



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΟΥ ΜΠΙΛΙΑΡΔΟΥ

**ΚΑΝΟΝΕΣ-ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
&
ΠΡΟΔΡΙΑΓΡΑΦΕΣ
ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ
ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ**

Ελεύθερη μετάφραση στα Ελληνικά
Ανδρικόπουλος Πέτρος

Πρόλογος

Η Ελληνική Ένωση Αμερικάνικου Μπιλιάρδου (HPBU – Hellenic Pocket Billiard Union), με απόφαση της Διοικητικής της αρχής υιοθετεί για τις διοργανώσεις σε ατομικό και ομαδικό επίπεδο τους διεθνείς κανόνες, κανονισμούς (σύνολο κανόνων) και τις προδιαγραφές αγωνιστικού εξοπλισμού του Αμερικάνικου μπιλιάρδου όπως διατυπώνονται επίσημα μέχρι σήμερα από την Παγκόσμια Ομοσπονδία του Αμερικάνικου Μπιλιάρδου (WPA – World Pool Billiard Association) και την Ευρωπαϊκή Ομοσπονδία του Αμερικάνικου Μπιλιάρδου (EPBF – European Pocket Billiard Federation). Το κείμενο της ελεύθερης μετάφρασης αυτών στην Ελληνική γλώσσα, όπως αυτή έγινε από τον Πέτρο Ανδρικόπουλο και υιοθετήθηκε από την Ένωση, παρατίθεται σε σχέση με τα αυθεντικά κείμενα από τις επίσημες ιστοσελίδες των WPA και EPBF, www.wpa-pool.com και www.epbf.com

Παραμένει στη διακριτική ευχέρεια της Ένωσης η τροποποίηση των ανωτέρω καθώς και η προσαρμογή στις ιδιαίτερες ανάγκες της, εντός λογικών ορίων και χωρίς να παραβιάζεται το πνεύμα τους, με σκοπό τη διευκόλυνση των εγχώριων διοργανώσεων για την προώθηση του Αμερικάνικου μπιλιάρδου.

Οι σχετικές αποφάσεις της Ένωσης, που μεταξύ άλλων θεμάτων θα καθορίζουν και όλα τα θέματα των εσωτερικών κανονισμών που θα διέπουν την οργάνωση και την αναγνώριση διοργανώσεων από την ένωση, θα ανακοινώνονται εγκαίρως στην επίσημη ιστοσελίδα της, www.hpbu.gr

Για τη Διοικητική αρχή της HPBU

Πέτρος Ανδρικόπουλος

WPA (World Pool Billiard Association) Παγκόσμια Ομοσπονδία Αμερικάνικου Μπιλιάρδου

Κανόνες Παιχνιδιού (Ισχύουν από 15/03/2016)

Ελεύθερη μετάφραση στα Ελληνικά: Ανδρικόπουλος Πέτρος

Πίνακας περιεχομένων

1. Γενικοί κανόνες

- 1.1 Ευθύνες των παικτών
- 1.2 Μέτρηση για τον καθορισμό της σειράς (παιζίματος) στο τραπέζι
- 1.3 Χρήση του εξοπλισμού από τους παίκτες
- 1.4 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο ("Spot")
- 1.5 «Λευκή μπάλα στο χέρι» ("Cue Ball in Hand")
- 1.6 Τυπική δήλωση στεκιάς
- 1.7 Επανατοποθέτηση μπάλας
- 1.8 Επαναφορά θέσης
- 1.9 Εξωτερική παρεμβολή
- 1.10 Αμφισβήτηση αποφάσεων διαιτητή
- 1.11 Παραίτηση από αγώνα
- 1.12 «Αδιέξοδο»

2. Εννιάμπαλο

- 2.1 Καθορισμός σειράς για το πρώτο σπάσιμο
- 2.2 Αρχική τοποθέτηση (στήσιμο) για τις μπάλες
- 2.3 Έγκυρη (νόμιμη) στεκιά σπασίματος (Έγκυρο «σπάσιμο»)
- 2.4 Δεύτερη στεκιά στο παιχνίδι – "Push Out"
- 2.5 Συνέχεια στο παιχνίδι
- 2.6 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο ("Spot")
- 2.7 Τυπικές παραβάσεις («Φάουλ» / "Fouls")
- 2.8 Σοβαρές παραβάσεις
- 2.9 «Αδιέξοδο»

3. Οκτάμπαλο

- 3.1 Καθορισμός σειράς για το πρώτο σπάσιμο
- 3.2 Αρχική τοποθέτηση (στήσιμο) για τις μπάλες
- 3.3 Έγκυρο σπάσιμο
- 3.4 Ανοιχτό τραπέζι / Επιλογή ομάδας από τις μπάλες
- 3.5 Συνέχεια στο παιχνίδι
- 3.6 Στεκιάς που χρειάζεται να δηλωθούν
- 3.7 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο ("Spot")
- 3.8 Απώλεια παιχνιδιού ("frame")
- 3.9 Τυπικές παραβάσεις («Φάουλ» / "Fouls")
- 3.10 Σοβαρές παραβάσεις
- 3.11 «Αδιέξοδο»

4. «14.1 συνεχές» (“Straight Pool”)

- 4.1 Καθορισμός σειράς για το πρώτο σπάσιμο
- 4.2 Αρχική τοποθέτηση (στήσιμο) για τις μπάλες
- 4.3 Έγκυρο εναρκτήριο σπάσιμο
- 4.4 Συνέχεια στο παιχνίδι και κατάκτηση της νίκης στον αγώνα
- 4.5 Στεκίες που χρειάζεται να δηλωθούν
- 4.6 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο (“Spot”)
- 4.7 Καθορισμός πόντων – «σκορ» (“Score”)
- 4.8 Ειδικές περιπτώσεις στησίματος για τις μπάλες
- 4.9 Τυπικές παραβάσεις («Φάουλ» / “Fouls”)
- 4.10 Παραβάσεις στο εναρκτήριο σπάσιμο
- 4.11 Σοβαρές παραβάσεις
- 4.12 «Αδιέξοδο»

5. “Black Ball” – Παραπομπή στο αυθεντικό κείμενο λόγω μη συχνής χρήσης

6. Παραβάσεις («Φάουλ» / “Fouls”)

- 6.1 Κατάληξη λευκής μπάλας εντός «τρύπας / τσέπης» ή εκτός τραπέζιού
- 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 τραπέζιού
- 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

7. Κανόνες / Κανονισμοί αγώνων αναπήρων (“Wheelchair competition”)

- 7.1 Κριτήρια επιλογής παικτών
- 7.2 Παραβάσεις κανονισμών που οδηγούν σε φάουλ στο παιχνίδι
- 7.3 Αγωνιστικές Προδιαγραφές αναπηρικής καρέκλας (“wheelchair”)

8. Ορισμοί που χρησιμοποιούνται στους κανόνες

- 8.1 Μέρη του τραπέζιού
- 8.2 Ορισμός στεκιάς / χτυπήματος
- 8.3 Κατάληξη μπάλας εντός τρύπας
- 8.4 Επαφή μπάλας με σπόντα
- 8.5 Κατάληξη μπάλας εκτός τραπέζιού
- 8.6 Κατάληξη λευκής μπάλας εντός τρύπας (“Scratch”)
- 8.7 Λευκή μπάλα (“Cue Ball”)
- 8.8 Μπάλα – «αντικείμενο / στόχος» (“Object Ball”)
- 8.9 Σετ (“Set”) αγώνα («ματς / match»)
- 8.10 «Τελάρο» (“Rack”)
- 8.11 Σπάσιμο
- 8.12 Σειρά (παιξίματος)
- 8.13 Καθορισμός θέσης μπάλας
- 8.14 Επαναφορά μπάλας

- 8.15 Επαναφορά θέσης
- 8.16 “Jump Shot” («χτύπημα υπερπήδησης»)
- 8.17 Αμυντικό κτύπημα (“Safety Shot”)
- 8.18 «Φαλτσοστεκιά» (“Miscue”)

9. Δεκάμπαλο (κανόνες σε ισχύ από 1/1/2009)

- 9.1 Καθορισμός σειράς για το πρώτο σπάσιμο
- 9.2 Αρχική τοποθέτηση (στήσιμο) για τις μπάλες
- 9.3 Έγκυρη (νόμιμη) στεκιά σπασίματος (Έγκυρο «σπάσιμο»)
- 9.4 Δεύτερη στεκιά στο παιχνίδι – “Push Out”
- 9.5 Δηλώνοντας στεκιές και βάζοντας μπάλες εντός τρύπας
- 9.6 Αμυντικό κτύπημα (“Safety Shot”)
- 9.7 Μπάλες που μπήκαν σε τρύπα με λάθος / άκυρο τρόπο
- 9.8 Συνέχεια στο παιχνίδι
- 9.9 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο (“Spot”)
- 9.10 Τυπικές παραβάσεις («Φάουλ» / “Fouls”)
- 9.11 Σοβαρές παραβάσεις
- 9.12 «Αδιέξοδο»

10. Οδηγίες ανάγνωσης της Ελληνικής μετάφρασης

1. Γενικοί κανόνες

Οι γενικοί κανόνες που ακολουθούν εφαρμόζονται σε όλα τα παιχνίδια τα οποία καλύπτονται από αυτούς, πλην των περιπτώσεων στις οποίες αντικρούονται από εξειδικευμένους κανόνες. Επιπλέον, οι κανονισμοί του Αμερικάνικου Μπιλιάρδου καλύπτουν πλευρές του παιχνιδιού που δε συνδέονται άμεσα με τους κανόνες του, όπως οι προδιαγραφές του εξοπλισμού και η διοργάνωση αγώνων.

Τα παιχνίδια του Αμερικάνικου μπιλιάρδου παίζονται σε επίπεδο τραπέζι που καλύπτεται από ύφασμα (τσόχα) και που έχει ως όρια του σπόντες από λάστιχο. Ο παίκτης χρησιμοποιεί ειδική ράβδο (στέκα Αμερικάνικου μπιλιάρδου) για να χτυπήσει μία λευκή μπάλα η οποία με τη σειρά της χτυπά άλλες μπάλες – στόχους. Ο σκοπός είναι να οδηγηθούν μπάλες – στόχοι σε έξι τρύπες στα όρια της κάθε σπόντας. Τα παιχνίδια του διαφέρουν ανάλογα με το ποιες μπάλες αποτελούν νόμιμους στόχους και με τις απαιτήσεις για να κερδηθεί ένας αγώνας.

[Σημείωση συντάκτη Αγγλικής έκδοσης των ΗΠΑ: το αρσενικό φύλο χρησιμοποιείται για λόγους εκφραστικής απλούστευσης και δεν προορίζεται για να καθορίσει το φύλο των παικτών ή των υπευθύνων. Ο όρος «παιχνίδι» χρησιμοποιείται κατά την αναφορά σε κατηγορία αγωνίσματος όπως το εννιάμπαλο παρά σε “frame” ενός σετ ή σε αγώνα.]

[Ομοίως ακολουθείται και εδώ στην ελεύθερη μετάφραση στα Ελληνικά. Απαραίτητη επίσης είναι η υπενθύμιση για μελέτη της ορολογίας και του σχετικού διαγράμματος του πρωτότυπου κειμένου που παρουσιάζονται στο άρθρο “8.1 Parts of the Table” / 8.1 Μέρη του τραπέζιού ώστε να είναι κατανοητή η περαιτέρω ανάγνωση.]

1.1 Ευθύνες των παικτών

Αποτελεί ευθύνη του παίκτη να γνωρίζει όλους τους κανόνες, κανονισμούς και διακανονισμούς που αφορούν το αγωνιστικό μέρος του παιχνιδιού. Πέρα από το ότι οι υπεύθυνοι των διοργανώσεων θα πρέπει να καταβάλλουν κάθε λογική προσπάθεια ώστε να παρέχουν εύκολα κάθε σχετική πληροφορία με κατάλληλο τρόπο, η τελική ευθύνη παραμένει στον ίδιο τον παίκτη.

1.2 Μέτρηση για τον καθορισμό της σειράς (παιξίματος) στο τραπέζι

Το μέτρηση αποτελεί την πρώτη στεκιά του αγώνα και καθορίζει τη σειρά (παιξίματος) στο τραπέζι. Ο παίκτης που κερδίζει το μέτρηση αποφασίζει ποιος θα ξεκινήσει πρώτος. Ο διαιτητής τοποθετεί μία μπάλα σε κάθε πλευρά του τραπεζιού, στην περιοχή πίσω από τη γραμμή κορυφής (σπασίματος), κοντά σε αυτή τη γραμμή.

Οι παίκτες χτυπούν περίπου ταυτόχρονα ώστε να κάνουν κάθε μπάλα (τη δική τους) να χτυπήσει απέναντι στη «μικρή» σπόντα βάσης, με σκοπό να επιστρέψει πιο κοντά στη «μικρή» σπόντα κορυφής από τη μπάλα του αντιπάλου.

Ένα μέτρηση είναι άκυρο και δεν κερδίζει αν 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 τραπεζιού,
- (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 μέτρηση είναι άκυρο εάν προκύψει οποιοδήποτε φάουλ μη μπάλας – στόχου πλην της περίπτωσης που περιγράφεται στο άρθρο 6.9 Στεκιά με μπάλες ακόμα σε κίνηση.

Οι παίκτες θα μετρηθούν ξανά αν:

- (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.

1.3 Χρήση του εξοπλισμού από τους παίκτες

Ο εξοπλισμός πρέπει να ανταποκρίνεται στις σχετικές προδιαγραφές της WPA. Γενικά οι παίκτες δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιούν εξοπλισμό εκτός των προδιαγραφών αυτών. Οι ακόλουθες χρήσεις, μεταξύ άλλων, θεωρούνται κανονικές.

Αν ένας παίκτης δεν είναι σίγουρος για κάποια συγκεκριμένη χρήση εξοπλισμού, θα πρέπει να επικοινωνήσει με τον υπεύθυνο διοργάνωσης πριν από την έναρξη του αγώνα. Ο εξοπλισμός πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο για τον σκοπό για τον οποίο προορίζεται, με τον κατάλληλο τρόπο. (Βλέπε 6.16 Αντιαθλητική επαφή.)

