους θέση όσο το δυνατόν ακριβέστερα.

2. Για τον καθαρισμό της μπάλας. Ο διαιτητής θα επαναφέρει τις μπάλες στην αρχική τους θέση όσο το δυνατόν ακριβέστερα.
3. Σε φάουλ. Ο διαιτητής θα επαναφέρει τις μπάλες στην αρχική τους θέση όσο το δυνατόν ακριβέστερα.

108 Ποιον κανόνα παραβιάζουν οι σκόπιμες «φαλτσussteκιές»?

1. Τον κανόνα φάουλ
2. Τον κανόνα αντιαθλητική επαφή
3. Τον κανόνα απώλεια frame

109 Πως παίζεται το παιχνίδι του 10μπαλου?

110 Πως καθορίζεται η αρχική σειρά παιχνιδιού σε έναν αγώνα 10μπαλου?

1. Με χρήση κέρματος
2. Με το μέτρημα κι επιλογή του παίκτη που το κερδίζει
3. Με το νικητή του μετρήματος

111 Ποια είναι η τυπική φόρμα σε ότι αφορά το σπάσιμο στο 10μπαλο?

1. Ο νικητής σπάει
2. Εναλλαγή σπασίματος

112 Πως στήνονται οι μπάλες για το σπάσιμο στο 10μπαλο?

1. Οι μπάλες – στόχοι τοποθετούνται στο τελάρο όσο το δυνατόν κολλημένες σε σχήμα τριγώνου, με την μπάλα ένα (1) στην κορυφή του τριγώνου και στο κεντρικό σημείο γραμμής βάσης (foot spot) και τη μπάλα δέκα (10) στο μέσο του τριγώνου. Οι υπόλοιπες μπάλες τοποθετούνται στο τελάρο χωρίς σκόπιμη σειρά.
2. Οι μπάλες – στόχοι τοποθετούνται στο τελάρο όσο το δυνατόν κολλημένες σε σχήμα τριγώνου, με την μπάλα ένα (1) στην κορυφή του τριγώνου και τη μπάλα δέκα (10) στο μέσο του τριγώνου και στο κεντρικό σημείο γραμμής βάσης (foot spot). Οι υπόλοιπες μπάλες τοποθετούνται στο τελάρο χωρίς σκόπιμη σειρά.

113 Ποιες οι βασικές προϋποθέσεις ενός έγκυρου σπασίματος στο 10μπαλο?

1. Η λευκή μπάλα είναι στο «χέρι» πίσω από τη γραμμή σπασίματος. Αν δεν μπει μπάλα, τουλάχιστον τέσσερις (4) μπάλες πρέπει να έρθουν σ' επαφή με μία ή περισσότερες σπόντες αλλιώς η στεκιά θεωρείται άκυρη.
2. Η λευκή μπάλα είναι στο «χέρι» πίσω από τη γραμμή σπασίματος. Αν δεν μπει μπάλα, τουλάχιστον τέσσερις (4) μπάλες πρέπει να έρθουν σ' επαφή με μία ή περισσότερες σπόντες αλλιώς η στεκιά θεωρείται άκυρη και ο παίκτης που θα έρθει στο τραπέζι πρέπει να σπάσει ξανά.
3. Η λευκή μπάλα είναι στο «χέρι» πίσω από τη γραμμή σπασίματος. Αν δεν μπει μπάλα, τουλάχιστον τέσσερις (4) μπάλες πρέπει να έρθουν σ' επαφή με μία ή περισσότερες σπόντες αλλιώς η στεκιά θεωρείται άκυρη και ο παίκτης που έσπασε θα πρέπει να σπάσει ξανά.

114 Πότε, πως και από ποιον παίζεται “push out” στο 10μπαλο?

