

Suomen Biljardiliitto ry

Pool säännöt

1. Yleiset säännöt

Seuraavat yleiset säännöt ovat voimassa kaikissa pelimuodoissa paitsi kunkin pelimuodon säännöissä toisin mainittuna. Lisäksi on käytössä säädöstö, joka kattaa asiat, jotka eivät varsinaisesti liity itse peliin, vaan esimerkiksi välineistöön ja turnausten järjestämiseen.

Biljardia pelataan verkakankaan peittämällä pöydällä, joka on rajoitettu kumivalleilla. Pelaaja käyttää biljardikeppiä lyödäkseen lyöntipalloa, joka osuu kohdepalloihin. Tarkoituksena on saada kohdepallot kuuteen pussiin, jotka sijaitsevat valleissa. Pelimuodot vaihtelevat riippuen mitkä pallot ovat laillisia kohdepalloja ja mitä tarvitaan pelin voittoon.

1.1 Pelaajan vastuu

Pelaajan vastuulla on tietää kaikki säännöt, säädöstö ja aikataulut liittyen turnauksiin. Vaikka turnauksen toimitsijat yrittävät saattaa kaikki nämä asiat pelaajien tietoon, on lopullinen vastuu aina pelaajalla.

1.2 Teikkaus

Teikkaus on ottelun ensimmäinen lyönti ja määrää pelijärjestyksen. Teikkauksen voittanut pelaaja valitsee kumpi pelaaja aloittaa.

Tuomari asettaa kaksi palloa kummallekin puolelle pöytää aloituslinjan taakse lähelle sitä. Pelaajat lyövät palloja yhtä aikaa alapäädyn valliin tarkoituksenaan saada pallo jäämään mahdollisimman lähelle yläpäädyn vallia.

Teikkaus hylätään ja pelaaja ei voi voittaa teikkausta, jos pallo:

- a) ylittää pitkittäisen keskilinjan;
- b) osuu alapäädyn valliin useammin kuin kerran;
- c) menee pussiin tai poistuu pelialueelta;
- d) koskettaa sivuvallia;
- e) jää aloituspäädyn kulmapussiin syvemmälle kuin yläpäädyn vallilinja.

Lisäksi teikkaus hylätään, jos joku muu kuin *3.9 Pallot liikkeessä –säännön ei-kohdepallon virhe* tapahtuu.

Pelaajat teikkaavat uudestaan, jos:

- a) pelaaja lyö palloa, jos toisen pelaajan lyömä pallo on jo ehtinyt koskea alapäädyn valliin;
- b) tuomari ei saa selvyyttä kumman pelaajan pallo on lähempänä yläpäädyn vallia; c) molempien teikkaus hylätään.

1.3 Peräkkäiset aloituslyönnit

Pelimuodoissa, jotka pisteytetään voitettujen erien mukaan, käytetään vuoroaloituksia.

1.4 Välineiden käyttö

Välineiden pitää olla WPA:n säädösten mukaiset. Yleisesti, pelaajat eivät saa alkaa käyttää uuden tyyppisiä pelivälineitä. Seuraavat käyttötavat muiden muassa ovat hyväksyttäviä. Jos pelaaja on epävarma tietyn välineen käyttötavasta, hänen pitäisi keskustella siitä turnausjohdon kanssa ennen turnauspelaamisen alkua. Välinettä pitää käyttää ainoastaan siihen tarkoitukseen mihin sitä on tarkoitettu käytettävän.

(Ks. 3.16 Epäurheilijamainen käyttäytyminen)

a) Biljardikeppi – Pelaajan on sallittua vaihtaa keppiä kesken pelin, kuten esimerkiksi aloituskepin, hyppykepin ja normaalin pelikepin välillä. Jatkokappaleita voidaan käyttää kepin pituuden lisäämiseksi. Pelaaja voi käyttää keppiä ja mitä tahansa kehon osaa lyöntien tähtäämiseen ja suunnitteluun.

b) Liitu – Pelaajan on sallittua käyttää liitua kiksauksen estämiseen. Myös omaa liitua voi käyttää kunhan sen väri on veran väriin sopiva. Liitua ei saa käyttää lyönnin tähtäyslinjan merkkeämiseen.

c) Restit – Pelaajan on sallittua käyttää enintään kahta restiä kerrallaan tukeakseen keppiä lyönnissä. Pelaaja saa käyttää vain normaaleja restejä. Keppiä voi tukea vain restin pääkappaleella. Kun käytetään kahta restiä, toista restiä pitää tukea ensimmäisen restin pääkappaleella.

d) Pelihanska – Pelaajan on sallittua käyttää pelihanskaa parantaakseen otettaan ja/tai tukikättä varten.

e) Talkki – Pelaajan on sallittua käyttää tuomarin määräämää kohtuullista määrää talkkia.

1.5 Pallojen spottaaminen

Pallot spotataan (palautetaan pelialueelle) asettamalla ne pitkittäiselle keskilinjalle niin lähelle alapistettä kuin mahdollista alapisteen ja päätyvallin väliin liikuttamatta muita palloja. Jos palloa ei voi spotata suoraan alapisteelle, se laitetaan kiinni lähimpään palloon. Jos kyseinen pallo on lyöntipallo, ei spotattavaa palloa saa laittaa tähän kiinni vaan näiden välissä on oltava pieni rako. Jos alapisteen ja päätyvallin väliseen tilaan ei palloa voida spotata, asetetaan se alapisteen yläpuolelle mahdollisimman lähelle sitä.

1.6 Käsipallo

Kun pelaaja saa käsipallon, hän saa asettaa sen mihin tahansa pelialueelle *(ks. 2.1 Pöydän osat)* ja liikuttaa sitä kunnes hän suorittaa lyönnin. *(Ks. 2.19 Lyönti)*. Pelaaja saa käyttää kepin mitä tahansa osaa lyöntipallon liikuttamiseen, myös tippiä, mutta ei eteenpäin suuntautuvalla lyöntiliikkeellä. Joissain pelimuodoissa ja useimmissa aloituslyönneissä lyöntipallo voidaan sijoittaa vain aloituslinjan taakse riippuen pelimuodosta ja silloin pätevät säännöt 3.10 *Virheellinen lyöntipallon asettaminen* ja 3.11 *Virheellinen pelaaminen aloituslinjan takaa*.

Kun pelaajalla on käsipallo aloituslinjan takaa ja kaikki kohdepallot ovat aloituslinjan takana, voi hän pyytää aloituslinjaa lähimpänä olevaa laillista kohdepalloa spotattavaksi alapisteelle. Jos kaksi tai useampi pallo on yhtä kaukana

aloituslinjasta, voi pelaaja valita mikä pallo spotataan. Kohdepallo, joka on täsmälleen aloituslinjalla, on pelattavissa aloituslinjan takaa.

1.7 Maalaaminen

Pelimuodoissa, joissa pelaajan pitää maalata palloja, täytyy aiottu pallo ja -pussi ilmoittaa, jos ne eivät ole ilmiselviä. Muut yksityiskohdat, kuten valliosumat, osumat muihin palloihin sekä muut pussitetut pallot, ovat merkityksettömiä. Vain yksi kohdepallo voidaan maalata kerrallaan.

Jotta maalattu lyönti lasketaan hyväksytyksi, tuomarin pitää hyväksyä, että aiottu lyönti suoritettiin. Jos lyönnissä on tulkinnan varaa esim. ylilyönti, kyytipallo tai vastaava, lyöjän pitäisi maalata pallo ja pussi erikseen. Jos tuomari tai vastapelaaja on epävarma maalauksesta, voi sitä tiedustella erikseen lyöjältä.

Pelimuodoissa, joissa maalaus on pakollinen, voi lyöjä maalata myös turvalyönnin eli "safetyn", jolloin lyönnin jälkeen lyöntivuoro palautuu vastapelaajalle. Pelimuodosta riippuen spottaukset tehdään turvalyönnin jälkeen tarvittaessa.

1.8 Pallojen asettuminen

Pallo saattaa liikkua hieman sen jälkeen, kun se näyttää pysähtyneen, mahdollisesti pöydän pinnassa olevien pienten epätasaisuuksien takia. Jos pallo ei putoa tämän seurauksena pussiin, tämän liikkeen katsotaan kuuluvan peliin ja palloa ei siirretä takaisin. Jos pallo putoaa itsekseen pussiin, se palautetaan takaisin mahdollisimman lähelle alkuperäistä sijaintia. Jos pallo putoaa itsekseen pussiin lyönnin aikana tai juuri ennen sitä niin, että sillä olisi vaikutusta peliin, niin tuomari palauttaa alkuperäisen tilanteen ja lyönti pelataan uudestaan. Lyöjää ei rangaista, jos lyönnin aikana pallo liikkuu itsekseen. Ks. myös *2.2 Pussitettu pallo*.