- (α) Στέκα Αμερικάνικου μπιλιάρδου – Ο παίκτης επιτρέπεται να αλλάξει ανάμεσα σε στέκες κατά τη διάρκεια του αγώνα, όπως στέκα σπασίματος, στέκα για χτύπημα jump και κανονική στέκα. Μπορεί να χρησιμοποιεί μία ενσωματωμένη επέκταση ή μία εξωτερική επέκταση για να αυξήσει το μήκος της στέκας.
- (β) Τεμπεσίρι – Ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιεί τεμπεσίρι στο πετσάκι της στέκας του για να αποφεύγει φαλτσοστεκίες, και μπορεί να χρησιμοποιεί το προσωπικό του τεμπεσίρι, εφόσον το χρώμα του είναι συμβατό με αυτό της τσόχας.
- (γ) Μηχανική γέφυρα – Ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιεί μέχρι δύο μηχανικές γέφυρες ταυτόχρονα για στήριξη της στέκας του κατά το χτύπημα. Η διαμόρφωση και των γεφυρών εξαρτάται από τον παίκτη. Μπορεί να χρησιμοποιεί προσωπική του γέφυρα αν είναι παρόμοια με τις τυπικές γέφυρες.
- (δ) Γάντια – Ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιεί γάντια ώστε να βελτιώσει τη λειτουργικότητα της λαβής (στο κοντάκι) και/ή του χεριού της γέφυρας (στο φλες).
- (ε) Πούδρα – Ο παίκτης επιτρέπεται να χρησιμοποιεί πούδρα σε λογική ποσότητα σύμφωνα την κρίση του διαιτητή.

1.4 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο (“Spot”)

Οι μπάλες επαναφέρονται (“Spotting Balls”) στο παιχνίδι σε συγκεκριμένο σημείο (“Spot”) του τραπέζιου, τοποθετημένες 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. Αν η επαναφερόμενη μπάλα δε μπορεί να τοποθετηθεί στο foot spot, θα πρέπει να τοποθετηθεί σε επαφή (αν είναι δυνατόν) με την αντίστοιχη παρεμβαλλόμενη μπάλα. Ωστόσο, αν η λευκή μπάλα βρίσκεται δίπλα στην επαναφερόμενη μπάλα, η μπάλα που επαναφέρεται δεν πρέπει να τοποθετηθεί σε επαφή («κολλημένη») με τη λευκή μπάλα, μία μικρή απόσταση πρέπει να διατηρείται. Αν ολόκληρη η μακρά γραμμή κάτω από το foot spot μπλοκάρεται από άλλες μπάλες, η επαναφερόμενη μπάλα τοποθετείται πάνω από το foot spot επί της μακράς γραμμής, όσο το δυνατόν πιο κοντά σε αυτό.

1.5 «Λευκή μπάλα στο χέρι» (“Cue Ball in Hand”)

Σε περίπτωση «λευκής μπάλας στο χέρι» ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι μπορεί να τοποθετήσει τη λευκή μπάλα οπουδήποτε στην παικτική επιφάνεια (Βλέπε άρθρο 8.1 Μέρη του τραπέζιου) και μπορεί να συνεχίσει να την μετακινεί μέχρι να εκτελέσει χτύπημα (Βλέπε άρθρο 8.2 Ορισμός στεκιάς / χτυπήματος). Οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιούν οποιοδήποτε μέρος της στέκας για να μετακινούν τη λευκή μπάλα (συμπεριλαμβάνεται και το πετσάκι), όχι όμως με κίνηση στεκαρίσματος προς τα εμπρός. Σε ορισμένα παιχνίδια και για τις περισσότερες στεκιάς σπασίματος, η τοποθέτηση της λευκής μπάλας περιορίζεται στην περιοχή πίσω από τη γραμμή κορυφής (σπασίματος) εξαρτώμενη από τους κανόνες του παιχνιδιού, και μετά τα άρθρα 6.10 Λάθος τοποθέτηση λευκής μπάλας και 6.11 Λάθος παίξιμο πίσω από τη γραμμή κορυφής (σπασίματος) μπορούν να εφαρμοστούν.

Όταν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι έχει λευκή μπάλα στο χέρι πίσω από τη γραμμή κορυφής και όλες οι νόμιμες μπάλες – στόχοι βρίσκονται πίσω από τη γραμμή κορυφής (σπασίματος), 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. Μία μπάλα – στόχος που βρίσκεται ακριβώς επί της γραμμής κορυφής μπορεί να παιχτεί.

1.6 Τυπική δηλωμένη στεκιά

Σε παιχνίδια όπου ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι υποχρεούται να δηλώσει στεκιάς, 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 βέβαιοι για τη στεκιά που πρόκειται να παιχτεί, μπορεί να ζητήσει να δηλωθεί.

Σε παιχνίδια όπου δηλώνονται οι στεκιές, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να δηλώσει αμυντικό χτύπημα (“safety”) αντί μπάλας και τρύπας, και μετά η σειρά περνά στον αντίπαλο μετά το τέλος της στεκιάς. Το αν επαναφερθούν μπάλες σε spot μετά από στεκιά – safety εξαρτάται από τους κανόνες του συγκεκριμένου παιχνιδιού.

1.7 Επανατοποθέτηση μπάλας

Μία μπάλα μπορεί να μετακινηθεί ελάχιστα αφότου φανεί να έχει σταματήσει, πιθανόν λόγω μικρών ατελειών της μπάλας ή του τραπέζιού. Εκτός εάν αυτό οδηγήσει μία μπάλα να πέσει εντός τρύπας, θεωρείται προβλεπόμενο ρίσκο στο παιχνίδι, και η μπάλα δεν επανατοποθετείται πίσω. Αν μία μπάλα πέσει σε τρύπα ως αποτέλεσμα τέτοιας μετακίνησης, επανατοποθετείται όσο το δυνατόν πιο κοντά στην αρχική της θέση. Αν μία μπάλα που μετακινηθεί πέσει σε τρύπα κατά τη διάρκεια μίας στεκιάς ή ακριβώς πριν από την εκτέλεση της, και αυτό επηρεάσει τη στεκιά, ο διαιτητής θα επαναφέρει τη θέση και η στεκιά θα ξαναπαιχτεί. Ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι δεν τιμωρείται για εκτέλεση χτυπήματος την ώρα που μία μπάλα μετακινείται. Βλέπε επίσης άρθρο 8.3 Κατάληξη μπάλας σε τρύπα.

1.8 Επαναφορά θέσης

Επί απαραίτητης επανατοποθέτησης ή καθαρισμού μπάλας, ο διαιτητής θα επαναφέρει κάθε μετακινημένη μπάλα στην αρχική της θέση όσο καλύτερα μπορεί.

Οι παίκτες είναι υποχρεωμένοι να δεχτούν την εκτίμηση του διαιτητή επί της επαναφοράς.

1.9 Εξωτερική παρεμβολή

Όταν μία εξωτερική παρεμβολή κατά τη διάρκεια μίας στεκιάς επηρεάσει το αποτέλεσμα του χτυπήματος, ο διαιτητής θα επαναφέρει τις μπάλες στις θέσεις που είχαν πριν από την εκτέλεση της στεκιάς, και η στεκιά θα ξαναπαιχτεί. Αν η παρεμβολή δεν επηρέασε καθόλου το χτύπημα, ο διαιτητής θα επαναφέρει τις μπάλες που μετακινήθηκαν στις αρχικές τους θέσεις και το παιχνίδι θα συνεχιστεί. Αν οι μπάλες είναι αδύνατον να επαναφερθούν στις αρχικές τους θέσεις, η περίπτωση αντιμετωπίζεται ως «αδιέξοδο». (Βλέπε άρθρο 1.12 «Αδιέξοδο».)

1.10 Αμφισβήτηση αποφάσεων διαιτητή

Αν ένας παίκτης νιώθει ότι ο διαιτητής έχει εκτιμήσει λάθος, μπορεί να ζητήσει από τον διαιτητή να επανεκτιμήσει την απόφαση του ή την έλλειψη αυτής, αλλά η τελική απόφαση του διαιτητή επί της εκτίμησης του είναι οριστική.

Ωστόσο, αν ο παίκτης νιώθει ότι ο διαιτητής δεν εφαρμόζει σωστά τους κανόνες, μπορεί να ζητήσει επανεκτίμηση και τελική – οριστική απόφαση από την αρμόδια αρχή ενστάσεων (συνήθως από τον υπεύθυνο αγώνων). Ο διαιτητής διακόπτει τον αγώνα για όσο διάστημα εξετάζεται η ένσταση. Βλέπε επίσης μέρος (δ) του άρθρου 6.16 Αντιαθλητική επαφή. Τα φάουλ πρέπει να δηλώνονται / δίνονται άμεσα.

Βλέπε επίσης 6. Παραβάσεις («Φάουλ» / “Fouls”).

1.11 Παραίτηση από αγώνα

Αν ένας παίκτης παραιτηθεί, χάνει τον αγώνα. Για παράδειγμα, αν 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.

1.12 «Αδιέξοδο»

Αν ο διαιτητής παρατηρήσει ότι δεν υπάρχει πρόοδος προς ολοκλήρωση στο παιχνίδι, θα ανακοινώσει την απόφασή του, και κάθε παίκτης θα έχει στη διάθεση του τρεις ακόμα σειρές παιζίματος 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.

2. Εννιάπαλο

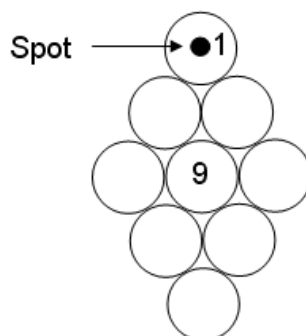
Το εννιάπαλο παίζεται με εννέα (9) μπάλες – στόχους αριθμημένες από το ένα (1) έως το εννέα (9) και τη λευκή μπάλα. Οι μπάλες παίζονται κατά σειρά αύξοντος αριθμού. Ο παίκτης που βάζει (έγκυρα/νόμιμα σε τρύπα) τη μπάλα εννέα κερδίζει το “frame”.

2.1 Καθορισμός σειράς για το πρώτο σπάσιμο

Ο παίκτης που κερδίζει το μέτρημα επιλέγει ποιος θα σπάσει πρώτος στο πρώτο frame. (Βλέπε 1.2 Μέτρημα για τον καθορισμό της σειράς παιζίματος στο τραπέζι.) Η τυπική φόρμα αγώνα είναι η εναλλαγή του σπασίματος, βλέπε όμως: Κανονισμός 15, Επόμενα (μετά το εναρκτήριο) σπασίματα.

2.2 Αρχική τοποθέτηση (στήσιμο) για τις μπάλες

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. (Βλέπε σχετικό διάγραμμα παρακάτω και Κανονισμός 4, Αρχική τοποθέτηση / «χτύπημα» στο τελάρο για τις μπάλες.)



2.3 Έγκυρη (νόμιμη) στεκιά σπασίματος (Έγκυρο «σπάσιμο»)

Οι ακόλουθοι κανόνες ισχύουν στο σπάσιμο:

(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. (Βλέπε Κανονισμός 17, Προϋποθέσεις «ανοιχτού» σπασίματος.)

2.4 Δεύτερη στεκιά στο παιχνίδι – “Push Out”

Αν δεν διαπραχθεί φάουλ στο σπάσιμο, ο παίκτης που έχει σειρά μπορεί να επιλέξει να παίξει “push out” ως στεκιά του. Πρέπει να γνωστοποιήσει την πρόθεση του στον διαιτητή (ή στον αντίπαλο ελλείψει διαιτητή), και μετά ισχύουν για την επόμενη στεκιά οι κανόνες 6.2 Επαφή πρώτα με λάθος μπάλα («παίξιμο λάθος μπάλας») και 6.3 Επαφή με μπάλα χωρίς ακόλουθη επαφή με σπόντα. Αν δεν διαπραχθεί φάουλ στο push out, ο αντίπαλος επιλέγει ποιος θα παίξει επόμενος.

2.5 Συνέχεια στο παιχνίδι

Αν ο παίκτης βάλει με έγκυρο τρόπο οποιαδήποτε μπάλα (εκτός από την περίπτωση push out, βλέπε 2.4 Δεύτερη στεκιά στο παιχνίδι – “Push Out”), συνεχίζει τη σειρά του στο τραπέζι για την επόμενη στεκιά. Αν βάλει με έγκυρο τρόπο τη μπάλα εννέα σε οποιαδήποτε στεκιά (εκτός από push out), κερδίζει το frame. Αν ο παίκτης αποτύχει να βάλει μπάλα ή διαπράξει/κάνει φάουλ, η σειρά περνά στον επόμενο παίκτη, και αν δεν έχει προηγηθεί φάουλ, ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι πρέπει να παίξει από τη θέση που άφησε ο προηγούμενος.

2.6 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο (“Spot”)

Αν η μπάλα εννέα (9) μπει με φάουλ ή push out, ή βγει εκτός τραπέζιου, επαναφέρεται στο foot spot. Βλέπε 1.4 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο (“Spot”). Καμία άλλη μπάλα δεν επαναφέρεται σε spot στο παιχνίδι.

2.7 Τυπικές παραβάσεις («Φάουλ» / “Fouls”)

Αν ο παίκτης διαπράξει/κάνει ένα τυπικό φάουλ, η σειρά περνά στον αντίπαλο. Η λευκή μπάλα είναι «στο χέρι», και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να την τοποθετήσει οπουδήποτε πάνω στην παικτική επιφάνεια. Βλέπε 1.5 «Λευκή μπάλα στο χέρι» (“Cue Ball in Hand”).

Οι ακόλουθες περιπτώσεις αποτελούν τυπικά φάουλ στο εννιάμπαλο:

6.1 Κατάληξη λευκής μπάλας εντός «τρύπας / τσέπης» ή εκτός τραπέζιου

6.2 Επαφή πρώτα με λάθος μπάλα («παίξιμο λάθος μπάλας»). Η πρώτη μπάλα με την οποία έρχεται σε επαφή η λευκή μπάλα σε κάθε στεκιά πρέπει να είναι αυτή με τον μικρότερο αριθμό που παραμένει στο τραπέζι.