1. Όταν δεν διαπραχτεί φάουλ στο σπάσιμο, από τον παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι. Πρέπει να γνωστοποιήσει την πρόθεσή του στο διαιτητή ή τον αντίπαλό του (ελλείψει διαιτητή). Αν δεν διαπραχτεί φάουλ στο push out, ο αντίπαλος επιλέγει ποιος θα παίξει επόμενος.
2. Όταν δεν διαπραχτεί φάουλ στο σπάσιμο, από τον παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι. Πρέπει να γνωστοποιήσει την πρόθεσή του στο διαιτητή ή τον αντίπαλό του (ελλείψει διαιτητή). Αν δεν διαπραχτεί φάουλ στο push out, ο παίκτης συνεχίζει να παίζει.
3. Όταν δεν διαπραχτεί φάουλ στο σπάσιμο, από τον παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι. Πρέπει να γνωστοποιήσει την πρόθεσή του στο διαιτητή ή τον αντίπαλό του (ελλείψει διαιτητή). Αν

δεν διαπραχτεί φάουλ στο push out, παίζει ο αντίπαλος.

115 Πότε και πως δηλώνονται στεκιές στο 10μπαλο?

116 Περιγράψτε τη στεκιά αμυντικού χτυπήματος (safety shot) στο 10μπαλο.

117 Τι συμβαίνει στο παιχνίδι του 10μπαλου σε περίπτωση που μπάλες μπουκ σε τρύπα με λάθος/άκυρο τρόπο?

1. Αν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι χάσει τη μπάλα που έπαιξε και την τρύπα στην οποία την έπαιξε, και είτε βάλει τη δηλωμένη μπάλα σε λάθος τρύπα ή βάλει άλλη μπάλα σε τρύπα, η σειρά του τερματίζεται και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι έχει την επιλογή να παίζει από τη θέση που προέκυψε ή να επιστρέψει τη σειρά στον αντίπαλο
2. Αν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι χάσει τη μπάλα που έπαιξε και την τρύπα στην οποία την έπαιξε, και είτε βάλει τη δηλωμένη μπάλα σε λάθος τρύπα ή βάλει άλλη μπάλα σε τρύπα, η σειρά του τερματίζεται και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι έχει λευκή μπάλα στο χέρι.
3. Αν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι χάσει τη μπάλα που έπαιξε και την τρύπα στην οποία την έπαιξε, και είτε βάλει τη δηλωμένη μπάλα σε λάθος τρύπα ή βάλει άλλη μπάλα σε τρύπα, η σειρά του τερματίζεται και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι πρέπει να παίζει από τη θέση που προέκυψε.

118 Ποιες μπάλες και πότε επαναφέρονται σε spot στο 10μπαλο?

1. Μόνο η μπάλα δέκα (10) αν μπει με φάουλ ή push out επαναφέρεται στο foot spot
2. Μόνο η μπάλα δέκα (10) αν μπει στο σπάσιμο ή βγει εκτός τραπέζιου επαναφέρεται στο foot spot
3. Μόνο η μπάλα δέκα (10) αν μπει χωρίς να δηλωθεί ή μπει σε λάθος τρύπα επαναφέρεται στο foot spot
4. Τίποτε από τα παραπάνω
5. Όλα τα παραπάνω

119 Τι συμβαίνει σε περίπτωση που ο παίκτης διαπράξει τυπικό φάουλ στο 10μπαλο?

1. Η σειρά περνά στον αντίπαλο, η λευκή μπάλα είναι στο χέρι και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να την τοποθετήσει οπουδήποτε πίσω από τη γραμμή σπασίματος
2. Η σειρά περνά στον αντίπαλο, η λευκή μπάλα είναι στο χέρι και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να την τοποθετήσει οπουδήποτε στην παικτική επιφάνεια.
3. Η σειρά περνά στον αντίπαλο, και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να παίζει από τη θέση που άφησε ο προηγούμενος.

120 Ποια ποινή επιβάλλεται σε περίπτωση τριών (3) συνεχόμενων φάουλ στο 10μπαλο?

1. Απώλεια του τρέχοντος παιχνιδιού (frame)
2. Απώλεια του αγώνα

121 Τι συμβαίνει σε περίπτωση που προκύψει «αδιέξοδο» στο 10μπαλο?