1.9 Tilanteen palauttaminen

Kun palloja palautetaan alkuperäisille paikoilleen tai palloja otetaan puhdistettavaksi, tuomari palauttaa pallot alkuperäisille paikoilleen parhaan kykynsä mukaan. Pelaajien on hyväksyttävä tuomarin palauttama tilanne.

1.10 Ulkopuolinen vaikutus

Jos lyönnin aikana tapahtuva ulkopuolinen vaikutus vaikuttaa lyönnin lopputulokseen, tuomari palauttaa pallot alkuperäisille paikoilleen ja lyönti pelataan uudestaan. Jos ulkopuolisella vaikutuksella ei ole vaikutusta lyönnin lopputulokseen, niin tuomari palauttaa nämä vaikutuksen liikuttamat pallot alkuperäisille paikoilleen ja peli jatkuu. Jos tuomari ei pysty palauttamaan palloja alkuperäisille paikoilleen, tilanne käsitellään tasapelinä.

1.11 Tuomarin päätösten kyseenalaistaminen

Jos pelaajan mielestä tuomari on tehnyt arviointivirheen, hän voi pyytää tuomaria harkitsemaan tuomiota tai tuomion puuttumista, mutta tuomarin päätös on uudelleen arvioinnin jälkeen lopullinen. Kuitenkin, jos pelaajan mielestä tuomarin päätös ei ole sääntöjen mukainen, hän voi valittaa tuomiosta ennalta määrätylle korkeammalle taholle. Tuomari keskeyttää pelin valituksen käsittelyn ajaksi. (Ks. kohta d. 3.16

Epäurheilijamainen käyttäytyminen). Virheet pitää ilmoittaa viipymättä. (Ks. 3. Virheet)

1.12 Luovutus

Jos pelaaja luovuttaa, hän häviää ottelun. Esimerkiksi, jos pelaaja ruuvaa pelikeppinsä auki kun hänen vastustajansa on pöydällä ottelun viimeisessä pelissä, se tulkitaan ottelun luovutukseksi.

1.13 Tasapeli – Patti

Jos tuomarin havainnoi, että pelitilanne ei edisty ratkaisua kohti, hän ilmoittaa siitä pelaajille jonka jälkeen kummallakin pelaajalla on kolme lyöntivuoroa pöydällä. Jos näiden jälkeen tuomari päättää, ettei edistymistä ole tapahtunut, hän julistaa kyseessä olevan pattitilanteen. Halutessaan pelaajat voivat hyväksyä pattitilanteen myös ilman kolmea lyöntivuoroa. Pattitilanteen kuvaus löytyy kyseisen pelimuodon säännöistä.

1.14 Vammaisurheilu

Vammaisurheilun säännöt ja säädöstö ovat vielä työn alla ja niiden kehitystä jatketaan tulevaisuudessa. Toistaiseksi kaikki yksityiskohdat löytyvät säädöstön kohdasta 30.

2. Määritelmät

Seuraavat määritelmät ovat voimassa kaikissa säännöissä.

2.1 Pöydän osat

Pöydän merkinnät (kuva)

Seuraavat pöydän osien määritelmät viittaavat oheiseen kaaviokuvaan. Tarkat yksityiskohdat, mitat ja viimeisimmät tiedot löytyvät WPA:n internet sivuilta (<http://www.wpapool.com>)

Pöytä koostuu valleist, vallikumeista, pelialustasta ja pusseista. Kohdepallot sijoitetaan useimmiten pöydän alapäähän ja lyöntipallo pöydän yläpäähän.

Jos lyöntipallo sijoitetaan aloituslinjan taakse, koostuu tämä alue yläpäädyn ja aloituslinjan välisestä alueesta, pois lukien aloituslinja.

Vallikumit, vallien päällinen osa, pussit ja pussien reunukset ovat osa valleja. Kuvassa on 4 eri linjaa:

- (a) Pitkittäinen keskilinja, joka jakaa pöydän pitkittäin kahteen alueeseen;
- (b) aloituslinja, joka rajaa pöydän yläpään neljänneksen;
- (c) alapään linja, joka rajaa pöydän alapään neljänneksen; ja
- (d) poikittainen keskilinja, joka rajaa pöydän kahteen osaan keskipussien väliltä.

Näiden linjojen merkitseminen määritellään alla.

Vallien päälle voi olla laitettu merkkejä, joita kutsutaan tähtäyspisteiksi tai timanteiksi, jotka merkitsevät neljäsosittain leveyden ja kahdeksasosittain pöydän pituuden mitattuna vastakkaisesta vallikumista toiseen.

Tasaisella pelialustalla, veran peittämällä alueella, pitää olla seuraavat merkittynä, jos kyseisessä pelimuodossa näitä merkintöjä tarvitaan:

- (e) Alapiste, jossa pitkittäinen keskilinja ja alapään linja risteävät;
- (f) Yläpiste, jossa pitkittäinen keskilinja ja aloituslinja risteävät;
- (g) Keskipiste, jossa pitkittäinen ja poikittainen keskilinja risteävät;
- (h) Aloituslinja;
- (i) Spottauslinja, joka on alapään pisteen ja alapäädyn keskipisteen välinen linja; ja
- (j) kolmion ulkopuolinen ääriiviiva tai sen asetusmerkinnät pelimuodosta riippuen.

2.2 Pussitettu pallo

Pallo lasketaan pussitetuksi, kun se pysähtyy pussiin pöydän pelialustan tason alapuolelle tai päättyy pöydän pallonkeräyslaatikkoon.

Pallo, joka on pussin suulla osittain toisen pallon tukemana, lasketaan pussitetuksi, jos tukea tarjoavan pallon poistamisen jälkeen kyseinen pallo menisi pussiin. Mahdollisia tilanteita ovat esimerkiksi kaksi pussin suulle juuttunutta palloa, tai täysi pussi, jolloin pussitetut pallot tukevat pussin suulla olevaa palloa. Tuettu pallo katsotaan pussitetuksi kyseisen pelimuodon sääntöjen mukaisesti.

Jos pallo pysähtyy pussin suulle ja pysyy näennäisen liikkumattomana viiden sekunnin ajan, ei sitä lasketa pussitetuksi jos se myöhemmin putoaa itseksseen pussiin (ks. *1.8 Pallojen asettuminen* lisätietoja varten). Tämän viiden sekunnin ajan tuomarin on katsottava, ettei seuraavaa lyöntiä suoriteta.

Palloa, joka käytyään pussissa palaa takaisin pöydälle, ei lasketa pussitetuksi. Jos lyöntipallo koskettaa jo pussitettua palloa, lyöntipallo katsotaan pussitetuksi riippumatta siitä, palaako se takaisin pöydälle vai ei. Tuomari poistaa pussitetut kohdepallot täysistä tai lähes täysistä pusseista, mutta on pelaajan vastuulla valvoa, että tämä tulee tehtyä.

2.3 Aloituslyönti

Aloituslyönti aloittaa uuden pelin, myös mahdollisesti erän tai ottelun. Aloituslyönti tapahtuu, kun pallot ovat koottu pakaksi ja lyöjä lyö lyöntipallolla aloituslinjan takaa yleensä tarkoituksena hajottaa pakka.

2.4 Lyöntipallo

Lyöntipallo on pallo jota lyödään jotta voidaan suorittaa lyönti. Se on perinteisesti valkoinen, mutta voi sisältää logomerkintöjä tai pisteitä. Pool –biljardissa käytetään vain yhtä lyöntipalloa.

2.5 Pelimuoto

Yleinen termi, jolla kuvataan Pool -biljardin pelimuotoa kuten kasipallo tai ysipallo.

2.6 Pallo pelialueen ulkopuolella

Pallon katsotaan poistuneen pelialueelta, jos se pysähtyy muualle kuin pelialustalle, mutta ei pussiin. Pallon katsotaan myös poistuneen pelialueelta, jos se olisi poistunut pelialueelta, mutta osuessaan valaisimeen, liituun, pelaajaan tai vastaavaan, se palaakin takaisin pöydälle.

Pallon, joka käy vallin päällä ja palaa takaisin pelialueelle tai pussiin, ei katsota käyneen pelialueen ulkopuolella.