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 κτύπημα / «κολλημένες» μπάλες
- 6.8 Παρατεταμένη επαφή μεταξύ λευκής μπάλας-πετσάκι στέκας («καρότσα»)
- 6.9 Στεκιά με μπάλες ακόμα σε κίνηση
- 6.10 Λάθος τοποθέτηση λευκής μπάλας
- 6.12 Στέκα μόνη της πάνω στο τραπέζι
- 6.13 Παίξιμο εκτός σειράς
- 6.15 Αργό παίξιμο

2.8 Σοβαρές παραβάσεις

Για την περίπτωση 6.14 Τρία (3) συνεχόμενα «φάουλ», η ποινή είναι απώλεια του τρέχοντος frame. Για τις περιπτώσεις του κανόνα 6.16 Αντιαθλητική επαφή, ο διαιτητής θα επιλέξει κατάλληλη ποινή ανάλογα με τη φύση της παράβασης.

2.9 «Αδιέξοδο»

Σε περίπτωση που προκύψει «αδιέξοδο» ο παίκτης που έσπασε στο frame θα σπάσει ξανά. (Βλέπε 1.12 «Αδιέξοδο».)

3. Οκτάμπαλο

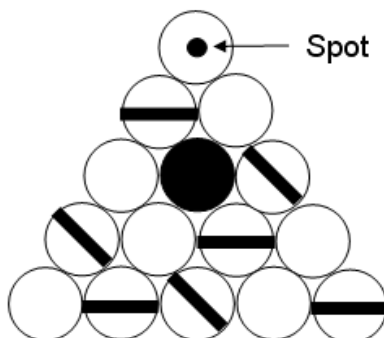
Το οκτάμπαλο παίζεται με δεκαπέντε (15) αριθμημένες μπάλες από το ένα (1) έως το δεκαπέντε (15) και τη λευκή μπάλα. Ο κάθε παίκτης πρέπει να βάλει όλες τις μπάλες από την ομάδα του (group των 1 έως 7 ή 9 έως 15) προτού επιχειρήσει να βάλει την οκτώ (8) για να κερδίσει το frame. Οι στεκιές δηλώνονται.

3.1 Καθορισμός σειράς για το πρώτο σπάσιμο

Ο παίκτης που κερδίζει το μέτρημα επιλέγει ποιος θα εκτελέσει το πρώτο σπάσιμο. (Βλέπε 1.2 Μέτρημα για τον καθορισμό της σειράς παιχνιδιού στο τραπέζι.) Η τυπική φόρμα αγώνα είναι η εναλλαγή του σπασίματος, βλέπε όμως: Κανονισμός 15, Επόμενα (μετά το εναρκτήριο) σπασίματα.

3.2 Αρχική τοποθέτηση (στήσιμο) για τις μπάλες

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.



3.3 Έγκυρο σπάσιμο (8μπαλο)

Οι ακόλουθοι κανόνες ισχύουν στο σπάσιμο:

(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». (Βλέπε 3.4 «Ανοιχτό τραπέζι» / Επιλογή ομάδας/group από τις μπάλες.)

(δ) Αν καμία μπάλα – στόχος δε μπει, τουλάχιστον τέσσερις (4) μπάλες – στόχοι πρέπει να έρθει 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.

(ε) 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 (Βλέπε 1.4 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο “Spot”) και να δεχτεί τη θέση που έχει προκύψει, ή

(2) σπάσει ξανά.

(ζ) Αν ο παίκτης που έσπασε βάλει τη μπάλα οκτώ (8) και η λευκή μπάλα καταλήξει σε τρύπα (Βλέπε ορισμός 8.6 Κατάληξη λευκής μπάλας σε τρύπα), ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να:

(1) επαναφέρει τη μπάλα οκτώ (8) στο foot spot (Βλέπε 1.4 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο “Spot”) και να συνεχίσει να παίζει με λευκή μπάλα στο χέρι τοποθετώντας την πίσω από τη γραμμή σπασίματος, ή

(2) σπάσει ξανά.

(η) Αν οποιαδήποτε μπάλα – στόχος βγει εκτός τραπέζιού 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.

(θ) Αν ο παίκτης που έσπασε έκανε έκανε φάουλ με οποιοδήποτε τρόπο που δεν αναφέρεται παραπάνω, 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.

3.4 «Ανοιχτό τραπέζι» / Επιλογή ομάδας/group από τις μπάλες

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. 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. Αν αποτύχει να βάλει με έγκυρο τρόπο τη μπάλα που δήλωσε, το τραπέζι παραμένει ανοιχτό και η σειρά περνά στον επόμενο παίκτη. Όταν το τραπέζι είναι «ανοιχτό», οποιαδήποτε μπάλα – στόχος μπορεί να χτυπηθεί πρώτη εκτός από τη μπάλα οκτώ (8).

3.5 Συνέχεια στο παιχνίδι

Ο παίκτης που έχει σειρά παραμένει στο τραπέζι όσο συνεχίζει να βάζει με έγκυρο τρόπο μπάλες που δηλώνει, ή μέχρι να κερδίσει το frame βάζοντας τη μπάλα οκτώ (8).

3.6 Στεκίες που χρειάζεται να δηλωθούν

Σε κάθε περίπτωση εκτός από το σπάσιμο, οι στεκίες πρέπει να δηλώνονται όπως εξηγείται στον κανόνα 1.6 Τυπική δηλωμένη στεκία. Η μπάλα οκτώ (8) μπορεί να δηλωθεί μόνο μετά από τη στεκία 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. (Βλέπε 8.17 Αμυντικό κτύπημα / “Safety Shot”.)

3.7 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο (“Spot”)

Αν η μπάλα οκτώ (8) μπει ή βγει εκτός τραπεζιού στο σπάσιμο, επαναφέρεται στο foot spot ή οι μπάλες στήνονται ξανά. (Βλέπε 3.3 Σπάσιμο και 1.4 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο “Spot”.) Καμία άλλη μπάλα δεν επαναφέρεται σε spot στο παιχνίδι.

3.8 Απώλεια παιχνιδιού (“frame”)

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 τραπεζιού.

Τα παραπάνω δεν ισχύουν στο σπάσιμο (Βλέπε 3.3 Σπάσιμο.)

3.9 Τυπικές παραβάσεις («Φάουλ» / “Fouls”)

Αν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι κάνει 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. Βλέπε 1.5 «Λευκή μπάλα στο χέρι» (“Cue Ball in Hand”).

Οι ακόλουθες περιπτώσεις αποτελούν τυπικά φάουλ στο οκτάμαλο:

- 6.1 Κατάληξη λευκής μπάλας εντός «τρύπας / τσέπης» ή εκτός τραπεζιού
- 6.2 Επαφή πρώτα με λάθος μπάλα («παίξιμο λάθος μπάλας»). Η πρώτη μπάλα με την οποία έρχεται σε επαφή η λευκή μπάλα σε κάθε στεκία πρέπει να ανήκει στο group από μπάλες του παίκτη, εκτός όταν το τραπέζι είναι ανοιχτό. (Βλέπε 3.4 «Ανοιχτό τραπέζι» / Επιλογή ομάδας/group από τις μπάλες.)
- 6.3 Επαφή με μπάλα χωρίς ακόλουθη επαφή με σπόντα
- 6.4 Στεκία χωρίς πόδι στο πάτωμα
- 6.5 Μπάλα εκτός τραπεζιού

- 6.6 Άγγιγμα μπάλας
- 6.7 Διπλό κτύπημα / «κολλημένες» μπάλες
- 6.8 Παρατεταμένη επαφή μεταξύ λευκής μπάλας-πετσάκι στέκας («καρότσα»)
- 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
- 6.15 Αργό παίξιμο

3.10 Σοβαρές παραβάσεις

Οι περιπτώσεις φάουλ που αναφέρονται στον κανόνα 3.8 Απώλεια παιχνιδιού (“frame”) οδηγούν σε ποινή απώλειας του τρέχοντος frame. Για τις περιπτώσεις του κανόνα 6.16 Αντιαθλητική επαφή, ο διαιτητής θα επιλέξει κατάλληλη ποινή ανάλογα με τη φύση της παράβασης.

3.11 «Αδιέξοδο»

Σε περίπτωση που προκύψει «αδιέξοδο» (Βλέπε 1.12 «Αδιέξοδο»), ο παίκτης που έσπασε στο frame θα σπάσει ξανά.

4. «14.1 συνεχές» (“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 μπουκ δεκατέσσερις (14) μπάλες, αυτές στήνονται ξανά (στο τρίγωνο) και ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι συνεχίζει να παίζει.

4.1 Καθορισμός σειράς για το πρώτο σπάσιμο

Οι παίκτες παίζουν τη στεκιά του μετρήματος για να καθορίσουν ποιος θα παίζει πρώτος. Βλέπε 1.2 Μέτρηση για τον καθορισμό της σειράς (παιξίματος) στο τραπέζι.

4.2 Αρχική τοποθέτηση (στήσιμο) για τις μπάλες

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.]

4.3 Εναρκτήριο σπάσιμο

Οι ακόλουθοι κανόνες ισχύουν στο εναρκτήριο σπάσιμο:

(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. (Βλέπε 8.4 Επαφή μπάλας με σπόντα.) Αυτό τιμωρείται με ποινή αφαίρεσης δύο πόντων από το σκορ του παίκτη που έσπασε. (Βλέπε 4.10 Παραβάσεις στο εναρκτήριο σπάσιμο.) 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. (Βλέπε 4.11 Σημαντικές περιπτώσεις παραβάσεων.)

4.4 Συνέχεια στο παιχνίδι και κατάκτηση της νίκης στον αγώνα

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 «τελάρου» (αντίστοιχο με των άλλων παιχνιδιών “frame”) έχουν μπει με έγκυρο τρόπο, το παιχνίδι διακόπτεται μέχρι να στηθούν ξανά οι μπάλες.

4.5 Στεκιάς που χρειάζεται να δηλωθούν

Οι στεκιάς πρέπει να δηλώνονται όπως εξηγείται στον κανόνα 1.6 Τυπική δηλωμένη στεκιά. 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.

4.6 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο (“Spot”)

Όλες οι μπάλες που μπαίνουν σε φάουλ, ή στεκιάς safety, ή χωρίς να έχουν δηλωθεί, και όσες οδηγούνται εκτός τραπεζιού επαναφέρονται στο foot spot. (Βλέπε 1.4 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο “Spot”.) Αν η 15^η μπάλα ενός «τελάρου» / “frame” χρειάζεται να επαναφερθεί σε σποτ 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.

4.7 Καθορισμός πόντων – «σκορ» (“Score”)

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.

4.8 Ειδικές περιπτώσεις στησίματος για τις μπάλες

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.

(α) Αν η 15^η μπάλα μπήκε στη στεκιά που σκόραρε τη 14^η, όλες οι δεκαπέντε (15) μπάλες στήνονται ξανά.

(β) Αν και οι δύο μπάλες παρεμβάλλονται, όλες οι μπάλες στήνονται ξανά και η λευκή μπάλα είναι στο χέρι πίσω από τη γραμμή σπασίματος.

(γ) Αν μόνο η 15^η μπάλα παρεμβάλλεται, 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.

(δ) Αν μόνο η λευκή μπάλα παρεμβάλλεται, 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.

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

[Σημείωση Ελληνικής μετάφρασης: Οι παραπάνω ειδικές περιπτώσεις στησίματος τελάρου στο *straight pool* συνοψίζονται και στον σχετικό πίνακα του πρωτότυπου κειμένου παρακάτω. Σε κάθε άλλη περίπτωση η 15^η μπάλα και η λευκή μπάλα παραμένουν στις θέσεις τους, οι υπόλοιπες δεκατέσσερις μπάλες στήνονται ξανά και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά. Στην 4^η στήλη αριστερά το σωστό είναι: “Below the *foot string* and not in the rack”. Ο πίνακας σχετίζεται με την ορολογία του άρθρου 8.1]

Cue Ball Lies \ 15 th Ball Lies	In the rack	Not in the rack and not on the head spot*	On the head spot*
In the rack	15 th Ball: foot spot Cue Ball: behind head string	15 th Ball: head spot Cue Ball: in position	15 th Ball: center spot Cue Ball: in position
Pocketed	15 th Ball: foot spot Cue Ball: behind head string	15 th Ball: foot spot Cue Ball: in position	15 th Ball: foot spot Cue Ball: in position
Behind the head string but not on the head spot*	15 th Ball: in position Cue Ball: head spot		
Below the head string and not in the rack	15 th Ball: in position Cue Ball: behind head string		
On the head spot *	15 th Ball: in position Cue Ball: center spot	*On the head spot means to interfere with spotting a ball on the head spot.	

Table 1. Summary of the Rules for 14.1 Racking Situations

4.9 Τυπικές παραβάσεις («Φάουλ» / “Fouls”)

Αν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι κάνει ένα 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 των περιπτώσεων που αναφέρονται παρακάτω. Οι ακόλουθες περιπτώσεις αποτελούν τυπικά φάουλ στο straight pool:

6.1 Κατάληξη λευκής μπάλας εντός «τρύπας / τσέπης» ή εκτός τραπέζιου. Η λευκή μπάλα είναι στο χέρι πίσω από τη γραμμή σπασίματος. Βλέπε 1.5 «Λευκή μπάλα στο χέρι» (“Cue Ball in Hand”).

6.3 Επαφή με μπάλα χωρίς ακόλουθη επαφή με σπόντα

6.4 Στεκιά χωρίς πόδι στο πάτωμα

6.5 Μπάλα εκτός τραπέζιου (όλες οι μπάλες – στόχοι που βγαίνουν εκτός τραπέζιου επαναφέρονται σε spot).