1. Ο παίκτης που κέρδισε το μέτρημα θα σπάσει ξανά
2. Ο παίκτης που έπαιξε τελευταίος θα σπάσει ξανά
3. Ο παίκτης που έσπασε το frame θα σπάσει ξανά

122 Μεταξύ κανόνων και κανονισμών του παιχνιδιού ποιοι έχουν προτεραιότητα?

1. Κανόνες
2. Κανονισμοί

123 Πότε εφαρμόζονται εξαιρέσεις στους κανόνες?

124 Ποιος έχει τον τελικό λόγο σε ότι αφορά την εγκυρότητα της αγωνιστικής ενδυμασίας ενός παίκτη?

1. Ο παίκτης
2. Ο διαιτητής
3. Ο υπεύθυνος διοργάνωσης

125 Περιγράψτε τον κώδικα αγωνιστικής ενδυμασίας για άνδρες παίκτες.

126 Περιγράψτε τον κώδικα αγωνιστικής ενδυμασίας για γυναίκες παίκτες.

127 Επιτρέπεται οι παίκτες να χτυπούν τις μπάλες στο στήσιμο?

1. Ναι
2. Όχι, μόνο οι διαιτητές επιτρέπεται
3. Όχι, μόνο υπεύθυνοι της διοργάνωσης επιτρέπεται

128 Περιγράψτε τον προτεινόμενο τρόπο διεξαγωγής με διαιτητές περιοχής.

129 Ποιοι παράγοντες λαμβάνονται υπόψη κατά την εφαρμογή ποινών ανταθλητικής επαφής?

1. Προηγούμενες επαφές και προειδοποιήσεις
2. Σοβαρότητα της παράβασης και των πληροφοριών που έχουν δοθεί στους παίκτες κατά την έναρξη της διοργάνωσης
3. Επίπεδο της διοργάνωσης
4. Το 1 και 3
5. Το 1 και 2
6. Το 1,2 και 3

130 Σε ποια επίπεδα κατά σειρά αμφισβητείται μία απόφαση διαιτητή?

1. Διαιτητής - Επικεφαλής διαιτητών – Υπεύθυνος διοργάνωσης – Αθλητικός υπεύθυνος.
2. Διαιτητής – Υπεύθυνος διοργάνωσης – Αθλητικός υπεύθυνος
3. Διαιτητής - Επικεφαλής διαιτητών – Υπεύθυνος διοργάνωσης

131 Περιγράψτε τα καθήκοντα του διαιτητή.

132 Πότε διακόπτει ένα παιχνίδι ο διαιτητής?

1. Όταν οι συνθήκες δεν επιτρέπουν τη δίκαιη διεξαγωγή του.
2. Όταν μία δήλωση ή απόφαση αμφισβητείται
3. Το 1
4. Το 2
5. Όλα τα παραπάνω

133 Περιγράψτε το πλαίσιο ανταπόκρισης ενός διαιτητή.

134 Ποιος φέρει την τελική ευθύνη σε περίπτωση επαναφοράς θέσης?

1. Ο διοργανωτής
2. Ο διαιτητής

3. Ο παίκτης

135 Πότε μπορεί ένας παίκτης να θέσει θέματα παρεχόμενου αγωνιστικού εξοπλισμού?

1. Οποιαδήποτε διαμαρτυρία για την ποιότητα ή την εγκυρότητα/ νομιμότητα του εξοπλισμού που παρέχεται από τον διοργανωτή πρέπει να γίνεται πριν την έναρξη μίας διοργάνωσης ή ενός ματς.
2. Οποιαδήποτε διαμαρτυρία για την ποιότητα ή την εγκυρότητα/ νομιμότητα του εξοπλισμού που παρέχεται από τον διοργανωτή μπορεί να γίνεται οποιαδήποτε στιγμή, αρκεί το αίτημα να υποστηρίζεται από το διαιτητή ή τον υπεύθυνο της διοργάνωσης.
3. Οποιαδήποτε διαμαρτυρία για την ποιότητα ή την εγκυρότητα/ νομιμότητα του εξοπλισμού που παρέχεται από τον διοργανωτή μπορεί να γίνεται οποιαδήποτε στιγμή.