2.7 Valliosumat

Pallon lasketaan osuneen valliin, jos se ei kosketa vallia ja sen jälkeen koskettaa valliin. Pallo, joka on kiinni vallissa ennen lyöntiä, ei lasketa osuneen siihen valliin paitsi jos se irtoaa vallista ja sen jälkeen osuu siihen. Pallo, joka menee pussiin tai menee pelialueen ulkopuolelle, lasketaan myös osuneeksi valliin. Pallon ei katsota olevan kiinni vallissa, ellei sitä erikseen ilmoiteta tuomarin, lyöjän tai vastustajan toimesta. Ks. *Säädöstö 26. Kiinni olevien pallojen ilmoittaminen*.

2.8 Lyöntivuoro

Lyöntivuoron aikana vain yksi pelaaja suorittaa lyöntejä. Se alkaa, kun on laillista suorittaa lyönti ja päättyy siihen, kun lyönnin suorittaminen ei ole hänelle enää laillista. Joissain pelimuodoissa pelaaja voi päättää, ettei tule pöydälle tietyissä tilanteissa suorittamaan lyöntiä, jolloin pöydällä ollut pelaaja tulee takaisin lyöntivuoroon. (esim. push out ysisipallossa). Vuorossa olevaa pelaajaa kutsutaan "lyöjäksi".

2.9 Hyppylyönti

Hyppylyönnissä lyöntipallo lyödään esteen, kuten pallon tai vallin osan, yli. Lyönnin laillisuus riippuu siitä, miten se on suoritettu ja mitkä ovat lyöjän aiheet. Laillinen hyppylyönti lyödään nostamalla kepin takaosa ylös ja lyömällä lyöntipalloa alaviistoon kohti pelialustaa, josta se kimpoaa.

2.10 Ottelu

Ottelu on kilpailu pelimuodossa, jossa tavoitellaan voittoon tarvittavaa määrää pisteitä.

2.11 Kiksaus (miscue)

Kiksaus tapahtuu, kun kepin kärki liukuu pois lyöntipallosta johtuen mahdollisesti liian epäkeskeisestä osumasta tai riittämättömästä liidun määrästä kepin kärjessä. Kiksauksen yhteydessä kuuluu usein terävä ääni ja se myös johtaa kepin kärjen värin muuttumiseen. Vaikkakin usein kiksauksen yhteydessä kepin sivu osuu myös lyöntipalloon, ei sitä kuitenkaan todeta tapahtuneeksi, ellei tämä ole selkeästi nähtävissä. Lyönti, jossa lyöntipallon alta "kaivetaan" osumalla lyöntipalloon ja pöydän pintaan samanaikaisesti ja joka johtaa lyöntipallon nousemiseen ilmaan pöydän pinnalta, katsotaan kiksaukseksi. Jos tahaton kiksaus aiheuttaa lyöntipallon nousemisen ilmaan pöydän pinnalta, myös kun se osittain tai kokonaan hyppää

pallon yli, lyönti katsotaan lailliseksi hyppylyönniksi. Huomaa, että tahalliset kiksaukset käsitellään säännössä *3.16 Epäurheilijamainen käyttäytyminen (c)*.

2.12 Kohdepallot

Lyöntipallo osuu kohdepalloihin, jolloin tarkoituksena on usein pussittaa kohdepalloja. Kohdepallot ovat yleensä numeroitu ykkösestä siihen numeroon, kuinka montaa palloa pelissä tarvitaan. Tarkemmat kuvaukset kohdepallojen väreistä ja merkinnöistä löytyvät WPA:n internet sivuilta (<http://www.wpapool.com>)

2.13 Pallojen sijainti

Pallon sijainti määritellään sen keskikohdan pystyprojektiona suoraan ylhäältä alaspäin kohti pöydän pintaa. Pallon määritellään sijaitsevan linjalla tai pisteellä, kun sen keskipiste on suoraan tämän linjan tai pisteen kohdalla.

2.14 Peli

Peli on yhden pakallisen verran palloja. Joissain pelimuodoissa, kuten esimerkiksi ysipallossa, yhdestä pelistä saa voittanut pelaaja yhden pisteen.

2.15 Tilanteen palauttaminen

Jos pallojen sijainti muuttuu sääntöjen vastaisesti, kyseisen pelimuodon säännöt saattavat vaatia niiden palauttamista alkuperäisille paikoilleen. Tuomari palauttaa pallot alkuperäisille paikoilleen niin tarkasti kuin mahdollista.

2.16 Turvalyönti – ”safety”

Lyönnin sanotaan olevan turvalyönti, jos kyseessä on pelimuoto, jossa kohdepallot maalataan ja lyöjä ilmoittaa tuomarille tai vastustajalleen lyövänsä turvalyönnin tai ”safetyn” ennen lyönnin suorittamista. Lyönnin jälkeen vuoro siirtyy vastustajalle.

2.17 Lyöntipallo pussiin

Jos lyöntipallo menee pussiin, on kyseessä virhe.

2.18 Erä

Joissakin otteluissa on käytössä erät, jolloin tietty määrä voitettuja eriä päättää ottelun. Myöskin, tietty määrä voitettuja pelejä tai pisteitä päättää erän.

2.19 Lyönti

Lyönti alkaa, kun kepin eteenpäin suuntautuvan liikkeen seurauksena kepin kärki koskettaa lyöntipalloja. Lyönti päättyy, kun kaikkien pallojen liike ja pyöriminen pysähtyy. Lyönti on laillinen, jos lyöjä ei tee virhettä lyönnin aikana.

2.20 Pallojen spottaaminen

Joissain pelimuodoissa kohdepalloja palautetaan pelialueelle muuten kuin tekemällä niistä uusi pakka. Tällöin puhutaan pallojen spottaamisesta. (Ks. *1.5 Pallojen spottaaminen*).

3. Virheet

Seuraavassa on lista virheistä, jos ne ovat sisällytetty pelatun pelimuodon virheiksi.

Jos useita virheitä tapahtuu saman lyönnin aikana, vain vakavimman mukaan rangaistaan. Jos virhettä ei ilmoiteta ennen seuraavaa lyöntiä, katsotaan ettei virhettä tapahtunut.

3.1 Lyöntipallo menee pussiin tai pelialueen ulkopuolelle

Jos lyöntipallo menee pussiin tai pelialueen ulkopuolelle, on kyseessä virhe. Ks. 2.2 *Pussitettu pallo* ja 2.6 *Pallo pelialueen ulkopuolella*.

3.2 Väärä kohdepallo ensin

Niissä pelimuodoissa, joissa lyöntipallon pitää osua tiettyyn kohdepalloon tai ryhmään ensin, on virhe jos lyöntipallo osuu johonkin toiseen palloon. Jos lyöntipallo osuu lailliseen ja ei-lailliseen kohdepalloon yhtä aikaa, eikä voida sanoa kumpaan palloon osuttiin ensin, katsotaan lyöntipallon osuneen ensin lailliseen kohdepalloon.

3.3 Osuman jälkeen ei valliosumaa

Jos mikään pallo ei mene pussiin, on lyöntipallon osuttava kohdepalloon, jonka jälkeen vähintään yhden pallon (minkä tahansa pallon) on osuttava valliin tai lyönti on virhe. (Ks. 2.7 *Valliosumat*). Jos lyöntipallo osuu lailliseen kohdepalloon ja valliin yhtä aikaa, eikä voida sanoa kumpaan osuttiin ensin, katsotaan lyöntipallon osuneen ensin lailliseen kohdepalloon.

3.4 Jalka ei kiinni maassa

Jos lyöjällä ei ole kepin koskettaessa lyöntipalloa vähintään yksi jalka maassa, lyönti on virhe.

3.5 Pallo pelialueen ulkopuolella

Jos pallo menee pelialueen ulkopuolelle, on kyseessä virhe. Kyseisen pelimuodon sääntöjen mukaisesti määritellään spotataanko pallo vai ei. (Ks. 3.5 *Pallo pelialueen ulkopuolella*)

3.6 Palloon koskettaminen – Tussi

On virhe koskettaa, siirtää tai muuttaa pallon liikerataa paitsi normaalilla lyöntipallon ja kohdepallon välisellä kontaktilla lyönnissä. On virhe koskettaa, siirtää tai muuttaa lyöntipallon liikerataa paitsi kun kyseessä on käsipallotilanne tai normaalilla eteenpäin suuntautuvalla liikkeellä, jossa kepin kärki osuu lyöntipalloon. Lyöjällä on vastuu välineistä ja esineistä, jotka voivat aiheuttaa virheen, kuten liiduista, resteistä, vaatteista, hiuksista, ruumiinosista ja lyöntipallosta käsipallotilanteessa. Jos sellainen virhe on tahaton, se on normaali virhe, mutta jos se on tahallinen, se on 3.16 *Epäurheilijamainen käyttäytyminen*.