6.6 Άγγιγμα μπάλας

6.7 Διπλό κτύπημα / «κολλημένες» μπάλες

6.8 Παρατεταμένη επαφή μεταξύ λευκής μπάλας-πετσάκι στέκας («καρότσα»)

6.9 Στεκιά με μπάλες ακόμα σε κίνηση

6.10 Λάθος τοποθέτηση λευκής μπάλας

6.11 Λάθος παίξιμο πίσω από τη γραμμή κορυφής (σπασίματος). Για φάουλ που εμπίπτει στη δεύτερη παράγραφο του κανόνα 6.11, η λευκή μπάλα είναι στο χέρι για τον παίκτη που έρχεται στο τραπέζι με τη σειρά του.

6.12 Στέκα μόνη της πάνω στο τραπέζι

6.13 Παίξιμο εκτός σειράς

6.15 Αργό παίξιμο

4.10 Παραβάσεις στο εναρκτήριο σπάσιμο

Φάουλ στο εναρκτήριο σπάσιμο τιμωρείται με ποινή αφαίρεσης δύο πόντων όπως αναφέρεται στον κανόνα 4.3 Εναρκτήριο σπάσιμο, 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.

4.11 Σοβαρές παραβάσεις

Σε ότι αφορά τον κανόνα 6.14 Τρία (3) συνεχόμενα «φάουλ», μόνο τυπικά φάουλ προσμετρώνται, συνεπώς ένα φάουλ στο εναρκτήριο σπάσιμο δεν προσμετράται ως ένα από τα τρία (3) 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.

Για τις περιπτώσεις του κανόνα 6.16 Αντιαθλητική επαφή, ο διαιτητής θα επιλέξει κατάλληλη ποινή ανάλογα με τη φύση της παράβασης.

4.12 «Αδιέξοδο»

Σε περίπτωση που προκύψει «αδιέξοδο» (Βλέπε 1.12 «Αδιέξοδο»), οι παίκτες θα μετρηθούν ξανά για να καθοριστεί ποιος θα παίξει στεκιά εναρκτήριου σπασίματος.

6. Παραβάσεις («Φάουλ» / “Fouls”)

Οι ακόλουθες ενέργειες αποτελούν φάουλ στο Αμερικάνικο μπιλιάρδο όταν περιλαμβάνονται στους ειδικούς κανόνες κάθε παιχνιδιού που παίζεται. Αν διάφορα φάουλ συμβαίνουν ταυτόχρονα σε μία στεκιά, μόνο το πλέον σοβαρό από αυτά ισχύει. Αν ένα φάουλ δεν υποδειχθεί προτού αρχίσει η επόμενη στεκιά, θεωρείται πως δεν έχει συμβεί.

6.1 Κατάληξη λευκής μπάλας εντός «τρύπας / τσέπης» ή εκτός τραπεζιού

Αν η λευκή μπάλα μπει σε τρύπα ή βγει εκτός τραπεζιού, η στεκιά είναι φάουλ. Βλέπε 8.3 Κατάληξη μπάλας σε τρύπα και 8.5 Κατάληξη μπάλας εκτός τραπεζιού.

6.2 Επαφή πρώτα με λάθος μπάλα («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.

6.3 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. (Βλέπε 8.4 Επαφή μπάλας με σπόντα.)

6.4 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.

6.5 Μπάλα εκτός τραπεζιού

Όταν μία μπάλα οδηγείται εκτός τραπεζιού είναι φάουλ. Το αν η μπάλα αυτή επαναφέρεται σε spot εξαρτάται από τους κανόνες του παιχνιδιού. (Βλέπε 8.5 Κατάληξη μπάλας εκτός τραπεζιού.)

6.6 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 μία 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.

6.7 Διπλό χτύπημα / «κολλημένες» μπάλες

Αν η στέκα αγγίξει τη λευκή μπάλα περισσότερες από μία φορές σε μία στεκιά, η στεκιά είναι φάουλ. Αν η λευκή μπάλα βρίσκεται κοντά σε μπάλα – στόχο χωρίς να βρίσκεται σε επαφή μαζί της και το πετσάκι της στέκας βρίσκεται ακόμα σε επαφή με τη λευκή μπάλα όταν αυτή έρθει σε επαφή με τη μπάλα – στόχο, η στεκιά είναι φάουλ. Αν η λευκή μπάλα βρίσκεται πολύ κοντά σε μία μπάλα – στόχο, και αυτή μόλις αγγίζεται κατά τη στεκιά, η στεκιά θεωρείται ότι δεν παραβιάζει την πρώτη παράγραφο αυτού του κανόνα, μονολότι αδιαμφισβήτητα το πετσάκι βρίσκεται σε επαφή με τη λευκή μπάλα τη στιγμή που οι δύο μπάλες έρχονται σε επαφή μεταξύ τους.

Ωστόσο, αν η λευκή μπάλα βρίσκεται σε επαφή με μία μπάλα – στόχο στο ξεκίνημα της στεκιάς, είναι έγκυρο να χτυπήσει ο παίκτης προς τη μπάλα – στόχο ή μέρος αυτής (εφόσον αποτελεί έγκυρο στόχο σύμφωνα με τους κανόνες του παιχνιδιού) και αν η μπάλα – στόχος μετακινηθεί από μία τέτοια στεκιά, θεωρείται ότι ήρθε σε επαφή με τη λευκή μπάλα. (Μονολότι μπορεί να είναι έγκυρο να χτυπήσει παίκτης προς μία τέτοια «σε επαφή» / «κολλημένη» μπάλα, προσοχή πρέπει να δίνεται ώστε να μην παραβιάζεται η πρώτη παράγραφος του κανόνα εφόσον υπάρχουν κοντά επιπλέον μπάλες.)

Η λευκή μπάλα θεωρείται ότι δε βρίσκεται σε επαφή με καμία μπάλα εκτός εάν δηλωθεί ως «κολλημένη» από τον διαιτητή ή τον αντίπαλο. Αποτελεί ευθύνη του παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι να επιβεβαιώσει το γεγονός προτού παιχτεί η στεκιά.

Στεκάροντας μακριά από μία κολλημένη μπάλα δε συνιστά ότι η μπάλα αυτή έχει χτυπηθεί εκτός εάν το αντίθετο διευκρινίζεται από τους κανόνες του παιχνιδιού.

[Σημείωση Ελληνικής μετάφρασης: Οι γνωστές δυσκολίες εκτίμησης των παραβάσεων του κανόνα αυτού έχουν πρακτικά οδηγήσει στη μη εφαρμογή του.]

6.8 Παρατεταμένη επαφή μεταξύ λευκής μπάλας – πετσάκι στέκας

Αποτελεί φάουλ («καρότσα») η παρατεταμένη επαφή μεταξύ λευκής μπάλας – πετσάκι στέκας πέραν του διαστήματος που παρατηρείται σε κανονικές στεκιές.

6.9 Στεκιά με μπάλες ακόμα σε κίνηση

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

6.10 Λάθος τοποθέτηση λευκής μπάλας

Όταν η λευκή μπάλα είναι στο χέρι και περιορισμένη πίσω από τη γραμμή σπασίματος, είναι φάουλ το να παιχτεί από ή πέρα από τη γραμμή σπασίματος. Αν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι δεν είναι σίγουρος για το αν η λευκή μπάλα βρίσκεται τοποθετημένη πίσω από τη γραμμή σπασίματος, μπορεί να ζητήσει από τον διαιτητή να το καθορίσει.

6.11 Λάθος παίξιμο πίσω από τη γραμμή κορυφής (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.

6.12 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.

6.13 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 6.16 Αντιαθλητική επαφή.

6.14 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 εννιάμπαλο, τα φάουλ πρέπει να γίνονται σε ένα frame. Κάποια παιχνίδια όπως το οκτάμπαλο δεν περιλαμβάνουν αυτόν τον κανόνα.

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

6.15 Αργό παίξιμο

Αν ο διαιτητής εκτιμά ότι ένας παίκτης παίζει 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.)

6.16 Αντιαθλητική επαφή

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.

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

Περιλαμβάνει:

- (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 παιξίματος μετά από φάουλ ή διακοπή του αγώνα,
- (ε) προπόνηση την ώρα του αγώνα,
- (στ) «μαρκάρισμα» του τραπέζιού,
- (ζ) καθυστέρηση στο παιχνίδι, και
- (η) ακατάλληλη χρήση του εξοπλισμού.

7. Κανόνες / Κανονισμοί αγώνων αναπήρων (“Wheelchair competition”)

7.1 Κριτήρια καταλληλότητας παικτών

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.

7.2 Παραβάσεις που οδηγούν σε φάουλ

(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 τραπέζιού 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.

Παραβάσεις των παραπάνω 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 τραπεζιού – 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.

7.3 Αγωνιστικές προδιαγραφές 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.

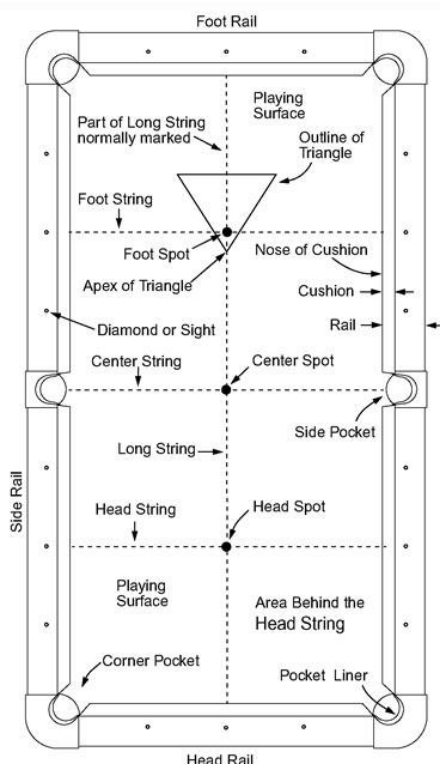
8. Ορισμοί που χρησιμοποιούνται στους κανόνες

Οι ακόλουθοι ορισμοί χρησιμοποιούνται παντού σε αυτούς τους κανόνες.

8.1 Μέρη του τραπεζιού

Οι ακόλουθοι ορισμοί των μερών του τραπεζιού αναφέρονται στο διάγραμμα που τους συνοδεύει παρακάτω, με τη μετάφραση τους στα Ελληνικά να ακολουθεί στην αμέσως επόμενη σελίδα. Κάποιες λεπτομέρειες ακριβών διαστάσεων και τοποθετήσεων βρίσκονται στις Προδιαγραφές Αγωνιστικού Εξοπλισμού της WPA.

Βλέπε στην ιστοσελίδα www.wpa-pool.com για τις τρέχουσες πληροφορίες.



Ελεύθερη μετάφραση στα Ελληνικά της ορολογίας του διαγράμματος τραπέζιου:

- “Head String”: γραμμή κορυφής (σπασίματος)
- “Foot String”: γραμμή βάσης (τελάρου)
- “Center String”: κεντρική γραμμή
- “Long String”: μακρά γραμμή (κεντρική)
- “Head Spot”: κεντρικό σημείο της γραμμής κορυφής (σπασίματος)
- “Foot Spot”: κεντρικό σημείο της γραμμής βάσης
- “Center Spot”: κεντρικό σημείο της παικτικής επιφάνειας – τραπέζιου
- “Area behind the Head String”: περιοχή πίσω από τη γραμμή κορυφής
- “Part of Long String normally marked”: μέρος της μακράς γραμμής που μαρκάρεται
- “Outline of Triangle”: περίγραμμα τριγώνου
- “Apex of Triangle”: κορυφή περιγράμματος τριγώνου
- “Playing Surface”: παικτική επιφάνεια
- “Corner Pocket”: γωνιακή τσέπη / τρύπα
- “Side Pocket”: μεσαία τσέπη / τρύπα
- “Cushion”: σπόντα (λάστιχο)
- “Nose of Cushion”: κορυφή σπόντας (λάστιχου)
- “Rail”: σπόντα (συνολικά το λάστιχο μαζί με την κουπαστή)
- “Head Rail”: «μικρή» σπόντα κορυφής
- “Foot Rail”: «μικρή» σπόντα βάσης
- “Side Rail”: «μεγάλη» σπόντα (πλάγια)
- “Diamond or Sight”: διαμάντι σπόντας.

Το τραπέζι αποτελείται από σπόντες, λάστιχα σπόντας, παικτική επιφάνεια και τρύπες (τσέπες). Η «βάση» (“foot end”) του τραπέζιου βρίσκεται στην πλευρά όπου συνήθως ξεκινούν στο παιχνίδι οι μπάλες – στόχοι και η «κορυφή» (“head end”) βρίσκεται στην πλευρά όπου συνήθως ξεκινά στο παιχνίδι η λευκή μπάλα.

Πίσω από τη γραμμή σπασίματος ορίζεται η περιοχή ανάμεσα στη σπόντα κορυφής και τη γραμμή σπασίματος (κορυφής), χωρίς να περιλαμβάνει τη γραμμή σπασίματος (κορυφής).

Τα λάστιχα της σπόντας, οι κουπαστές, οι τρύπες και τα ειδικά λάστιχα – όρια στις τρύπες αποτελούν μέρη της σπόντας ως σύνολο.

Υπάρχουν τέσσερις (4) κύριες γραμμές στην παικτική επιφάνεια όπως φαίνονται στο σχετικό διάγραμμα:

- η μακρά γραμμή (κεντρική) κατά μήκος του τραπέζιου,
- η γραμμή σπασίματος (κορυφής) που ορίζει το τεταρτημόριο του τραπέζιου πλησιέστερα προς τη σπόντα κορυφής (“head rail”),
- η γραμμή βάσης (τελάρου) που ορίζει το τεταρτημόριο του τραπέζιου πλησιέστερα προς τη σπόντα βάσης (“foot rail”), και
- η κεντρική γραμμή ανάμεσα στις δύο πλάγιες τρύπες.

Αυτές οι γραμμές μαρκάρονται μόνο όπου και όπως αναφέρεται παρακάτω.

Οι σπόντες (κουπαστές) φέρουν ένθετα που αναφέρονται ως διαμάντια και μαρκάρουν $\frac{1}{4}$ του πλάτους και $\frac{1}{8}$ του μήκους του τραπέζιου μετρημένα από κορυφή σε κορυφή σπόντας (λάστιχου).