136 Ποιος φέρει την τελική ευθύνη για οποιοδήποτε φάουλ προκύψει λόγω κατά το άδειασμα τρύπας από μπάλα/μπάλες?

1. Ο διαιτητής
2. Ο υπεύθυνος διοργάνωσης
3. Ο παίκτης

137 Περιγράψτε τη διαδικασία του time out.

138 Τι γίνεται από πλευράς διοργάνωσης σε περίπτωση που ένας παίκτης στήνει τις μπάλες για σπάσιμο στο 9μπαλο με συγκεκριμένη σειρά?

1. Αν ο υπεύθυνος της διοργάνωσης επιβεβαιώσει ότι ο παίκτης τοποθετεί σκόπιμα τις μπάλες στο τελάρο σε συγκεκριμένη σειρά, ο παίκτης θα λάβει επίσημη προειδοποίηση για να σταματήσει να το κάνει. Από τη στιγμή που θα προειδοποιηθεί, αν ο παίκτης συνεχίσει να τοποθετεί σκόπιμα τις μπάλες στο τελάρο σε συγκεκριμένη σειρά, θα του επιβληθεί ποινή για αντιαθλητική επαφή.
2. Αν ο υπεύθυνος της διοργάνωσης επιβεβαιώσει ότι ο παίκτης τοποθετεί σκόπιμα τις μπάλες στο τελάρο σε συγκεκριμένη σειρά, ο παίκτης θα λάβει επίσημη προειδοποίηση για να σταματήσει να το κάνει. Από τη στιγμή που θα προειδοποιηθεί, αν ο παίκτης συνεχίσει να τοποθετεί σκόπιμα τις μπάλες στο τελάρο σε συγκεκριμένη σειρά, θα αποβληθεί από τον αγώνα.
3. Αν ο υπεύθυνος της διοργάνωσης επιβεβαιώσει ότι ο παίκτης τοποθετεί σκόπιμα τις μπάλες στο τελάρο σε συγκεκριμένη σειρά, ο παίκτης θα λάβει επίσημη προειδοποίηση για να σταματήσει να το κάνει. Από τη στιγμή που θα προειδοποιηθεί, αν ο παίκτης συνεχίσει να τοποθετεί σκόπιμα τις μπάλες στο τελάρο σε συγκεκριμένη σειρά, θα του επιβληθεί η ποινή του τυπικού φάουλ.

139 Πως αντιμετωπίζεται μία σκόπιμη αλλαγή πορείας της λευκής μπάλας στο σπάσιμο αλλά και σε οποιαδήποτε άλλη στεκιά κατά τη διάρκεια ενός αγώνα?

1. Ως τυπικό φάουλ
2. Ως σοβαρό φάουλ
3. Ως αντιαθλητική επαφή

140 Περιγράψτε τη διαδικασία χρονομέτρησης στεκιάς.

141 Ποια φάουλ εφαρμόζονται επί απουσίας διαιτητή?

142 Τι συνεπάγεται η εμφάνιση παίκτη σε αγώνα πέραν του επιτρεπτού χρονικού ορίου καθυστέρησης?

1. Απώλεια του πρώτου frame

2. Απώλεια του αγώνα
3. Αποκλεισμός από τη διοργάνωση

143 Περιγράψτε το πλαίσιο πρόληψης εξωτερικής παρεμβολής από τον διαιτητή.

144 Περιγράψτε το πλαίσιο προπονητικής παρέμβασης.

145 Πως αντιμετωπίζονται οι περιπτώσεις «θεϊκής παρέμβασης»?

146 Πότε μπορεί ένας παίκτης εκτός σειράς στο τραπέζι να αφήσει την περιοχή του αγώνα κατά τη διάρκεια των ματς?