3.7 Kaksoislyönti / Kiinni olevat pallot

Jos keppi osuu lyöntipalloon enemmän kuin kerran lyönnin aikana, lyönti on virhe. Jos lyöntipallo on lähellä, mutta ei koske kohdepalloon ja kepin kärki on edelleen kiinni lyöntipallossa kun lyöntipallo osuu kohdepalloon, lyönti on virhe. Jos lyöntipallo on erittäin lähellä kohdepalloa ja lyöntipallo vain hyvin kevyesti koskettaa kohdepalloa, lyönnin ei katsota rikkovan tämän säännön ensimmäistä kohtaa, vaikka kepin kärki onkin kiinni lyöntipallossa, kun lyöntipallo koskettaa kohdepalloa.

Kuitenkin, jos lyöntipallo on kiinni kohdepallossa, on laillista lyödä osittain tai kokonaan kohti tätä palloa (edellyttäen, että se on pelimuodon laillinen kohdepallo) ja jos kohdepallo liikkuu tällaisen lyönnin seurauksena, lasketaan lyöntipallon osuneen tähän kohdepalloon. (Vaikka lyöntipallossa kiinni olevaa kohdepalloa kohti voidaan lyödä, on pidettävä huoli, ettei tämän säännön ensimmäistä kohtaa rikota, varsinkin jos lähettyvillä on muita palloja.)

Lyöntipallo ei ole kiinni missään pallossa, ellei sitä erikseen tuomari tai vastustaja ilmoita. Lyöjän vastuulla on saada ilmoitus tästä ennen lyöntiä. Jos lyöntipallo lyödään pois päin kiinni olevasta pallostä, ei osumaa kohdepalloon katsota tapahtuneen, ellei sitä kyseisen pelimuodon säännöissä erikseen mainita.

3.8 Työntölyönti

On virhe pitää lyödessä kepin kärkeä kiinni lyöntipallossa pidemmän aikaa kuin normaaleissa lyönneissä.

3.9 Pallot liikkeessä

On virhe suorittaa lyönti, kun mikä tahansa pallo on vielä liikkeessä tai pyörimässä.

3.10 Virheellinen lyöntipallon asettaminen

Kun lyöjällä on käsipallo aloituslinjan takaa, on virhe suorittaa lyönti aloituslinjalta tai sen edestä. Jos lyöjä on epävarma, onko lyöntipallo aloituslinjan takana, voi hän sitä tiedustella tuomarilta.

3.11 Virheellinen pelaaminen aloituslinjan takaa

Kun lyöjällä on käsipallo aloituslinjan takaa ja lyöntipallo osuu ensimmäisenä kohdepalloon, joka on myös aloituslinjan takana, on lyönti virhe paitsi jos lyöntipallo on jo ylittänyt aloituslinjan ennen osumaa. Jos tällainen virhe on tahallinen, se tuomitaan epäurheilijamaiseksi käyttäytymiseksi.

Lyöntipallon pitää joko ylittää aloituslinja tai osua palloon, joka on aloituslinjalla tai sen edessä, tai lyönti on virhe, ja vastustajalla on käsipallo kyseisen pelimuodon sääntöjen mukaisesti. Jos kyseinen lyönti on tahallinen, on kyseessä epäurheilijamainen käytös.

3.12 Väärällä lyöntivuorolla pelaaminen

On normaali virhe lyödä väärällä lyöntivuorolla. Yleensä peli jatkuu virheellisen lyönnin jälkeisestä pelitilanteesta. Jos pelaaja pelaa tahallaan väärällä lyöntivuorolla, katsotaan se 3.16. *Epäurheilijamaiseksi käyttäytymiseksi*.

3.13 Kolme peräkkäistä virhettä

Jos pelaaja tekee kolme peräkkäistä virhettä ilman että välissä on laillinen lyönti, on kyseessä vakava virhe. Pelimuodoissa, joissa yhdestä pelistä saa yhden pisteen, kuten ysisallossa, virheiden täytyy tapahtua yhden pelin aikana. Joissain pelimuodoissa, kuten käsipallossa, tämä sääntö ei ole voimassa.

Tuomarin on varoitettava lyöjää, kun hänellä on kaksi peräkkäistä virhettä tehtynä lyöjän saapuessa pöydälle. Muutoin mahdollinen kolmas virhe lasketaan vasta toiseksi virheeksi.

3.14 Hidas pelaaminen

Jos tuomarin mielestä pelaaja pelaa liian hitaasti, hän voi neuvoa pelaajaa pelaamaan nopeammin. Jos pelaaja ei nopeuta peliään, tuomari voi alkaa kellottaa peliä (ns. shot clock), joka on tällöin voimassa molemmille pelaajille. Jos lyöjä ylittää lyönnissään turnauksen määräämän aikarajan, on kyseessä virhe, ja tuomio on kyseisen pelimuodon mukainen rangaistus virheestä. (Sääntö 3.16 *Epäurheilijamainen käyttäytyminen* voi myös tulla kysymykseen.)

3.15 Pakan sapluunavirhe

On virhe mikäli pakan sapluuna, pelialueelta poistamisen jälkeen, vaikuttaa peliin, esimerkiksi, jos sapluuna on vallin päällä ja pallo osuu sapluunaan.

3.16 Epäurheilijamainen käyttäytyminen

Normaali rangaistus epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä on sama kuin vakavassa virheessä, mutta tuomari voi tuomita rangaistuksen oman harkintansa mukaan. Muita mahdollisia rangaistuksia ovat mm. varoitus; tavallinen virhe, joka lasketaan yhdeksi mahdollisesta kolmen peräkkäisen virheen sarjasta; vakava virhe; pelin häviö; erän häviö; ottelun häviö; turnauksesta sulkeminen joka sisältää mahdollisesti myös palkintojen, pokaalien ja ranking –pisteiden eväämisen.

Epäurheilijamainen käyttäytyminen on mitä tahansa käyttäytymistä, joka tuo lajille huonoa mainetta tai häiritsee tai muuttaa peliä siten, että tasapuolinen pelaaminen ei ole mahdollista. Se sisältää:

- a) vastustajan häiritseminen;
- b) pallojen liikuttaminen muuten kuin normaalilla lyönnillä;
- c) tahallinen kiksaaminen (miscue);
- d) pelin jatkaminen virheen ilmoittamisen tai pelin pysäyttämisen jälkeen;
- e) ottelun aikana harjoittelemisen;
- f) merkintöjen tekeminen pöytään;
- g) pelin viivyttäminen; ja
- h) välineiden asiaankuulumaton käyttö

VIRALLISET PELIMUODOT

4. Kasipallo

Kasipalloa pelataan 15 numeroidulla kohdepallolla sekä lyöntipallolla. Lyöjän 7 pallon ryhmä (pallot 1-7 ja 9-15) eli ”väri” pitää olla kaikki pussitettuina, jotta hän voi pussittamalla kasin voittaa pelin. Kaikki lyönnit maalataan.

4.1 Aloituslyönnin määrääminen

Teikkauksen voittanut pelaaja saa päättää kumpi pelaaja lyö ensimmäisen aloituslyönnin (Ks. 1.2 *Teikkaus* ja 1.3 *Peräkkäiset aloituslyönnit*).

4.2 Kasipallon pakka

Pallot asetetaan niin tiukkaan kuin mahdollista kolmion muotoiseen kuvioon niin, että kärkipallo on alapisteellä ja kasipallo on suoraan kärkipallon alapuolella. Yksi molemmista väreistä pitää olla kolmion alimman rivin kulmapalloina. Muut pallot asetetaan satunnaiseen järjestykseen ilman tarkoituksenmukaista ja tahallista pallojen järjestystä.