Στην παικτική επιφάνεια, που αποτελεί το επίπεδο, καλυμμένο με ύφασμα (τσόχα) μέρος του τραπέζιου, τα ακόλουθα σημεία μαρκάρονται εφόσον χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι που παίζεται:

το κεντρικό σημείο της γραμμής βάσης (“foot spot”), όπου η γραμμή βάσης συναντά τη μακρά γραμμή,

το κεντρικό σημείο της σπόντας κορυφής (“head rail”), όπου η γραμμή σπασίματος συναντά τη μακρά γραμμή,

το κεντρικό σημείο της παικτικής επιφάνειας – τραπεζιού (“center spot”), όπου η κεντρική γραμμή συναντά τη μακρά γραμμή,

η γραμμή σπασίματος,

η μακρά γραμμή ανάμεσα στο foot spot και τη σπόντα βάσης (“foot rail”), και

το τρίγωνο (περιοχή τελάρου), είτε ως περίγραμμα είτε μέσω σημείων (σημάδια) ευθυγράμμισης ανάλογα με το παιχνίδι.

8.2 Ορισμός 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.

8.3 Κατάληξη μπάλας εντός τρύπας (τσέπης)

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 παραμένει φαινομενικά ακίνητη για πέντε (5) δευτερόλεπτα, δε θεωρείται εντός τρύπας αν αργότερα πέσει μόνη της μέσα στην τρύπα. Βλέπε 1.7 Επανατοποθέτηση μπάλας για περαιτέρω λεπτομέρειες. 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.

8.4 Επαφή 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 τραπεζιού 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. Βλέπε επίσης: Κανονισμός 27, Δηλώνοντας κολλημένες μπάλες.

8.5 Κατάληξη μπάλας εκτός τραπεζιού

Μία μπάλα θεωρείται ότι βρίσκεται εκτός τραπεζιού όταν σταματήσει οπουδήποτε εκτός της παικτικής επιφάνειας αλλά όχι εντός τρύπας. Μία μπάλα θεωρείται επίσης ότι βρίσκεται εκτός τραπεζιού όταν θα έβγαινε εκτός αλλά η επαφή με κάποιο αντικείμενο όπως τα φώτα του τραπεζιού, 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) δεν θεωρείται εκτός τραπεζιού εάν επιστρέψει στην παικτική επιφάνεια ή καταλήξει εντός τρύπας.

8.6 Κατάληξη λευκής μπάλας εντός τρύπας (“Scratch”)

Φάουλ κατά το οποίο η λευκή μπάλα καταλήγει εντός τρύπας.

8.7 Λευκή μπάλα (“Cue Ball”)

Η λευκή μπάλα (“Cue Ball” / «Μπάλα της στέκας») είναι αυτή που χτυπά ο παίκτης κατά την έναρξη της στεκιάς. Είναι παραδοσιακά λευκή, αρκετές όμως είναι μαρκαρισμένες με λογότυπο ή βούλες. Στο Αμερικάνικο μπιλιάρδο μία και μοναδική λευκή μπάλα χρησιμοποιείται και από τους δύο παίκτες.

8.8 Μπάλα – «αντικείμενο / στόχος» (“Object Ball”)

Οι μπάλες – στόχοι χτυπιούνται από τη λευκή μπάλα με τον συνήθη σκοπό του να καταλήξουν εντός τρύπας. Είναι τυπικά αριθμημένες από το ένα (1) έως τον αριθμό που χρησιμοποιείται ανάλογα στο κάθε παιχνίδι. Τα χρώματα και οι σημάδια (μαρκαρίσματα – σημάδια) που φέρουν οι μπάλες καλύπτονται από τις Προδιαγραφές Αγωνιστικού Εξοπλισμού της WPA.

8.9 Σετ (“Set”) αγώνα («ματς / match»)

Σε κάποιους αγώνες, το ματς χωρίζεται σε μέρη που καλούνται σετ, με κάποιο συγκεκριμένο αριθμό από σετ που απαιτούνται ώστε να κερδηθεί ο αγώνας.

Αντίστοιχα κάποιος συγκεκριμένος αριθμός από πόντους ή frames απαιτούνται ώστε να κερδηθεί κάθε σετ.

8.10 «Τελάρο» (“Rack”)

Το τελάρο είναι ένα εξάρτημα στησίματος για τις μπάλες, τυπικά τριγωνικού σχήματος, που χρησιμοποιείται στην αρχική τοποθέτηση τους για το σπάσιμο κατά την έναρξη του frame. Ο όρος αναφέρεται επίσης στην ίδια την τοποθέτηση για τις μπάλες. Το να στήσει κάποιος τις μπάλες σημαίνει να τις τοποθετήσει χρησιμοποιώντας το τελάρο. Το τελάρο ακόμα είναι ένα μέρος ενός ματς που παίζεται με ένα μοναδικό στήσιμο για τις μπάλες. Σε ορισμένα παιχνίδια, όπως το εννιάμπαλο, σκορ επιτυγχάνεται με ένα πόντο ανά τελάρο (frame).

8.11 Σπάσιμο

Το σπάσιμο είναι η εναρκτήρια στεκιά ενός ματς ή frame, ανάλογα με το παιχνίδι.

Συμβαίνει όταν οι μπάλες – στόχοι έχουν στηθεί στο τελάρο και η λευκή μπάλα παίζεται πίσω από τη γραμμή σπασίματος με τον συνήθη σκοπό να ανοίξουν (σπάσουν) οι μπάλες.

8.12 Σειρά (παιξίματος)

Η σειρά παιξίματος 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 παιξίματος στο τραπέζι και καλείται «παίκτης που εκτελεί» / “shooter”.

8.13 Καθορισμός θέσης μπάλας

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.

8.14 Επαναφορά μπάλας

Σε ορισμένα παιχνίδια, χρειάζεται οι μπάλες – στόχοι να τοποθετηθούν στην παικτική επιφάνεια εκτός των περιπτώσεων στησίματος ενός νέου τελάρου.

Θεωρείται ότι επανα – φέρονται (σε συγκεκριμένο σημείο / spot) όταν συμβαίνει αυτό. Βλέπε 1.4 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο (“Spot”).

8.15 Επαναφορά θέσης

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

8.16 “Jump Shot” («χτύπημα υπερπήδησης»)

Η στεκιά – χτύπημα jump είναι μία όπου η λευκή μπάλα οδηγείται να υπερβεί ένα εμπόδιο που παρεμβάλλεται όπως μία μπάλα – στόχος ή μέρος μίας σπόντας. Το αν μία τέτοια στεκιά είναι έγκυρη εξαρτάται από το πώς επιτυγχάνεται και από την πρόθεση του παίκτη που την εκτελεί. Συνήθως μία έγκυρη στεκιά jump παίζεται ανυψώνοντας τη στέκα και οδηγώντας τη λευκή μπάλα προς τα κάτω στην παικτική επιφάνεια από την οποία αναπηδά.

8.17 Αμυντικό κτύπημα (“Safety Shot”)

Μία στεκιά θεωρείται «αμυντική» / “safe” αν το παιχνίδι που παίζεται είναι «δηλωτό» (με στεκίες που δηλώνονται) και ο παίκτης που εκτελεί δηλώσει στον διαιτητή ή στον αντίπαλο τη στεκιά ως τέτοια προτού παιχτεί. Η σειρά περνά στον αντίπαλο και μετά το τέλος μίας αμυντικής στεκιάς.

8.18 «Φαλτσοστεκιά» (“Miscue”)

Μία φαλτσοστεκιά («τσαφ») συμβαίνει όταν το πετσάκι της στέκας γλιστρά στη λευκή μπάλα πιθανόν λόγω υπερβολικά έκκεντρης επαφής ή ανεπαρκούς ποσότητας από τεμπεσίρι πάνω στο πετσάκι. Συνήθως συνοδεύεται από έναν οξύ (χαρακτηριστικό) ήχο και επιβεβαιώνεται από τον αποχρωματισμό στο πετσάκι της στέκας. Αν και ορισμένες φαλτσοστεκίες περιλαμβάνουν επαφή του πλάγιου μέρους της στέκας με τη λευκή μπάλα, εκτός εάν μία τέτοια επαφή είναι καθαρά ορατή, θεωρείται πως δεν έχει συμβεί. Μία στεκιά με κίνηση «δίκην κουτάλας», όπου το πετσάκι της στέκας έρχεται ταυτόχρονα σε επαφή με την παικτική επιφάνεια και τη λευκή μπάλα και αυτό προκαλεί την αναπήδηση της λευκής μπάλας από την παικτική επιφάνεια, αντιμετωπίζεται ως φαλτσοστεκιά. Σημειώστε ότι οι σκόπιμες φαλτσοστεκίες καλύπτονται από τον κανόνα 6.16 Αντιαθλητική επαφή (γ).

9. Δεκάμπαλο (κανόνες σε ισχύ από 1/1/2009)

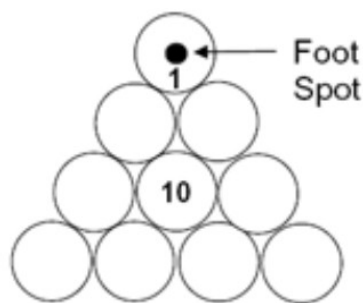
Το δεκάμπαλο είναι «δηλωτό» παιχνίδι που παίζεται με δέκα (10) μπάλες – στόχους αριθμημένες από το ένα (1) έως το δέκα (10) και τη λευκή μπάλα. Οι μπάλες παίζονται κατά σειρά αύξοντος αριθμού και η μπάλα με τον μικρότερο αριθμό πρέπει να έρθει σε επαφή με τη λευκή μπάλα ώστε να είναι έγκυρο το χτύπημα. 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. (Βλέπε 9.5 Δηλώνοντας στεκίες και βάζοντας μπάλες εντός τρύπας).

9.1 Καθορισμός σειράς για το πρώτο σπάσιμο

Ο παίκτης που κερδίζει στο μέτρημα επιλέγει ποιος θα σπάσει στο πρώτο frame. (Βλέπε 1.2 Μέτρημα για τον καθορισμό της σειράς (παιξίματος) στο τραπέζι.) Η τυπική φόρμα αγώνα είναι η εναλλαγή του σπασίματος, βλέπε όμως: Κανονισμός 15, Επόμενα (μετά το εναρκτήριο) σπασίματα.

9.2 Αρχική τοποθέτηση (στήσιμο) για τις μπάλες

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. (Βλέπε Κανονισμός 4, Αρχική τοποθέτηση (στήσιμο) / «χτύπημα» στο τελάρο για τις μπάλες – σχετικό διάγραμμα στην αμέσως επόμενη σελίδα.)



9.3 Έγκυρη (νόμιμη) στεκιά σπασίματος (Έγκυρο «σπάσιμο»)

Οι ακόλουθοι κανόνες ισχύουν στο σπάσιμο του 10μπαλου:

- (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. (Βλέπε Κανονισμός 17, Προϋποθέσεις «ανοιχτού» σπασίματος.)

9.4 Δεύτερη στεκιά στο παιχνίδι – “Push Out”

Αν δεν διαπραχθεί φάουλ στο σπάσιμο, ο παίκτης που έχει σειρά μπορεί να επιλέξει να παίξει “push out” ως στεκιά του. Πρέπει να γνωστοποιήσει την πρόθεση του στον διαιτητή (ή στον αντίπαλο ελλείψει διαιτητή), και μετά ισχύουν για την επόμενη στεκιά οι κανόνες 6.2 Επαφή πρώτα με λάθος μπάλα («παίξιμο λάθος μπάλας») και 6.3 Επαφή με μπάλα χωρίς ακόλουθη επαφή με σπόντα. Αν δεν διαπραχθεί φάουλ στο push out, ο αντίπαλος επιλέγει ποιος θα παίξει επόμενος. Αν η μπάλα δέκα (10) μπει σε push out, επαναφέρεται σε spot, χωρίς ποινή.

9.5 Δηλώνοντας στεκιάς και βάζοντας μπάλες εντός τρύπας

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 βέβαιοι για τη στεκιά που πρόκειται να παιχτεί, μπορεί να ζητήσει να δηλωθεί.

9.6 Αμυντικό κτύπημα (“Safety Shot”)

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. (Βλέπε 9.7 Μπάλες που μπήκαν σε τρύπα με λάθος / άκυρο τρόπο που ισχύει επίσης και σε περίπτωση safe.)

9.7 Μπάλες που μπήκαν 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.

9.8 Συνέχεια στο παιχνίδι

Αν ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι βάλει με έγκυρο τρόπο σε τρύπα μία δηλωμένη μπάλα (εκτός της περίπτωσης push out, βλέπε 9.4 Δεύτερη στεκιά στο παιχνίδι – “Push Out”), οποιοσδήποτε επιπλέον μπάλες μπουν σε τρύπα παραμένουν εντός τρύπας (εκτός της μπάλας δέκα/10, βλέπε 9.9 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο / “Spot”), και συνεχίζει τη σειρά του στο τραπέζι για την επόμενη στεκιά. Αν ένας παίκτης δηλώσει και βάλει σε τρύπα τη μπάλα 10 με νόμιμο χτύπημα, όταν αυτή δεν είναι η τελευταία μπάλα στο τραπέζι, η μπάλα 10 επαναφέρεται στο παιχνίδι και ο παίκτης συνεχίζει τη σειρά του. Αν ο παίκτης αποτύχει να βάλει μπάλα ή διαπράξει/κάνει φάουλ, η σειρά περνά στον επόμενο παίκτη, και αν δεν έχει προηγηθεί φάουλ, ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι πρέπει να παίξει από τη θέση που άφησε ο προηγούμενος.

9.9 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο (“Spot”)

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. (Βλέπε 1.4 Επαναφορά μπάλας σε συγκεκριμένο σημείο (“Spot”.) Καμία άλλη μπάλα δεν επαναφέρεται σε spot στο παιχνίδι.