1. Ο παίκτης που δεν έχει σειρά στο τραπέζι πρέπει να παραμείνει στην προκαθορισμένη καρέκλα του όσο ο αντίπαλος του βρίσκεται στο τραπέζι με τη σειρά του. Αν ένας παίκτης επιθυμεί να αφήσει την περιοχή του αγώνα κατά τη διάρκεια του ματς πρέπει να αιτηθεί και να λάβει άδεια από το διαιτητή, αλλιώς αυτό (η απομάκρυνση χωρίς άδεια) θα αντιμετωπιστεί ως αντιαθλητική επαφή.
2. Ο παίκτης που δεν έχει σειρά στο τραπέζι δεν επιβάλλεται να παραμείνει στην προκαθορισμένη καρέκλα του όσο ο αντίπαλος του βρίσκεται στο τραπέζι με τη σειρά του. Αν ένας παίκτης επιθυμεί να αφήσει την περιοχή του αγώνα κατά τη διάρκεια του ματς πρέπει να διασφαλίσει ότι ο παίκτης που βρίσκεται στο τραπέζι θα παίξει «τίμιο» παιχνίδι.

147 Πως αντιμετωπίζεται μια ταυτόχρονη επαφή χτυπήματος?

1. Αν η λευκή μπάλα χτυπήσει μία έγκυρη μπάλα – στόχο και μία μη έγκυρη μπάλα – στόχο περίπου ταυτόχρονα, και δεν είναι δυνατόν να καθοριστεί ποια μπάλα χτυπήθηκε πρώτη, θεωρείται ότι ο μη έγκυρος στόχος χτυπήθηκε πρώτος.
2. Αν η λευκή μπάλα χτυπήσει μία έγκυρη μπάλα – στόχο και μία μη έγκυρη μπάλα – στόχο περίπου ταυτόχρονα, και δεν είναι δυνατόν να καθοριστεί ποια μπάλα χτυπήθηκε πρώτη, θεωρείται ότι ο έγκυρος στόχος χτυπήθηκε πρώτος.
3. Αν η λευκή μπάλα χτυπήσει μία έγκυρη μπάλα – στόχο και μία μη έγκυρη μπάλα – στόχο περίπου ταυτόχρονα, και δεν είναι δυνατόν να καθοριστεί ποια μπάλα χτυπήθηκε πρώτη, το frame θα ανακηρυχτεί «αδιέξοδο».

148 Ποιο το ενδεδειγμένο ύψος της παικτικής επιφάνειας?

1. Μεταξύ 29.25 in (74.295 cm) και 31 in (78.74 cm)
2. 31 in. ακριβώς.
3. Δεν υπάρχει περιορισμός.

149 Ποια τα όρια μεγέθους της παικτικής επιφάνειας σε ένα αγωνιστικό τραπέζι 9 ποδών?

1. 2.54 m (+_ 3.175 mm) x 1.27 m (+_ 3.175 mm) εκτός από τα λάστιχα της σπόντας
2. 100 in (+_ 1/8) x 50 in (+_ 1/8) εκτός από τα λάστιχα της σπόντας
3. Όλα τα παραπάνω
4. Τίποτα από τα παραπάνω

150 Ποια η απόσταση μεταξύ διαμαντιών σε κουपाστή ενός αγωνιστικού τραπεζιού 9 ποδών?

1. 0.625 in (1.5875 mm) από διαμάντι σε διαμάντι
2. 4.5 in (11.43 cm) από διαμάντι σε διαμάντι
3. 12.5 in (31.75 cm) από διαμάντι σε διαμάντι

151 Ποιο το ενδεδειγμένο ύψος λάστιχου μίας σπόντας αγωνιστικού τραπεζιού?

1. 63,5% (+_ 1%)
2. Ανάμεσα σε 62.5% και 64.5%
3. Όλα τα παραπάνω
4. Τίποτα από τα παραπάνω

152 Με ποια στεκιά ελέγχεται η ταχύτητα ενός αγωνιστικού τραπεζιού?