Kasipallon pakka (kuva)

4.3 Aloituslyönti

Seuraavat säännöt ovat aloituslyönnissä voimassa:

- (a) Lyöntipallo sijoitetaan aloituslinjan taakse.
- (b) Mitään palloa ei maalata eikä lyöntipallon tarvitse osua tiettyyn palloon
- (c) Jos aloittaja pussittaa aloituslyönnillä pallon eikä tee virhettä, hän jatkaa lyöntivuoroaan ja väri on vapaa (Ks. *4.4 Avoin pöytä / Värin valitseminen*)
- (d) Jos aloituslyönnillä ei mene palloa pussiin, pitää neljän kohdepallon osua yhteen tai useampaan valliin, tai kyseessä on laiton aloituslyönti, ja vastustajalla on vaihtoehtoina:

- 1) Jatkaa peliä aloituslyönnin jälkeisestä tilanteesta
- 2) Tehdä pakka uudestaan ja aloittaa
- 3) Tehdä pakka uudestaan ja laittaa alkuperäinen aloittaja aloittamaan uudestaan

e) Kasipallon pussittaminen laillisesta aloituslyönnistä ei ole virhe. Jos kasipallo menee pussiin, aloittajalla on vaihtoehtoina:

- 1) Spotata kasipallo ja jatkaa lyöntivuoroaan
- 2) Aloittaa uudestaan

f) Jos aloittaja pussittaa kasipallon ja samalla pussittaa lyöntipallon, vastustajalla on vaihtoehtoina:

- 1) Spotata kasipallo ja jatkaa lyöntivuoroa käsipallolla aloituslinjan takaa
- 2) Tehdä pakka ja aloittaa

g) Jos aloituslyönnissä jokin palloista päättyy pelialueen ulkopuolelle, on kyseessä virhe; kyseiset pallot laitetaan pussiin (kasipalloa lukuun ottamatta, joka spotataan); ja vastustajalla on vaihtoehtoina:

- 1) Jatkaa peliä aloituslyönnin jälkeisestä tilanteesta
- 2) Jatkaa peliä käsipallolla aloituslinjan takaa

h) Jos aloittaja tekee virheen joka ei ole listattu yllä, vastustajalla on vaihtoehtoina:

- 1) Jatkaa peliä aloituslyönnin jälkeisestä tilanteesta
- 2) Jatkaa peliä käsipallolla aloituslinjan takaa

4.4 Avoin pöytä / Värin valitseminen

Kun väriä ei ole vielä valittu, lyöjän pitää maalata aiottu kohdepallo. Jos lyöjä onnistuu maalaamassaan lyönnissä, tulee pussitetun pallon ryhmästä hänen värinsä ja hänen vastustajalleen tulee vastaavasti toinen väri. Jos hän epäonnistuu maalaamassaan lyönnissä, väri on edelleen vapaa ja lyöntivuoro vaihtuu. Kun väri on vapaa, mihin tahansa kohdepalloon saa osua ensin paitsi kasipalloon.

Kasipalloon osuminen värin ollessa vapaa on virhe, ellei kaikki yhden ryhmän pallot

ole pussitettu. Tällöin lyöjä voi tilapäisesti valita tuon värin, ja siten pussittamalla kasipallon voittaa pelin.

4.5 Pelin jatkaminen

Lyöjä jatkaa pöydällä niin kauan kuin hän laillisella lyönnillä pussittaa maalaamansa pallon tai voittaa pelin pussittamalla kasipallon.

4.6 Lyöntien maalaaminen

Aloitussyöntiä lukuun ottamatta kaikki lyönnit maalataan (Ks. 1.7 *Maalaaminen*). Kasipallo voidaan maalata vasta, kun lyöjän kaikki oman ryhmän pallot ovat pussitettu. Lyöjä voi maalata turvalyönnin eli ”safetyn”, jolloin lyöntivuoro siirtyy vastustajalle lyönnin jälkeen ja kaikki pussitetut pallot jäävät pussiin (Ks. 2.16 *Turvalyönti - safety*).

4.7 Pallojen spottaaminen

Jos kasipallo menee aloituslyönnissä pussiin tai päättyy pelialueen ulkopuolelle, se spotataan tai pakka tehdään uudestaan. (Ks. 4.3 *Aloitussyönti* ja 1.5 *Pallojen spottaaminen*) Muita palloja ei spotata.

4.8 Pelin häviäminen

Lyöjä häviää pelin, jos hän:

- a) tekee virheen samalla kun pussittaa kasipallon
- b) pussittaa kasipallon ennen kuin oman ryhmän pallot ovat pussitettu
- c) pussittaa kasipallon maalaamattomaan pussiin
- d) lyö kasipallon pelialueen ulkopuolelle

Nämä eivät päde aloituslyönnissä (Ks. 4.3 *Aloitussyönti*).

4.9 Virheet

Jos lyöjä tekee virheen, lyöntivuoro siirtyy vastustajalle, jolla on vapaa käsipallo ja lyöntipallo voidaan asettaa mihin tahansa pelialueelle (Ks. 1.6 *Käsipallo*). Seuraavat ovat virheitä kasipallossa:

3.1 *Lyöntipallo menee pussiin tai pelialueen ulkopuolelle*

3.2 *Väärä kohdepallo ensin*. Lyöntipallon pitää aina osua ensimmäisenä pöydällä oman ryhmän palloihin, paitsi silloin kun väri on vapaa.

3.3 *Osuman jälkeen ei valliosumaa*

3.4 *Jalka ei kiinni lattiassa*

3.5 *Pallo pelialueen ulkopuolella*. (Ks. 4.7 *Pallojen spottaaminen*)

3.6 *Palloon koskettaminen – Tussi*

3.7 *Kaksoislyönti / Kiinni olevat pallot*

3.8 *Työntölyönti*

3.9 *Pallot liikkeessä*

3.10 *Virheellinen lyöntipallon asettaminen*

3.11 *Virheellinen pelaaminen aloituslinjan takaa*

3.12 *Väärällä lyöntivuorolla pelaaminen*

3.14 Hidas pelaaminen

3.15 Pakan sapluunavirhe

4.10 Vakavat virheet

Virheet listattu kohdassa 4.8 *Pelin häviäminen* johtavat pelin häviämiseen. Jos kyseessä on 3.16 *Epäurheilijamainen käyttäytyminen*, on tuomarin tehtävä rangaista pelaajaa rikkeen vakavuuden perusteella.

4.11 Tasapeli – Patti

Jos kyseessä on pattitilanne (Ks. 1.13 *Tasapeli – Patti*), pelin alkuperäinen aloittaja suorittaa uuden aloituslyönnin.

5. Ysipallo

Ysipalloa pelataan yhdeksällä kohdepallolla, jotka ovat numeroitu ykkösestä yhdeksään. Kohdepallot pelataan nousevassa numerojärjestyksessä. Pelaaja, joka pussittaa ysipallon laillisella lyönnillä, voittaa pelin.

5.1 Aloituksen määrääminen

Teikkauksen voittanut pelaaja saa päättää kumpi pelaaja lyö ensimmäisen aloituslyönnin (Ks. 1.2 *Teikkaus* ja 1.3 *Peräkkäiset aloituslyönnit*).

5.2 Ysipallon pakka

Pallot asetetaan pakkaan niin tiukkaan kuin mahdollista ”timantin” muotoiseen kuvioon, jossa ykkönen on kärkipallona ja ysipallo on pakan keskellä ja alapisteellä. Muut pallot asetetaan satunnaiseen järjestykseen ilman tarkoituksen mukaista ja tahallista pallojen järjestystä. (Ks. Säädöstö 15. *Ysipallon pakka*)

Ysipallon pakka (uusi kuva)

5.3 Laillinen aloituslyönti

Seuraavat säännöt ovat voimassa aloituslyönnissä:

- a) Lyöntipallo asetetaan aloituslinjan taakse
- b) Jos mikään kohdepallo ei mene pussiin, vähintään neljän pallon pitää osua yhteen tai useampaan valliin, muuten kyseessä on virhelyönti
- c) Kun käytössä on kolmen pallon aloitussääntö, jos yhtään palloa ei mene pussiin, pitää kolmen pallon ylittää aloituslinja tai kyseessä on laiton aloitus. (Ks. Säädöstö 16. *Kolmen pallon aloitussääntö*)

5.4 Pelin toinen lyönti – push out

Jos aloituksessa ei ole tapahtunut virhettä, lyöjä voi pelata ”push out:in”. Hänen täytyy ilmoittaa aikeestaan tuomarille, ja push out:in aikana säännöt 3.2 *Väärä kohdepallon ensin* ja 3.3 *Osuman jälkeen ei valliosumaa* eivät ole voimassa. Jos push out:ia lyöessä ei tapahdu virhettä, vastustaja päättää kumpi jatkaa.

5.5 Pelin jatkaminen

Jos pelaaja pussittaa minkä tahansa pallon lyönnillään (paitsi push out:issa, ks. 5.4 *Pelin toinen lyönti – push out*), hän jatkaa pöydällä ja suorittaa seuraavan lyönnin. Jos pelaaja pussittaa ysipallon laillisella lyönnillä milloin tahansa, hän voittaa pelin. Jos pelaaja ei pussita palloa tai tekee virheen, lyöntivuoro siirtyy vastustajalle, ja jos virhettä ei tapahdu niin vastustaja jatkaa lyöjän jättämästä pelitilanteesta.