9.10 Τυπικές παραβάσεις («Φάουλ» / “Fouls”)

Αν ο παίκτης διαπράξει/κάνει ένα τυπικό φάουλ, η σειρά περνά στον αντίπαλο. Η λευκή μπάλα είναι «στο χέρι», και ο παίκτης που έρχεται στο τραπέζι μπορεί να την τοποθετήσει οπουδήποτε πάνω στην παικτική επιφάνεια. (Βλέπε 1.5 «Λευκή μπάλα στο χέρι» (“Cue Ball in Hand”).

Οι ακόλουθες περιπτώσεις αποτελούν τυπικά φάουλ στο δεκάμπαλο:

6.1 Κατάληξη λευκής μπάλας εντός «τρύπας / τσέπης» ή εκτός τραπέζιού

6.2 Επαφή πρώτα με λάθος μπάλα («παίξιμο λάθος μπάλας»). Η πρώτη μπάλα με την οποία έρχεται σε επαφή η λευκή μπάλα σε κάθε στεκιά πρέπει να είναι αυτή με τον μικρότερο αριθμό που παραμένει στο τραπέζι.

6.3 Επαφή με μπάλα χωρίς ακόλουθη επαφή με σπόντα

6.4 Στεκιά χωρίς πόδι στο πάτωμα

6.5 Μπάλα εκτός τραπέζιού

6.6 Άγγιγμα μπάλας

6.7 Διπλό κτύπημα / «κολλημένες» μπάλες

6.8 Παρατεταμένη επαφή μεταξύ λευκής μπάλας-πετσάκι στέκας («καρότσα»)

6.9 Στεκιά με μπάλες ακόμα σε κίνηση

6.10 Λάθος τοποθέτηση λευκής μπάλας

6.12 Στέκα μόνη της πάνω στο τραπέζι

6.13 Παίξιμο εκτός σειράς

6.15 Αργό παίξιμο

9.11 Σοβαρές παραβάσεις

Για την περίπτωση 6.14 Τρία (3) συνεχόμενα «φάουλ», η ποινή είναι απώλεια του τρέχοντος frame. Για τις περιπτώσεις του κανόνα 6.16 Αντιαθλητική επαφή, ο διαιτητής θα επιλέξει κατάλληλη ποινή ανάλογα με τη φύση της παράβασης.

9.12 «Αδιέξοδο»

Σε περίπτωση που προκύψει «αδιέξοδο» ο παίκτης που έσπασε στο frame θα σπάσει ξανά. Βλέπε 1.12 «Αδιέξοδο».

10. Οδηγίες ανάγνωσης της Ελληνικής μετάφρασης

Πριν από την ανάγνωση των επιμέρους κανόνων για κάθε παιχνίδι, προτείνεται η ανάγνωση των γενικών κεφαλαίων 6 και 8 προς εξοικείωση με την ειδική ορολογία του παιχνιδιού, απαραίτητη για την πλήρη κατανόηση των κανόνων. Θεωρείται επίσης απαραίτητη και η ανάγνωση των αντίστοιχων διεθνών κανονισμών προς περαιτέρω κατανόηση των αγωνιστικών συνθηκών του Αμερικάνικου μπιλιάρδου.

Λόγω της έλλειψης πλήρους αντιστοιχίας ανάμεσα στην αυθεντική ορολογία και την απόδοση της στα Ελληνικά, προτείνεται η ανάγνωση της Ελληνικής μετάφρασης σε συνδυασμό με το πρωτότυπο κείμενο και πέρα από τις περιπτώσεις στις οποίες επισημαίνεται ως απαραίτητο.

Υπενθυμίζεται τέλος, πως σύμφωνα με το άρθρο 1.1 Ευθύνες των παικτών, την τελική ευθύνη για την πλήρη γνώση και κατανόηση των διεθνών κανόνων, των κανονισμών (σύνολο κανόνων) και των αγωνιστικών προδιαγραφών που διέπουν το Αμερικάνικο μπιλιάρδο φέρει ο ίδιος ο παίκτης.-

WPA (World Pool Billiard Association) Παγκόσμια Ομοσπονδία Αμερικάνικου Μπιλιάρδου

Κανονισμοί (Ισχύουν από 15/03/2016)

Ελεύθερη μετάφραση στα Ελληνικά: Ανδρικόπουλος Πέτρος

Πίνακας περιεχομένων

1. Διοικητική διακριτική ευχέρεια
2. Εξαιρέσεις στους Κανόνες
3. Κώδικας ενδυμασίας / “Dress Code”
 - 3.1 Άνδρες
 - 3.2 Γυναίκες
4. Αρχική τοποθέτηση (στήσιμο) / «χτύπημα» στο τελάρο για τις μπάλες
5. Παίζοντας με διαιτητή «περιοχής»
6. Ποινές ανταθλητικής επαφής
7. Διαμαρτυρία επί αποφάσεων
8. Οδηγίες για διαιτητές
9. Ανταπόκριση του διαιτητή
10. Προσθήκη κανόνα στο δμπαλο
11. Επαναφορά θέσης
12. Αποδοχή εξοπλισμού
13. Άδειασμα τρύπας / τσέπης
14. Δικαίωμα παίκτη για διακοπή του παιχνιδιού / Time Out
15. Επόμενα (μετά το αρχικό) σπασίματα
16. Στήσιμο στο τελάρο για τις μπάλες στο εννιάμπαλο
17. Προϋποθέσεις «ανοιχτού» σπασίματος
18. Σκόπιμη αλλαγή πορείας της λευκής μπάλας στο εναρκτήριο σπασίμο
19. Χρονομέτρηση στεκιάς / “Shot Clock”
20. Φάουλ μόνο της λευκής μπάλας
21. Αργοπορία παίκτη στην έναρξη αγώνα
22. Εξωτερική παρεμβολή
23. Προπονητική παρέμβαση
24. «Θεϊκή παρέμβαση»
25. Παραμονή στην καρέκλα κατά τη διάρκεια του αγώνα
26. Ταυτόχρονη επαφή χτυπήματος
27. Δηλώνοντας κολλημένες μπάλες
28. **Οδηγίες ανάγνωσης της Ελληνικής μετάφρασης**

[Σημείωση συντάκτη Αγγλικής έκδοσης των ΗΠΑ: Το αρσενικό φύλο χρησιμοποιείται για λόγους εκφραστικής απλούστευσης και δεν προορίζεται για να καθορίσει το φύλο των παικτών ή των υπευθύνων.]

[Ομοίως ακολουθείται και εδώ στην ελεύθερη μετάφραση στα Ελληνικά..]

1. Διοικητική διακριτική ευχέρεια

Οι κανονισμοί αυτοί προσεγγίζουν απαιτήσεις ενδυμασίας, διαμαρτυρίες, θέματα προγραμματισμού, και άλλα θέματα που δεν αποτελούν μέρος των κανόνων του παιχνιδιού αλλά χρειάζονται να ρυθμίζονται σε κάθε διοργάνωση. Ορισμένες πτυχές εφαρμογής των κανονισμών διαφέρουν από διοργάνωση σε διοργάνωση, όπως ο αριθμός των σετ σε ένα ματς και ποιος θα σπάσει (ανοίξει) τις μπάλες μετά το πρώτο frame στο εννιάμπαλο. Οι υπεύθυνοι μίας διοργάνωσης φέρουν την ευθύνη εφαρμογής των κανονισμών. Οι κανονισμοί αυτοί δεν έχουν την ίδια ισχύ με τους κανόνες, οι κανόνες έχουν προτεραιότητα.

2. Εξαιρέσεις στους κανόνες

Οι κανόνες του παιχνιδιού που βρίσκονται σε ισχύ δε μπορούν να αλλάξουν εκτός εάν εκδοθεί ειδική ανακοίνωση από τον αθλητικό υπεύθυνο της WPA ή άλλον επίσημο της WPA για μία 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”).

3. Κώδικας ενδυμασίας / “Dress Code”

Η ενδυμασία του κάθε παίκτη πρέπει πάντα να ανταποκρίνεται στο αγωνιστικό επίπεδο και να είναι καθαρή, κατάλληλη και σε καλή κατάσταση. Αν ένας παίκτης δεν είναι σίγουρος για την εγκυρότητα / νομιμότητα της ενδυμασίας του, ο παίκτης θα πρέπει να προσεγγίσει τον υπεύθυνο διοργάνωσης πριν από τους αγώνες και να ρωτήσει αν η ενδυμασία είναι έγκυρη. Ο υπεύθυνος διοργάνωσης έχει τον τελικό λόγο σε ότι αφορά την εγκυρότητα ενδυμασίας. Σε εξαιρετικές περιπτώσεις, ο υπεύθυνος διοργάνωσης μπορεί να επιτρέψει σε έναν παίκτη να αγωνιστεί παραβιάζοντας τον κώδικα ενδυμασίας, π.χ. σε περίπτωση απώλειας αεροπορικών χειραποσκευών. Ένας παίκτης ενδέχεται να αποκλειστεί για παραβίαση του κώδικα ενδυμασίας.

Αν δεν υπάρχει ανακοίνωση πριν από τη διοργάνωση, θεωρείται ότι ισχύει ο κώδικας ενδυμασίας της WPA. Οι ακόλουθες είναι οι τρέχουσες απαιτήσεις για τα παγκόσμια πρωταθλήματα (“World Championships”) και τις διοργανώσεις παγκοσμίου εμβέλειας (“World Tour events”).

3.1 Άνδρες

Οι άνδρες μπορούν να φοράνε κανονικό πουκάμισο με γιακά +/- κουμπωμένο γιλέκο 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.

3.2 Γυναίκες

Οι γυναίκες μπορούν να φοράνε πουκάμισο, κομψό “top”, φόρεμα, μπλούζα ή “polo” με υποχρεωτική κάλυψη των ώμων. Μπλούζες “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.

4. Αρχική τοποθέτηση (στήσιμο) / «χτύπημα» στο τελάρο για τις μπάλες

Ένα τραπέζι θεωρείται ότι είναι «χτυπημένο» όταν ένα ειδικό περίγραμμα / ταμπλέτα τοποθετείται στην περιοχή του τελάρου, οι μπάλες τοποθετούνται εντός της ταμπλέτας και χτυπιούνται στη θέση τους. Αυτή η διαδικασία αντικαθιστά τη χρήση του παραδοσιακού τριγωνικού τελάρου, και εξασφαλίζει ένα γρήγορο, «δεμένο» τελάρο με τις μπάλες καλά κολλημένες μεταξύ τους. Η επιλογή ανάμεσα στο χτύπημα μέσω ταμπλέτας και το παραδοσιακό στήσιμο παραμένει στη διακριτική ευχέρεια του διοργανωτή. 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.

Για περαιτέρω πληροφορίες σχετικά με το χτύπημα στις μπάλες μέσω ταμπλέτας, μπορείτε να επικοινωνήσετε με τις αρμόδιες αρχές του Αμερικάνικου μπιλιάρδου στην Ελλάδα και το εξωτερικό.

Ειδική Μεμβράνη: (πάχους έως 0.14mm)

- Μαρκάρισμα του τραπέζιου με κατάλληλη γραμμή πριν από τη χρήση της.
- Υποχρεωτική αφαίρεση αμέσως μετά το σπάσιμο, από τον διαιτητή ή τον αντίπαλο, εφόσον η ελεύθερη αφαίρεση της εμποδίζεται το πολύ από δύο (2) μπάλες. Σε αντίθετη περίπτωση παραμένει στη θέση της μέχρι να είναι εφικτή η αφαίρεση της.
- Υποχρεωτική τοποθέτηση της εκτός παικτικής επιφάνειας μετά από την αφαίρεση της, συμπεριλαμβάνονται και οι σπόντες. Σε περίπτωση περαιτέρω επαφής μπάλας με τη μεμβράνη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δίνεται φάουλ.

5. Παίζοντας με διαιτητή «περιοχής»

Ενδέχεται μία διοργάνωση να διεξάγεται με διαιτητές «περιοχής» με τον κάθε έναν υπεύθυνο για διάφορα τραπέζια και χωρίς διαιτητή μόνιμα σε κάθε τραπέζι. Σε αυτήν την περίπτωση οι παίκτες αναμένεται να εξακολουθούν να τηρούν όλους τους κανόνες του παιχνιδιού. Ο προτεινόμενος τρόπος διεξαγωγής σε τέτοια περίπτωση έχει ως εξής.

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.

6. Ποινές αντιαθλητικής επαφής

Οι κανόνες και οι κανονισμοί παρέχουν στον διαιτητή και τους άλλους επίσημους σημαντικό εύρος κατά την εφαρμογή ποινών σε αντιαθλητική επαφή. Διάφοροι παράγοντες πρέπει να ληφθούν υπόψη σε τέτοιες αποφάσεις, 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, ενώ οι σχετικά αρχάριοι ενδέχεται να μην έχουν πλήρη αντίληψη περί του τρόπου εφαρμογής των κανόνων.

7. Διαμαρτυρία επί αποφάσεων

Αν ένας παίκτης χρειάζεται μία απόφαση να παρθεί, το πρώτο άτομο με το οποίο πρέπει να έρθει σε επαφή είναι ο διαιτητής. Ο διαιτητής θα καταλήξει στην απόφαση του με κάθε μέσο το οποίο κρίνει ως κατάλληλο. Αν ένας παίκτης επιθυμεί να διαμαρτυρηθεί απέναντι στην απόφαση αυτή, μπορεί να έρθει σε επαφή με τον επικεφαλής των διαιτητών και μετά από αυτόν τον υπεύθυνο διοργάνωσης. Σε κάθε επίσημη διοργάνωση, η απόφαση του υπεύθυνου διοργάνωσης είναι δεσμευτική και τελική. Στα παγκόσμια πρωταθλήματα της WPA, μπορεί να γίνει ένσταση στον αθλητικό υπεύθυνο της WPA, εφόσον είναι παρών. Απαιτείται κατάθεση 100\$ από τον διαμαρτυρόμενο για μία τέτοια ένσταση η οποία και θα κατασχεθεί σε περίπτωση αρνητικής (για τον διαμαρτυρόμενο) τελικής απόφασης.

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.