1. Οι σπόντες πρέπει να επηρεάζουν την ταχύτητα του τραπεζιού τόσο ώστε στεκάροντας μία μπάλα τοποθετημένη στο head spot. Ευθεία προς το foot spot, με κέντρο φάλτσο και μεγάλη ταχύτητα χτυπήματος, η μπάλα να διαγράψει όσο το δυνατόν ευθεία πορεία τουλάχιστον 2 – 2.5 μήκη του τραπεζιού χωρίς να πηδήξει.
2. Οι σπόντες πρέπει να επηρεάζουν την ταχύτητα του τραπεζιού τόσο ώστε στεκάροντας μία μπάλα τοποθετημένη στο head spot. Ευθεία προς το foot spot, με κέντρο φάλτσο και μεγάλη ταχύτητα χτυπήματος, η μπάλα να διαγράψει όσο το δυνατόν ευθεία πορεία τουλάχιστον 3 – 3.5 μήκη του τραπεζιού χωρίς να πηδήξει.
3. Οι σπόντες πρέπει να επηρεάζουν την ταχύτητα του τραπεζιού τόσο ώστε στεκάροντας μία μπάλα τοποθετημένη στο head spot. Ευθεία προς το foot spot, με κέντρο φάλτσο και μεγάλη ταχύτητα χτυπήματος, η μπάλα να διαγράψει όσο το δυνατόν ευθεία πορεία τουλάχιστον 4 – 4.5 μήκη του τραπεζιού χωρίς να πηδήξει.

153 Ποια τα όρια μεγέθους των ειδικών ενισχύσεων στα όρια μίας τρύπας?

1. Από 0.625 in (1.5875 mm) έως 0.25 in (6.35 mm)
2. Από 4.5 in (11.43 cm) έως 4.625 in (11.75 cm)
3. Από 5 in (12.7 cm) έως 5.125 in (1.27 cm)

154 Πως μετρώνται τα μεγέθη στις τρύπες ενός αγωνιστικού τραπεζιού και ποια τα όρια τους?

1. Το άνοιγμα της τρύπας στα τραπέζια του Αμερικάνικου μπιλιάρδου μετράται ανάμεσα στις αντικριστές κορυφές λάστιχου της σπόντας, εκεί που αλλάζει η κατεύθυνση της σπόντας προς το εσωτερικό της τρύπας (από αιχμηρό σε αιχμηρό χείλος). Το άνοιγμα ονομάζεται «στόμιο» της τρύπας.
2. Άνοιγμα γωνιακής τρύπας: ανάμεσα σε 4.5 in (11.43 cm) και 4.625 in (11.75 cm) Άνοιγμα μεσαίας τρύπας: ανάμεσα σε 5 in (12.7 cm) και 5.125 in (13.0175 cm) Το άνοιγμα της μεσαίας τρύπας είναι παραδοσιακά .50 in (1.27 cm) μεγαλύτερο από το άνοιγμα της γωνιακής τρύπας.
3. Όλα τα παραπάνω
4. Τίποτα από τα παραπάνω

155 Ποια η ελάχιστη χωρητικότητα μίας τσέπης σε αγωνιστικό τραπέζι?

1. 5 μπάλες
2. 6 μπάλες
3. 7 μπάλες

156 Ποιο το μέγιστο επιτρεπτό όριο περιεκτικότητας σε νάιλον μίας αγωνιστικής τσόχας?

1. 10%
2. 15%
3. 20%

157 Πως γίνεται η κάλυψη με τσόχα των ανοιγμάτων στις τρύπες?

158 Ποια τα επίσημα προτεινόμενα μέσα καθαρισμού της παικτικής επιφάνειας?

1. Μία μαλακή (με τρίχες αλόγου) βούρτσα
2. Καθαριστικό τσόχας από μπιλιαρδικό ύφασμα

3. Ηλεκτρική σκούπα χωρίς βούρτσα / περιστρεφόμενες βούρτσες.
4. Όλα τα παραπάνω
5. Το 1 και 2
6. Το 3 και 4

159 Περιγράψτε το πλαίσιο φωτισμού ενός τραπέζιού Αμερικάνικου μπιλιάρδου.