5.6 Pallojen spottaaminen

Jos ysipallo pussitetaan virhelyönnillä, push out:illa tai lyödään ulos pelialueelta, se spotataan. (Ks. 1.5 *Pallojen spottaaminen*). Muita palloja ei missään tilanteessa spotata.

5.7 Virheet

Jos lyöjä tekee virheen, lyöntivuoro siirtyy vastustajalle, jolla on vapaa käsipallo ja lyöntipallo voidaan asettaa mihin tahansa pelialueelle (Ks. 1.6 *Käsipallo*).

Seuraavat ovat virheitä ysipallossa:

3.1 *Lyöntipallo menee pussiin tai pelialueen ulkopuolelle*

3.2 *Väärä kohdepallo ensin*. Lyöntipallon pitää aina osua ensimmäisenä numeroltaan pienimpään pöydällä olevaan palloon.

3.3 *Osuman jälkeen ei valliosumaa*

3.4 *Jalka ei kiinni maassa*

3.5 *Pallo pelialueen ulkopuolella*. Ainoa pallo, joka spotataan, on ysipallo.

3.6 *Palloon koskettaminen – Tussi*

3.7 *Kaksoislyönti/Kiinni olevat pallot*

3.8 *Työntölyönti*

3.9 *Pallot liikkeessä*

3.10 *Virheellinen lyöntipallon asettaminen*

3.12 *Väärällä lyöntivuorolla pelaaminen*

3.14 *Hidas pelaaminen*

3.15. *Pakan sapluunavirhe*

5.8 Vakavat virheet

Jos kyseessä on 3.13 *Kolme peräkkäistä virhettä* niin lyöjä häviää kyseisen pelin. Jos kyseessä on 3.16 *Epäurheilijamainen käyttäytyminen*, on tuomarin tehtävä rangaista pelaajaa rikkeen vakavuuden perusteella.

5.9 Tasapeli – Patti

Pattitilanteessa pelin alkuperäinen aloittaja suorittaa uuden aloituslyönnin (Ks. 1.13 *Tasapeli – Patti*)

6. 10-pallon säännöt

10-palloa pelataan kymmenellä numeroidulla pallolla yhdestä kymmeneen ja lyöntipallolla siten, että kaikki lyönnit maalataan. Pallot pelataan nousevassa

numerojärjestyksessä. Pelaaja, joka pussittaa 10-pallon laillisella lyönnillä, kun se on ainoa kohdepallo pöydällä, voittaa pelin

6.1 Aloituksen määräminen

Teikkauksen voittanut pelaaja saa päättää kumpi pelaaja lyö ensimmäisen aloituslyönnin (Ks. *1.2 Teikkaus* ja *1.3 Peräkkäiset aloituslyönnit*).

6.2 10-pallon pakka

Pallot asetetaan kolmionmuotoiseen pakkaan niin tiukkaan kuin mahdollista siten, että ykkönen on kolmion kärjessä ja aloituspisteellä ja 10-pallo on pakan keskellä. Muut pallot asetetaan satunnaiseen järjestykseen ilman tarkoituksenmukaista ja tahallista pallojen järjestystä.

10-pallon pakka (kuva)

6.3 Aloituslyönti

Seuraavat säännöt pätevät aloituslyöntiin:

- a) pelaaja saa vapaan käsipallon aloituslinjan takaa; ja
- b) jos mikään kohdepallo ei mene pussiin, vähintään neljän pallon pitää osua yhteen tai useampaan valliin, muuten kyseessä on virhelyönti.

6.4 Pelin toinen lyönti – Push out

Jos aloituksessa ei ole tapahtunut virhettä, lyöjä voi pelata "push out:in". Hänen täytyy ilmoittaa aikeestaan tuomarille, ja push out:in aikana säännöt *3.2 Väärä kohdepallon ensin* ja *3.3 Osuman jälkeen ei valliosumaa* eivät ole voimassa. Jos push out:ia lyöessä ei tapahdu virhettä, vastustaja päättää kumpi jatkaa.

6.5 Lyöntien maalaaminen ja pallojen pussittaminen

Jokaisella lyönnillä aloituslyönnin jälkeen, lyönnit pitää maalata, kuten on selitetty kohdassa *1.7 Maalaaminen*. 10-pallossa ei kuitenkaan ole turvalyöntiä. Ks. myös *6.6 Väärin pussitetut pallot*.

6.6 Väärin pussitetut pallot

Jos maalattu pallo menee väärään pussiin tai väärä pallo menee pussiin eikä tapahdu virhettä, vastustaja päättää kumpi jatkaa.

6.7 Lyöntivuoron jatkaminen

Jos lyöjä pussittaa laillisella lyönnillä maalatun pallon (paitsi push out:issa, ks. *6.4. Pelin toinen lyönti - push out*), jäävät muut samalla lyönnillä pussitetut pallot pussiin (paitsi 10-pallo; ks. *6.8 Pallojen spottaaminen*.), ja lyöjä jatkaa lyöntivuoroaan. Jos lyöjä ei onnistu pussittamaan maalattua palloa tai tekee virheen, lyöntivuoro vaihtuu ja jos virhettä ei tapahtunut, vastustaja jatkaa pöydällä olevasta tilanteesta. Peli päättyy lyöjän pussittaessa 10-pallon laillisella lyönnillä, kun se on ainoa kohdepallo pöydällä.

6.8 Pallojen spottaaminen

Jos 10-pallo pussitetaan tai päättyy pelialueen ulkopuolelle ennen pelin viimeistä voittolyöntiä, se spotataan. (ks. *1.5 Pallojen spottaaminen*). Se spotataan ennen seuraavaa lyöntiä. Muita kohdepalloja ei spotata koskaan.

6.9 Virheet

Jos pelaaja tekee virheen, lyöntivuoro vaihtuu ja vastustajalla on vapaa käsipallo (ks. *1.6 Käsipallo*).

Seuraavat ovat virheitä 10-pallossa:

3.1 Lyöntipallo menee pussiin tai pelialueen ulkopuolelle

3.2 Väärä kohdepallo ensin. Lyöntipallon pitää aina osua ensimmäisenä pienimpään pöydällä olevaan palloon.

3.3 Osuman jälkeen ei valliosumaa

3.4 Jalka ei kiinni maassa

3.5 Pallo pelialueen ulkopuolella. Ainoa pallo, joka spotataan, on 10-pallo.

3.6 Palloon koskettaminen – Tussi

3.7 Kaksoislyönti / Kiinni olevat pallot

3.8 Työntölyönti

3.9 Pallot liikkeessä

3.10 Virheellinen lyöntipallon asettaminen

3.12 Väärällä lyöntivuorolla pelaaminen

3.14 Hidas pelaaminen

3.15 Pakan sapluunavirhe

6.10 Vakavat virheet

Jos kyseessä on *3.13 Kolme peräkkäistä virhettä* niin lyöjä häviää kyseisen pelin.

Jos kyseessä on *3.16 Epäurheilijamainen käyttäytyminen*, on tuomarin tehtävä rangaista pelaajaa rikkeen vakavuuden perusteella.

6.11 Tasapeli – Patti

Pattitilanteessa pelin alkuperäinen aloittaja suorittaa uuden aloituslyönnin (Ks. *1.13 Tasapeli – Patti*)

7. 14.1 Straight Pool

14.1 Straight poolia pelataan 15 kohdepallolla ja lyöntipallolla. Jokaisesta laillisella lyönnillä pussitetusta pallostsa saa yhden pisteen, ja pelaaja joka ensimmäisenä saavuttaa tavoitepistemäärän voittaa ottelun. 14.1 pelataan siten, että 14 pussitetun pallon jälkeen niistä tehdään pakka ja lyöjä jatkaa lyöntivuoroaan.

7.1 Aloituksen määrääminen

Teikkauksen voittanut pelaaja saa päättää kumpi pelaaja lyö ensimmäisen aloituslyönnin (Ks. *1.2 Teikkaaminen*)

7.2 14.1 pakka

Avauslyöntiä varten pallot asetetaan kolmion muotoiseen pakkaan, jossa kärkipallo

on alapisteellä. Kun pakka tehdään uudestaan, kärkipallon paikka jätetään vapaaksi vain, jos kyseessä on 14 pallon pakka. Verkaan piirrettyä kolmion ulkoreunan rajaviivaa käytetään määräämään, onko hajotuspallo pakan sisä- vai ulkopuolella. Jos pakan alueella palloille on tehty verkaan kuopat eli ns. "tapping", niin verkaan piirrettyä kolmion ulkoreunan rajaviivaa käytetään määräämään, onko pallo pakan sisä- vai ulkopuolella. Pakan sapluunaa ei käytetä.