8. Οδηγίες για διαιτητές

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 διακόψει το παιχνίδι όταν οι συνθήκες δεν επιτρέπουν δίκαιη διεξαγωγή (“fair play”). Το παιχνίδι θα διακοπεί επίσης όταν μία δήλωση ή απόφαση αμφισβητείται. 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. Η πρώτη προειδοποίηση δεν απαιτείται από τους κανόνες αλλά χρησιμεύει προς αποφυγή παρεξηγήσεων αργότερα. Αν υπάρχει πίνακας σκορ στον οποίο φαίνεται (ορατή στους παίκτες) η αρίθμηση των φάουλ, καλύπτει τις απαιτήσεις των προειδοποιήσεων.

9. Ανταπόκριση του 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.

10. Προσθήκη κανόνα στο δμπαλο

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.

11. Επαναφορά θέσης

Σε οποιαδήποτε περίπτωση είναι απαραίτητο να μεταβληθεί μία θέση που έχουν οι μπάλες, είναι αποκλειστικό καθήκον και ευθύνη του διαιτητή να εκτελέσει αυτή την ενέργεια. Μπορεί να καταλήξει στην απόφαση του με κάθε μέσο το οποίο κρίνει ως κατάλληλο τη δεδομένη στιγμή. Μπορεί να συμβουλευτεί τον έναν ή και τους δύο παίκτες για αυτό, ωστόσο, η ιδιαίτερη άποψη ενός παίκτη δεν τον δεσμεύει και μπορεί να μεταβάλλει την κρίση του. Κάθε εμπλεκόμενος παίκτης έχει το δικαίωμα να αμφισβητήσει την κρίση του διαιτητή μόνο μία φορά, αλλά μετά από αυτό απομένει στην διακριτική ευχέρεια του διαιτητή να επαναφέρει ή όχι τη μπάλα ή τις μπάλες στην αρχική θέση.

12. Αποδοχή 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.

13. Αδειασμα τρύπας / τσέπης

Για να θεωρηθεί μία μπάλα ότι βρίσκεται εντός τρύπας, πρέπει να πληροί όλες τις προϋποθέσεις που περιγράφονται στον κανόνα 8.3 Κατάληξη μπάλας εντός τρύπας (τσέπης). Αν και η το έργο του αδειάσματος τρύπας από μπάλες συμπεριλαμβάνεται στην περιγραφή των καθηκόντων του διαιτητή, η τελική ευθύνη για οποιοδήποτε φάουλ συμβεί ως αποτέλεσμα μία τέτοιας κακοδιαχείρισης απομένει πάντα στον παίκτη που έχει σειρά στο τραπέζι. Επί απουσίας του διαιτητή, για παράδειγμα στην περίπτωση του διαιτητή περιοχής, ο παίκτης μπορεί να εκτελέσει την ενέργεια αυτή μόνος του, υπό την προϋπόθεση να κάνει καθαρή και εμφανή την πρόθεση του στον αντίπαλο.

14. Δικαίωμα παίκτη για διακοπή του παιχνιδιού / 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.

15. Επόμενα (μετά το αρχικό) σπασίματα

Για να αποφασιστεί ποιος θα σπάσει στα frames μετά το πρώτο, σε παιχνίδια όπως στο εννιάμπαλο, ο διοργανωτής μπορεί να επιλέξει διαδικασία διαφορετική από αυτήν που παρατίθεται στους κανόνες. Για παράδειγμα ο νικητής (του frame) μπορεί να σπάει ή οι παίκτες να εναλλάσσουν «σετ» των τριών συνεχόμενων σπασιμάτων.

16. Στήσιμο στο τελάρο για τις μπάλες στο εννιάμπαλο

Όπως δηλώνεται στον κανόνα 2.2 Αρχική τοποθέτηση (στήσιμο) για τις μπάλες, οι υπόλοιπες μπάλες εκτός της μπάλας ένα (1) και της μπάλας εννέα (9) τοποθετούνται τυχαία στο τελάρο και δεν πρέπει να μπαίνουν σε σκόπιμη/συγκεκριμένη σειρά/πρότυπο σε κανένα frame. Αν δεν στήνει τις μπάλες διαιτητής, και ένας παίκτης θεωρεί ότι ο αντίπαλος του τοποθετεί σκόπιμα τις μπάλες στο τελάρο σε συγκεκριμένη σειρά, μπορεί να το επισημάνει σε κάποιον υπεύθυνο της διοργάνωσης.

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.

17. Προϋποθέσεις «ανοιχτού» σπασίματος

Ο διοργανωτής μπορεί να θέσει επιπλέον απαιτήσεις για το σπάσιμο σε παιχνίδια όπου απαιτείται «ανοιχτό» σπάσιμο όπως το εννιάμπαλο. Για παράδειγμα, μπορεί να απαιτείται να οδηγούνται τρεις (3) μπάλες πίσω από τη γραμμή σπασίματος ή να μπουν σε τρύπες.

18. Σκόπιμη αλλαγή πορείας της λευκής μπάλας στο εναρκτήριο σπάσιμο

Μπορεί σε ένα σπάσιμο ο παίκτης που το εκτελεί να κάνει «φαλτσosτεκιά» και να προσπαθήσει να εμποδίσει τη λευκή μπάλα από το να διαγράψει την κανονική της πορεία, αλλάζοντας της πορεία με τη στέκα ή με κάποιο άλλο μέσο. Αυτή η πρακτική και άλλες παρόμοιες πρακτικές απαγορεύονται αυστηρά σύμφωνα με τον κανόνα περί αντιαθλητικής επαφής, κανόνας 6.16 (β). Οι παίκτες δεν πρέπει ποτέ να αγγίζουν σκόπιμα οποιαδήποτε μπάλα που μετέχει στο παιχνίδι εκτός της κίνησης προς τα εμπρός που πραγματοποιεί το πετσάκι της στέκας στη λευκή μπάλα σε μία έγκυρη στεκιά. Η ποινή για ένα τέτοιο φάουλ θα καθοριστεί από τον διαιτητή ανάλογα με τις οδηγίες περί αντιαθλητικής επαφής στον κανόνα 6.16 Αντιαθλητική επαφή.

19. Χρονομέτρηση στεκιάς / “Shot Clock”

Χρονομέτρηση στις στεκιές 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 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.

20. Φάουλ μόνο της λευκής μπάλας

Αν δεν υπάρχει διαιτητής που να επιβλέπει ένα ματς, αυτό μπορεί να παιχτεί με εφαρμογή μόνο των φάουλ της λευκής μπάλας. Με άλλα λόγια, 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.

21. Αργοπορία παίκτη στην έναρξη αγώνα

Οι παίκτες πρέπει να βρίσκονται στο παιχνίδι και έτοιμοι να παίξουν το προκαθορισμένο για αυτούς ματς στην προκαθορισμένη ώρα αγώνα. Αν ένας παίκτης έχει αργήσει στην προκαθορισμένη ώρα του αγώνα του, θα έχει στη διάθεση του δεκαπέντε (15) λεπτά της ώρας ώστε να παρουσιαστεί στο τραπέζι που του έχει ανατεθεί για να αγωνιστεί ή θα χάσει το ματς. Προτείνεται να ανακοινώνεται μετά από πέντε (5) λεπτά μία πρώτη ειδοποίηση για τον παίκτη, μετά από δέκα (10) λεπτά μία δεύτερη ειδοποίηση και μετά από δεκατέσσερα (14) λεπτά μία τελική «ενός λεπτού» ειδοποίηση. Μία αυστηρότερη απαίτηση μπορεί να εφαρμοστεί για παραβάτες κατ’ επανάληψη.

22. Εξωτερική παρεμβολή

Βλέπε κανόνα 1.9, Εξωτερική παρεμβολή. 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.

23. Προπονητική παρέμβαση

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.

24. «Θεϊκή παρέμβαση»

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.

25. Παραμονή στην καρέκλα κατά τη διάρκεια του αγώνα

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.

26. 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.

27. Δηλώνοντας κολλημένες μπάλες

Ο διαιτητής μπορεί προσεκτικά να επιθεωρεί και να ανακοινώνει / δηλώνει την κατάσταση οποιασδήποτε μπάλας – στόχου η οποία μπορεί να βρίσκεται κολλημένη σε σπόντα και της λευκής μπάλας όταν αυτή ενδέχεται να βρίσκεται κολλημένη σε άλλη μπάλα.

Ο παίκτης που κάθεται μπορεί να υπενθυμίσει στον διαιτητή ότι μία τέτοια δήλωση είναι απαραίτητη. Ο παίκτης που έχει σειρά στο τραπέζι πρέπει να αφήσει αρκετό χρόνο για να ζητηθεί και να καθοριστεί μία τέτοια περίπτωση, και μπορεί να ζητήσει ο ίδιος να γίνει η σχετική δήλωση.

28. Οδηγίες ανάγνωσης της Ελληνικής μετάφρασης

Η ανάγνωση των διεθνών κανονισμών λειτουργεί ως αυτόνομο εργαλείο κατανόησης των αγωνιστικών συνθηκών του Αμερικάνικου μπιλιάρδου αλλά και επικουρικά ως εργαλείο πλήρους κατανόησης των κανόνων του παιχνιδιού, και ως τέτοια θεωρείται απαραίτητη από τους παίκτες.-

WPA (World Pool Billiard Association) Παγκόσμια Ομοσπονδία Αμερικάνικου Μπιλιάρδου

Προδιαγραφές Αγωνιστικού Εξοπλισμού (Ισχύουν από τον Νοέμβριο του 2001)

Ελεύθερη μετάφραση στα Ελληνικά: Ανδρικόπουλος Πέτρος

Πίνακας περιεχομένων

1. Σκοπός
2. Ύψος παικτικής επιφάνειας
3. Σχέδιο
4. Γραφίτης
5. Παικτική επιφάνεια
6. Σπόντα (συνολικά) και λάστιχο σπόντας
7. Ύψος του λάστιχου σπόντας
8. Λάστιχο σπόντας
9. Άνοιγμα και διαστάσεις τρύπας
10. Επενδύσεις τσέπης (“rocket liners”)
11. Σύστημα επιστροφής μπάλας και τρύπες χωρίς αυτό
12. Τσόχα
13. Τοποθέτηση τσόχας (οδηγίες)
14. Καθάρισμα παικτικής επιφάνειας και σποντόπανου
15. Φωτισμός τραπέζιου
16. Μπάλες και τελάρια στησίματος για τις μπάλες
17. Στέκες
18. Μηχανική γέφυρα
19. Χώρος ανάμεσα σε τραπέζια
20. Τραπέζια που αναγνωρίζονται από την WPA
21. *Οδηγίες ανάγνωσης της Ελληνικής μετάφρασης*

1. Σκοπός

Σκοπός αυτών των προδιαγραφών είναι να τεθούν τυπικές οι προϋποθέσεις του αγωνιστικού εξοπλισμού που χρησιμοποιείται στα παγκόσμια πρωταθλήματα της WPA, τις διοργανώσεις παγκοσμίου εμβέλειας (“World Tour events”) και άλλες διοργανώσεις που διεκπεραιώνονται ή αναγνωρίζονται από την WPA. Οι προδιαγραφές αυτές δεν εφαρμόζονται αναγκαστικά σε τραπέζια που προορίζονται για εμπορική οικιακή χρήση. Παραμένει στη διακριτική ευχέρεια της WPA η διεκπεραίωση / αναγνώριση διοργανώσεων σε τραπέζια που δεν πληρούν ακριβώς αυτές τις προδιαγραφές.

2. Ύψος παικτικής επιφάνειας

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

3. Σχέδιο

Δεν πρέπει να έχει αιχμηρές άκρες ή υλικά που μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό ή ζημιά σε ρούχα. Η κατασκευή πρέπει να είναι τέτοια ώστε το τραπέζι να παραμένει σταθερό και επίπεδο σε όλες τις παικτικές συνθήκες.

4. Γραφίτης

Το πάχος του πρέπει να είναι τουλάχιστον 1 in [2.54 cm], και η παικτική επιφάνεια τέτοια ώστε λόγω της δομής της ή του συνδυασμού δομής της και δομής σκελετού του τραπέζιου να διατηρείται επίπεδη ανάμεσα σε + .020 in [.508mm] κατά μήκος και + .010 in [.254 mm] κατά πλάτος. Επιπλέον η επιφάνεια του πρέπει να έχει απόκλιση μέχρι .030 in [.762mm] όταν φορτώνεται με συγκεντρωμένη στατική δύναμη των 200 rounds [90.7 kg] στο κέντρο του. Όλοι οι σύνδεσμοι στους γραφίτες πρέπει να βρίσκονται στο ίδιο επίπεδο ανάμεσα .005 in [.127 mm] μετά από την ευθυγράμμιση και την υποστήριξη. Τα αγωνιστικά τραπέζια πρέπει να έχουν σετ από γραφίτες των τριών κομματιών ίδιου μεγέθους με ξύλινο σκελετό πάχους τουλάχιστον 0.75 in ή 1.905 cm κολλημένου κάτω από τον γραφίτη. Τα κομμάτια του γραφίτη πρέπει να τοποθετούνται (ασφαλίζονται) σε τελική θέση πάνω στον σκελετό βάσης του τραπέζιου με χωνευτές (φρεζαρισμένες) βίδες.

5. Παικτική επιφάνεια

Η παικτική επιφάνεια (περιοχή) πρέπει να είναι ορθογώνια και συμμετρική όταν η διαμόρφωση της συμπεριλαμβάνει και το σχήμα στις τρύπες:

- 9 foot (πόδια) – 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).
- 8 foot (πόδια) – 92 (+ 1/8) x 46 (+ 1/8) in (εκτός από τα λάστιχα σπόντας) ή 2.3368 m (+ 3.175 mm) x 1.1684 m (+ 3.175 mm).