160 Ποιο το επίσημο προτεινόμενο υλικό και ποια τα όρια μεγέθους και βάρους για τις μπάλες του Αμερικάνικου μπιλιάρδου?

1. Οι μπάλες πρέπει να αποτελούνται από μορμαρισμένη φαινολική ρητίνη, να έχουν διάμετρο 2.25 (+_ .005) in ή 5.175 cm (+_ .127 mm) και βάρος 5.5 έως 6 oz (156 – 170 gr). Οι μπάλες δεν πρέπει να είναι γυαλισμένες ή κερωμένες.
2. Οι μπάλες πρέπει να αποτελούνται από μορμαρισμένη φαινολική ρητίνη, να έχουν διάμετρο 2.25 (+_ .005) in ή 5.175 cm (+_ .127 mm) και βάρος 6.5 έως 7 oz (156 – 170 gr). Οι μπάλες δεν πρέπει να είναι γυαλισμένες ή κερωμένες.
3. Οι μπάλες πρέπει να αποτελούνται από μορμαρισμένη φαινολική ρητίνη, να έχουν διάμετρο 2.25 (+_ .005) in ή 5.175 cm (+_ .127 mm) και βάρος 7.5 έως 8 oz (156 – 170 gr). Οι μπάλες δεν πρέπει να είναι γυαλισμένες ή κερωμένες.

161 Ποια η επίσημη προτεινόμενη διαδικασία καθαρισμού για τις μπάλες?

1. Με καθαρή πετσέτα ή ύφασμα χωρίς σκόνη και λεκέδες.
2. Με καθαρή πετσέτα ή ύφασμα και μπορούν να πλυθούν με νερό και σαπούνι. Αν είναι γυαλισμένες ή κερωμένες θα πρέπει ν' αποκερωθούν με καθαρό ύφασμα βρεγμένο με αραιωμένο οινόπνευμα πριν το παιχνίδι.
3. Με καθαρή πετσέτα ή ύφασμα και ειδικό χημικό για των καθαρισμό τους.

162 Αναφέρετε τα χρώματα ενός τυπικού σετ από μπάλες Αμερικάνικου μπιλιάρδου.

163 Τι υλικό προτείνεται επίσημα για τα τελάρα τριγωνικού σχήματος?

1. Πλαστικά
2. Ξύλινα

164 Περιγράψτε τις επίσημες προδιαγραφές για αγωνιστικές στέκες Αμερικάνικου μπιλιάρδου.

165 Ποια η ελάχιστη απόσταση που απαιτείται σε επίσημες διοργανώσεις μεταξύ των τραπεζιών?

1. Min 8 feet ανάμεσα στην εξωτερική άκρη της σπόντας του τραπεζιού προς κάθε οριζόντια κατεύθυνση και κάθε εμπόδιο (τραπέζι, καρέκλα, σπόντα κ.λ.π.)
2. Min 7 feet ανάμεσα στην εξωτερική άκρη της σπόντας του τραπεζιού προς κάθε οριζόντια κατεύθυνση και κάθε εμπόδιο (τραπέζι, καρέκλα, σπόντα κ.λ.π.)
3. Min 6 feet (1.83 m) ανάμεσα στην εξωτερική άκρη της σπόντας του τραπεζιού προς κάθε οριζόντια κατεύθυνση και κάθε εμπόδιο (τραπέζι, καρέκλα, σπόντα κ.λ.π.)

166 Ποιος στήνει τις μπάλες για σπάσιμο στο παιχνίδι επί απουσίας διαιτητή?

1. Ο υπεύθυνος διοργάνωσης
2. Ο ένας παίκτης για τον άλλον, εκτός αν συμφωνήσουν οι αντίπαλοι στο να στήνει ο κάθε ένας τα δικά του.-