7.3 Aloituslyönti

Seuraavat säännöt ovat voimassa aloituslyönnissä:

a) Lyöntipallo asetetaan aloituslinjan taakse

b) Jos maalattu pallo ei mene pussiin, lyöntipallon osuttua pakkaan lyöntipallon ja kahden pallon on osuttava valliin tai kyseessä on aloitusvirhe (Ks. *2.7 Valliosumat*).

Rangaistuksena tästä lyöjältä vähennetään kaksi pistettä. (Ks. *7.10 Aloitusvirhe*).

Vastustaja voi jatkaa aloituslyönnin jälkeisestä tilanteesta tai pyytää aloittajaa lyömään uusi aloituslyönti, kunnes aloituslyönti täyttää sille asetetut vaatimukset, tai kunnes vastustaja päättää jatkaa peliä aloituslyönnin jälkeisestä tilanteesta (Ks. *7.11 Vakavat virheet*).

7.4 Pelin jatkaminen ja pelin voittaminen

Lyöjä jatkaa pöydällä niin kauan kuin hän pussittaa maalatun pallon tai voittaa ottelun saavuttamalla tavoitepistemäärän. Kun pakasta on 14 palloa pussitettu, peli keskeytyy siksi aikaa kunnes uusi pakka on tehty.

7.5 Lyöntien maalaaminen

Kaikki lyönnit maalataan, kuten on selitetty säännössä *1.7 Maalaaminen*. Lyöjä voi maalata turvalyönnin eli "safetyn", jolloin lyönnin jälkeen lyöntivuoro siirtyy vastustajalle ja kaikki pussitetut pallot spotataan.

7.6 Pallojen spottaaminen

Kaikki pallot, jotka pussitetaan virhelyönnillä, turvalyönnillä, maalaamattomana tai päätyvät pelialueen ulkopuolelle, spotataan (Ks. *1.5 Pallojen spottaaminen*). Jos viidestoista pallo pitää spotata ja muut neljätöistä palloa ovat koskemattomina pakassa, tämä pallo spotataan alapisteelle ja tuomari voi käyttää kolmiota apuna varmistaakseen tiukan pakan.

7.7 Pisteet

Lyöjä saa yhden pisteen jokaisesta laillisesti pussitetusta maalatusta pallostä. Lisäksi muista tällaisen lyönnin aikana pussitetuista pallostä saa myös yhden pisteen.

Virheet rangaistaan vähentämällä virheen tehneeltä pelaajalta pisteitä. Pistetilanne voi olla virheiden ansiosta myös negatiivinen.

7.8 Erytyiset pakan tekemiseen liittyvät tilanteet

Kun lyöntipallo tai viidestoista pallo on pakan sisällä, seuraavat säännöt pätevät.

Pallon katsotaan olevan pakan sisällä, jos se on pakan ympärillä olevan viivan sisäpuolella tai jokin osa pallostä on suoraan yläpuolelta katsottuna viivan päällä.

a) Jos viidestoista pallo pussitetaan samalla lyönnillä neljännentoista pallon kanssa,

kaikki 15 palloa muodostavat pakan.

b) Jos sekä lyöntipallo, että viidestoista pallo ovat pakan sisällä, kaikki 15 palloa muodostavat pakan ja lyöjällä on käsipallo aloituslinjan takaa.

c) Jos pelkkä viidestoista pallo on pakan sisällä, se asetetaan yläpisteelle, tai keskipisteelle, jos lyöntipallo estää spottaamisen yläpisteelle.

d) Jos pelkkä lyöntipallo on pakan sisällä, se asetetaan seuraavasti: jos viidestoista pallo on aloituslinjalla tai sen ulkopuolella, on lyöjällä käsipallo aloituslinjan takaa, ja jos taas viidestoista pallo on aloituslinjan takana, lyöntipallo asetetaan yläpisteelle, tai keskipisteelle, jos yläpiste on varattu.

Joka tapauksessa, ei ole rajoituksia kohdepallon suhteen pakan ensimmäisenä lyöntinä: saa lyödä mitä palloa tahansa.

Jos lyöntipallo tai kohdepallo on vain hieman pakan merkatun alueen ulkopuolella ja tehdään pakka, niin tuomarin pitäisi merkitä pallon paikka, jotta pallo voidaan täsmällisesti palauttaa alkuperäiselle paikalleen jos tuomari sitä vahingossa pakkaa tehdessään siirtää.

Spottauskaavio (kuva)

7.9 Virheet

Jos lyöjä tekee normaalin virheen, häneltä vähennetään yksi piste, tarvittaessa pallot spotataan ja lyöntivuoro vaihtuu. Lyöntipallo pysyy paikallaan ellei alla toisin mainita.

Seuraavat ovat virheitä 14.1:ssä:

3.1 Lyöntipallo menee pussiin tai pelialueen ulkopuolelle. Käsipallo aloituslinjan takaa (Ks. 1.6 Käsipallo).

3.3 Osuman jälkeen ei valliosumaa

3.4 Jalka ei kiinni maassa

3.5 Pallo pelialueen ulkopuolella (kaikki pöydän ulkopuolelle päätyvät kohdepallot nostetaan alapisteelle).

3.6 Palloon koskettaminen – Tussi

3.7 Kaksoislyönti / Kiinni olevat pallot

3.8 Työntölyönti

3.9 Pallot liikkeessä

3.10 Virheellinen lyöntipallon asettaminen

3.11 Virheellinen pelaaminen aloituslinjan takaa. (Toisen kappaleen mukainen virhe säännössä 3.11, lyöntipallo pelataan käsipallona linjan takaa.)

3.12 Väärällä lyöntivuorolla pelaaminen

3.14 Hidas pelaaminen

3.15 Pakan sapluunavirhe

7.10 Aloitusvirhe

Aloitusvirheestä lyöjää rangaistaan kahden pisteen menetyksellä (*7.3 Aloituslyönti*) ja mahdollisella uudelleen aloituksella. Jos normaali virhe ja aloitusvirhe tapahtuvat samalla lyönnillä, se käsitellään aloitusvirheenä.

7.11 Vakavat virheet

Kolmen peräkkäiset virheen tapauksessa (*3.13 Kolme peräkkäistä virhettä*), vain normaalit virheet lasketaan, joten aloitusvirhettä ei lasketa yhdeksi kolmesta peräkkäisestä virheestä. Kolmannella peräkkäisellä virheellä vähennetään pelaajalta yksi piste kuten normaalistikin, lisäksi vähennetään 15 pistettä, ja virheet tehneen pelaajan virhelukumäärä nollataan. Tämän jälkeen tehdään uusi 15 pallon pakka ja virheet tehnyt pelaaja suorittaa aloitussäännön mukaisen aloituslyönnin.

Epäurheilijamaisen käytöksen tapauksessa tuomari valitsee tilanteeseen sopivan rangaistuksen (Ks. *3.16 Epäurheilijamainen käytös*).

7.12 Tasapeli – Patti

Pattitilanteessa (Ks. *1.13 Tasapeli - Patti*) pelaajat suorittavat teikkauksen määrittääkseen kumpi pelaajista suorittaa aloituslyönnin.

Säädöstö

1. Hallinnollinen harkintakyky

Nämä säädökset koskevat pukeutumista, protestointia, aikataulutusta ja muita asioita, jotka eivät ole mukana säännöissä, mutta joita pitää hallita kussakin erillisessä kilpailutapahtumassa. Jotkut näistä säädöksistä vaihtelevat turnausten välillä, kuten esimerkiksi voittomäärät ja aloitusvuorot. Turnauksen johdolla on vastuu säädösten toimeenpanemiseksi. Näillä säädöksillä ei ole samaa toimeenpanevaa voimaa kuin säännöillä. Säännöt ovat aina etusijalla.

2. Poikkeukset sääntöihin

Sääntöjä ei voi muuttaa, ellei erillistä turnauskohtaista muutosta ole toimeenpanemassa WPA Sports Director tai muu WPA:n toimitsija. Kirjallinen selitys sääntömuutokselle pitää olla saatavilla pelaajien kokouksessa.