6. Σπόντα (συνολικά) και λάστιχο σπόντας

Το πλάτος της σπόντας πρέπει να είναι ανάμεσα σε 4 και 7.5 in [10.16 – 19.05 cm] συμπεριλαμβανομένων των λάστιχων σπόντας. 18 διαμάντια (η 17 και μία πλάκα ονομασίας) τοποθετούνται στο αυτό επίπεδο των κουपाστών με:

- 12.5 in [31.75 cm] από διαμάντι σε διαμάντι σε αγωνιστικό τραπέζι 9 foot
- 11.5 in [29.20 cm] από διαμάντι σε διαμάντι σε αγωνιστικό τραπέζι 8 foot

Το κέντρο κάθε διαμαντιού πρέπει να βρίσκεται 3.6875 in [93.6625 mm] (+ 3.175 mm) από την κορυφή του λάστιχου σπόντας. Τα διαμάντια μπορούν να είναι στρογγυλά (ανάμεσα σε .4375 in ή 11.11 mm και .50 in ή 1.27 mm) ή σχήματος ρόμβου (ανάμεσα σε 1 x .4375 in ή 25.4 x 11.11 mm και 1.25 x .625 in ή 31.75 x 15.875 mm). Πλάκες ονομασίας και μετρητές σκορ πρέπει να βρίσκονται στο αυτό επίπεδο των κουπαστών. Όλες οι βίδες στις σπόντες πρέπει να είναι τοποθετημένες με τέτοιο τρόπο ώστε όταν σφίξουν κατάλληλα να αποδίδουν μία ήσυχη και μέγιστη αναπήδηση από κάθε σημείο κορυφής του λάστιχου σπόντας.

7. Ύψος του λάστιχου σπόντας

Τα λάστιχα της σπόντας πρέπει να είναι τριγωνικού σχήματος και καλυπτόμενου από τσόχα πλάτους ανάμεσα σε 1.875 in [4.76 cm] και 2 in [5.40 cm] μετρημένες από την εξωτερική άκρη της ξύλινης λωρίδας / φτερού (χρησιμοποιείται για την σταθερή τοποθέτηση του σποντόπανου) και την κορυφή του λάστιχου σπόντας. Το ύψος της σπόντας (από τη γραμμή κορυφής λάστιχου στην παικτική επιφάνεια) πρέπει να είναι 63.5% (+ 1%) ή ανάμεσα σε 62.5% και 64.5% της διαμέτρου της μπάλας.

8. Λάστιχο σπόντας

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 μέτρα χωρίς να πηδήξει.

9. Άνοιγμα και διαστάσεις τρύπας

Μόνο ειδικές επενδύσεις από λάστιχο (“facings”) ελάχιστου .0625 in [1.5875 mm] και μέγιστου πάχους .025 in [6.35 mm] επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν στα όρια της τρύπας. Η προτεινόμενη μέγιστη διάσταση αυτών των επενδύσεων από την WPA είναι 0.125 in ή 3.175 mm. Οι επενδύσεις στις δύο πλευρές πρέπει να είναι του ίδιου πάχους. Οι επενδύσεις πρέπει να είναι από σκληρό ενισχυμένο λάστιχο κολλημένο γερά στο λάστιχο σπόντας και την ίδια τη σπόντα, κατάλληλα στερεωμένες στο ξύλινο φτερό της σπόντας προς αποφυγή μετατόπισης τους. Το λάστιχο των επενδύσεων πρέπει να είναι σκληρότερο του λάστιχου σπόντας.

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 χείλος). 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.

Κάθετη γωνία τρύπας (πίσω μέρος – «λαιμός» / “throat”): 12 μοίρες ελάχιστη έως 15 μοίρες μέγιστη.

Οριζόντια γωνία τρύπας (μπροστά μέρος / άνοιγμα): Η γωνία πρέπει να είναι ίδια στις δύο πλευρές εισόδου της τρύπας. Οι οριζόντιες γωνίες του λάστιχου σπόντας και του ξύλινου φτερού του πρέπει να είναι 142 μοίρες (+1) και στις δύο πλευρές εισόδου της γωνιακής τρύπας. Οι οριζόντιες γωνίες του λάστιχου σπόντας και του ξύλινου φτερού του πρέπει να είναι 104 μοίρες (+1) και στις δύο πλευρές εισόδου της μεσαίας τρύπας.

Βάθος τρύπας («ράφι» / “Shelf”): Το βάθος της τρύπας μετράται από το κέντρο της νοητής γραμμής από τη μία πλευρά του ανοίγματος στην άλλη – ανάμεσα στις αντικριστές κορυφές λάστιχου σπόντας εκεί που αλλάζει η κατεύθυνση της σπόντας

προς το εσωτερικό της τρύπας (από αιχμηρό σε αιχμηρό χείλος) – έως το κάθετο «κόψιμο» / όριο του γραφίτη. Το βάθος περιλαμβάνει και τη σχετική κάθετη κλίση ή αλλιώς «κόψη / ράδιο» στο χείλος της τρύπας.

Βάθος γωνιακής τρύπας: ανάμεσα σε 1 [2.54 cm] και 2.25 in [5.175 cm]

Βάθος μεσαίας τρύπας: ανάμεσα σε 0 και .375 in [.9525 cm].

10. Επενδύσεις τσέπης (“pocket liners”)

Οι επενδύσεις στις τσέπες πρέπει να αποτελούνται από μακράς αντοχής πλαστικό, λάστιχο ή δέρμα. Το υλικό από το οποίο αποτελούνται δεν πρέπει να αφήνει κηλίδες στις μπάλες ή τις στέκες. Το πάνω μέρος της τσέπης πρέπει έτσι φτιαγμένο ώστε όποτε μία μπάλα χτυπά το πίσω μέρος της και κάτω από το επίπεδο του πάνω χείλους της σπόντας, η μπάλα να κατευθύνεται προς τα κάτω εντός του καλαθιού της τσέπης.

11. Σύστημα επιστροφής μπάλας και αυτόνομες τσέπες

Τόσο οι αυτόνομες τσέπες όσο και το σύστημα επιστροφής μπάλας μπορούν να χρησιμοποιηθούν, αλλά πρέπει να είναι όσο το δυνατόν αθόρυβες. Οι αυτόνομες τσέπες πρέπει να φέρουν καλάθι χωρητικότητας για τουλάχιστον 6 μπάλες. Το αυτόματο σύστημα επιστροφής με τους διαδρόμους του πρέπει να είναι κατάλληλα τοποθετημένο ώστε οι μπάλες που μπαίνουν σε τσέπες να μην αναπηδούν πίσω στην παικτική επιφάνεια ή εκτός τραπέζιού.

12. Τσόχα

Η τσόχα πρέπει να είναι κατάλληλο ύφασμα μπιλιάρδου χωρίς συγκεκριμένη κατεύθυνση, χωρίς χνούδι που δε θα ξεχειλώσει, αποτελούμενο από τουλάχιστον 85% χτενισμένο «πενιέ» (εστριμμένο) μαλλί και όχι περισσότερο από 15% νάιλον. Προτιμάται 100% πενιέ μαλλί. Δεν επιτρέπεται η χρήση τσόχας με επένδυση (βάση) στο πίσω μέρος της. Μόνο τα χρώματα του κίτρινου – πράσινου, μπλε – πράσινου ή μπλε «ελεκτρικ» είναι αποδεκτά στους αγώνες της WPA.

13. Τοποθέτηση τσόχας (οδηγίες)

Πριν από την κάλυψη του γραφίτη με την τσόχα, μία λωρίδα από караβόπανο – μουσαμά (ή τσόχα) πρέπει να κολληθεί στις κάθετες επιφάνειες του γραφίτη στις τρύπες και την ξύλινη επένδυση (σκελετό) στο κάτω μέρος του, στο σημείο εκείνο. Η τσόχα στην παικτική επιφάνεια πρέπει να τεντώνεται για «κατάλληλη τάση» και να προσδένεται στον ξύλινο σκελετό του γραφίτη με πλήρως μηχανοκίνητους συνδετήρες ή καρφιά ανά μέγιστα διαστήματα της μίας (1) ίντσας περίπου στο κέντρο, με τουλάχιστον .375 in [.9525 cm] διεύθυνση στον ξύλινο σκελετό του γραφίτη. Οι οδηγίες για εφαρμογή κατάλληλης τάσης της τσόχας έχουν ως εξής:

1. Το ύφασμα κατά μήκος πρέπει να τεντώνεται χειροκίνητα όσο το δυνατόν περισσότερο, και μετά να χαλαρώνεται .50 in [1.27 cm] πριν από την πρόσδεση, και
2. Το ύφασμα κατά πλάτος πρέπει να τεντώνεται χειροκίνητα όσο το δυνατόν περισσότερο, και μετά να χαλαρώνεται .25 in [.635 cm] πριν από την πρόσδεση.

Στην κάλυψη της σπόντας, το ύφασμα πρέπει να είναι κατά μήκος ομοιόμορφο και σταθερά καλά τεντωμένο τόσο την ώρα που τοποθετείται το ξύλινο φτερό της σπόντας όσο και μετά. Όσο το ύφασμα βρίσκεται καλά τεντωμένο κατά μήκος, πρέπει μετά να τεντωθεί κατά πλάτος μέχρι μόλις πριν από το σημείο όπου αρχίζει η οδόντωση της κορυφής του λάστιχου σπόντας και να προσδεθεί κάτω από την ξύλινη κουπαστή με πλήρως μηχανοκίνητους συνδετήρες ή καρφιά ανά μέγιστα διαστήματα των $\frac{3}{4}$ της ίντσας [1.905 cm] περίπου στο κέντρο, με τουλάχιστον .375 in [.9525 cm] διείσδυση στο ξύλο. 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.

14. Καθάρισμα παικτικής επιφάνειας και σποντόπανου

Η WPA προτείνει μόνο τα χρώματα πράσινο και μπλε για τεμπεσίρι. Μία μαλακή (με τρίχες αλόγου) βούρτσα, καθαριστικό τσόχας από μπιλιάρδικό ύφασμα, ή μία ηλεκτρική σκούπα χωρίς βούρτσα / περιστρεφόμενες βούρτσες αποτελούν τα προτεινόμενα μέσα για καθαρισμό της παικτικής επιφάνειας και του σποντόπανου.

Βούρτσες οι οποίες αφήνουν τρίχες δε συνιστώνται.

15. Φωτισμός τραπέζιού

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.

16. Μπάλες και τελάρα στησίματος για τις μπάλες

Όλες οι μπάλες πρέπει να αποτελούνται από μορφοποιημένη 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. 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.

Ένα πλήρες σετ μπάλες Αμερικάνικου μπιλιάρδου αποτελείται από μία λευκή μπάλα και δεκαπέντε κωδικοποιημένες ανά χρώμα και αριθμημένες μπάλες – στόχους.

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.]

Το ξύλινο τελάρο τριγωνικού σχήματος είναι το προτεινόμενο εξάρτημα που χρησιμοποιείται για να στηθούν οι μπάλες, που να εξασφαλίζει ότι οι μπάλες είναι κατάλληλα ευθυγραμμισμένες και σε επαφή μεταξύ τους (κολλημένες). Και οι δύο επιφάνειες του που έρχονται σε επαφή με την τσόχα του τραπεζιού όταν μετακινείται ένα γεμάτο με μπάλες τελάρο μπρος – πίσω, πρέπει να είναι ιδιαίτερα λείες ώστε να μην προκαλούν οποιαδήποτε βλάβη στην τσόχα από κάτω. Πλαστικά τελάρα δε συνιστώνται, είναι συνήθως ελαστικά και τείνουν να παραμορφώνονται, καθιστώντας το κατάλληλο στήσιμο χρονοβόρο, αν όχι αδύνατον.

17. Στέκες

Οι στέκες που χρησιμοποιούνται σε αγώνες της WPA πρέπει να ανταποκρίνονται στα εξής κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού στο τραπέζι:

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].

18. Μηχανική γέφυρα

Η μηχανική γέφυρα (“rest” – συνήθως / “rake” / “crutch”), είναι εξάρτημα του τραπεζιού του μπιλιάρδου και αποτελείται από μία ράβδο /χερούλι με μία κεφαλή γέφυρας τοποθετημένη στο ένα της άκρο η οποία υποστηρίζει το φλες της στέκας, αντικαθιστώντας το χέρι της γέφυρας σε στεκίες που είναι δύσκολο να τις φτάσει ο παίκτης μόνος του. Η ράβδος /χερούλι της μηχανικής γέφυρας έχει παρόμοιο σχήμα με μία στέκα. Η κεφαλή της γέφυρας φέρει εγκοπές ή αυλακώσεις, συνήθως σε διάφορα ύψη, στις οποίες τοποθετείται το φλες. Το περίγραμμα της κεφαλής της γέφυρας πρέπει να είναι λείο ώστε να μη φθείρει το φλες της στέκας ή να ζηλώνει τις κλωστές της τσόχας του τραπεζιού κατά τη χρήση της γέφυρας.

19. Χώρος ανάμεσα σε τραπέζια

Σε αγώνες που διοργανώνονται από την WPA μία ελάχιστη απόσταση των 6 feet [1.83 m] απαιτείται ανάμεσα στην εξωτερική άκρη της σπόντας (συνολικά) του τραπέζιου προς κάθε οριζόντια κατεύθυνση και κάθε εμπόδιο (τραπέζι, καρέκλα, σπόντα κλπ.).

20. Τραπέζια που αναγνωρίζονται από την WPA

Μόνο τραπέζια που αναγνωρίζονται / εγκρίνονται από την WPA μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε διοργανώσεις που εγκρίνονται / διοργανώνονται από την WPA.

21. Οδηγίες ανάγνωσης της Ελληνικής μετάφρασης

Για την πλήρη κατανόηση της ορολογίας η οποία περιλαμβάνεται στις διεθνείς προδιαγραφές αγωνιστικού εξοπλισμού του Αμερικάνικου μπιλιάρδου, προτείνεται η κατάλληλη αναζήτηση σχετικών εικόνων και διαγραμμάτων στο διαδίκτυο, όπως και η ανάγνωση σε συνδυασμό με το πρωτότυπο κείμενο λόγω της έλλειψης πλήρους αντιστοιχίας ανάμεσα στην αυθεντική ορολογία και την απόδοση της στα Ελληνικά.

Η ανάγνωση των διεθνών προδιαγραφών αγωνιστικού εξοπλισμού λειτουργεί και επικουρικά προς πλήρη κατανόηση των διεθνών κανόνων και κανονισμών που διέπουν το Αμερικάνικο μπιλιάρδο.-