3. Pukeutuminen

Jokaisen pelaajan peliasun pitää olla vähintään kyseisen turnauksen vaatimusten mukainen, puhdas, kunnollinen ja hyvässä kunnossa. Jos pelaaja on epävarma peliasunsa suhteen, pitää hänen lähestyä turnauksen johtajaa ennen ottelua ja tiedustella peliasunsa laillisuutta. Turnauksen johtajalla on viimeinen sana pelaajan peliasun laillisuudesta. Poikkeustapauksissa turnauksen johtaja voi sallia pelaamisen riittämättömässä peliasussa, jos esimerkiksi lentoyhtiö on kadottanut pelaajan matkatavarat. Pelaaja voidaan sulkea turnauksesta pukeutumiskoodin rikkomuksen vuoksi.

Jos pukeutumiskoodia ei ilmoiteta ennen turnausta, oletetaan käytettävän WPA:n pukeutumiskoodia. Seuraavat vaatimukset ovat voimassa MM-kisoissa sekä World Tour –osakilpailuissa.

3.1 Miehet

Miehillä pitää olla joko pitkähihainen paita ja napitettu liivi tai normaali kauluspaita tai poolopaita, väri on vapaa. Kauluspaidan tai poolopaidan helma pitää olla laitettu housun vyötärön sisään. T-paidat eivät ole sallittuja. Paidassa pitää olla vähintään lyhyt hiha.

Suorien housujen pitää olla puhtaat ja hyvässä kunnossa, väri on vapaa.

Denim/farkkukangas on kiellettyä, oli väri mikä hyvänsä, mutta farkkuleikkaus/tyyli on sallittu.

Kenkien pitää olla tyylikkääst asuun sopivat puvun kengät. Lenkkarit ja sandaalit ovat kiellettyjä. Urheilukengät, joissa on tumma nahkapäällyste tai nahantapainen päällyste ovat sallittuja, mutta lopullisen päätöksen antaa turnauksen johtaja.

3.2 Naiset

Naiset voivat käyttää hametta, tyylikästä toppia, pukua, kauluspaitaa tai poolopaitaa, joka peittää olkapäät. T-paidat eivät ole sallittuja.

Suorien housujen pitää olla puhtaat ja hyvässä kunnossa, väri on vapaa. Denim/farkkukangas on kiellettyä, oli väri mikä hyvänsä, mutta farkkuleikkaus/tyyli on sallittu. Naispelaajat voivat käyttää hametta, jonka helman pitää kuitenkin peittää polvet.

Kenkien pitää olla tyylikkäät puvun kengät jotka sopivat asuun. Lenkkarit ja sandaalit ovat kiellettyjä. Urheilukengät, joissa on tumma nahkapäällyste tai nahantapainen päällyste ovat sallittuja, mutta lopullisen päätöksen antaa turnauksen johtaja.

4. Pakan sapluuna

Pakan sapluunaa voidaan käyttää seuraavissa pelimuodoissa: Kasipallo, ysipallo ja 10-pallo ja Heyball. 14.1:ssä ei ole sallittua käyttää sapluunaa.

4.1 Pakan sapluunan asettaminen

Ennen turnauksen alkua pöytään pitää tehdä tarvittavat merkinnät. Pystysuora viiva sapluunan keskikohdan läpi pitää olla piirrettynä sapluunan asettamista varten. Viivan pitää olla tarpeeksi pitkä kulkeakseen sapluunan ylä- ja alareian läpi.

4.2 Pakan sapluunan poistaminen

Aloituksen jälkeen tuomari poistaa sapluunan niin pian kuin mahdollista liikuttamatta palloja. Jos ottelussa ei ole tuomaria, vastustajan pitää poistaa sapluuna, mikäli sapluunan tiellä on palloja. Jos palloja ei ole sapluunan tiellä, voi lyöjä poistaa sapluunan ilman vastustajaa.

Riippumatta siitä onko ottelussa tuomaria vai ei, sapluuna voidaan poistaa, mikäli sen tiellä on korkeintaan 2 palloa estämässä poistamista. Poikkeuksena mikäli 1 tai useampi pallo ovat kiinni toisissaan estämässä sapluunan poistoa. Tällöin sapluuna jätetään pöydälle, kunnes nämä pallot eivät enää ole sapluunan poiston esteenä.

Sapluunaa poistaessa tuomari tai vastustaja voivat merkata sapluunan poistoa estävät pallojen paikat esimerkiksi pallon merkkaukselineellä tai liiduilla. Poistettu sapluuna laitetaan tämän jälkeen sille varatulle paikalle pois pelialueelta ja vallien päältä, ja esteenä olleet pallot palautetaan paikoilleen.

4.3 Pakan sapluunan määritelmä

Pakan sapluunan olisi hyvä olla tehty muovista, eikä sen tulisi olla paksumpi kuin 0,14mm, eikä vaikuttaa pöytään mitenkään. Sapluunaa ei saa liimata pelialueen pintaan kiinni.

5. Aluetuomari

Turnauksessa saattaa olla käytössä aluetuomari, joka on vastuussa useasta eri pöydästä samanaikaisesti, ja yhdellä pöydällä ei ole jatkuvasti tuomaria paikalla. Tässä tapauksessa pelaajien oletetaan silti seuraavan pelitapahtumia ja tietävän säännöt. Suositeltava menettelytapa on seuraava.

Lyömässä olevan pelaajan vastustaja suorittaa kaikki tuomarin tehtävät. Jos lyömässä oleva pelaaja arvelee ennen kyseistä lyöntiä, ettei vastustaja kykene

asianmukaisesti tuomitsemaan lyöntiä, hänen täytyy pyytää aluetuomari paikalle katsomaan lyönnin suoritus. Myös lyöjän vastustaja voi pyytää aluetuomarin paikalle, jos hän ei ole mielestään kykenevä tai halukas tuomitsemaan lyöntiä. Molemmilla pelaajilla on oikeus keskeyttää peli, kunnes pelaaja on tyytyväinen pelin tuomarointiin.

Jos pelaajien kesken tulee erimielisyyttä pelissä, jossa tuomari ei ole läsnä ja aluetuomari kutsutaan paikalle tuomitsemaan lyönti, jota hän ei ole nähnyt, hänen pitää ottaa tarkasti selville tilanteen ja lyönnin kulku. Tämä voi sisältää luotettavien silminnäkijöiden haastattelua, videomateriaalin tarkastelua tai lyönnin uudelleen lavastamista. Jos aluetuomaria pyydetään tuomitsemaan virheen tapahtuminen, ja virheen tapahtumisesta ei ole muuta todistetta kuin yhden pelaajan väite tapahtuneesta toisen pelaajan esittäessä ettei virhettä tapahtunut, oletetaan tällöin ettei virhettä tapahtunut.

6. Epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä rankaiseminen

Säännöt ja säädöstö antavat tuomareille ja muille toimitsijoille huomattavan valinnanvapauden tuomita epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä. Useat eri tekijät ovat otettava huomioon näissä päätöksissä, kuten aiempi käytös, aiemmat varoitukset, kuinka vakava teko on, ja tieto joka on jaettu pelaajille pelaajien kokouksessa turnauksen alussa. Lisäksi on otettava huomioon kilpailun taso siihen nähden, että huippupelaajien oletetaan tuntevan säännöt ja säädöstö, kun taas vasta-alkajat eivät välttämättä tiedä miten sääntöjä normaalisti tulkitaan.

7. Protestointi

Jos pelaaja tarvitsee tuomion tai päätöksen, ensimmäinen taho, johon hän ottaa yhteyttä, on tuomari. Tuomari tekee päätöksensä kaikkien niiden keinojen mukaan, jotka tuntuvat hänestä sopivilta. Jos pelaaja haluaa protestoida tuomarin päätöstä vastaan, pitää hänen ottaa yhteys päätuomariin ja sen jälkeen turnauksen johtajaan. Kaikissa normaaleissa turnauksissa turnauksen johtajan päätös on lopullinen ja sitova. WPA:n MM-kisoissa voi valituksen jättää edelleen WPA Sports Directorille, jos hän on läsnä. \$100 pantti vaaditaan tällaisesta valituksesta ja se palautetaan, mikäli päätös menee protestojen eduksi.

Pelaaja voi pyytää tuomaria harkitsemaan päätöstään uudestaan yhden kerran. Jos hän pyytää tuomaria harkitsemaan toisen kerran, se katsotaan epäurheilijamaiseksi käyttäytymiseksi.

8. Ohjeet tuomareille

Tuomari päättää kaikki asiat jotka liittyvät sääntöihin, ylläpitää hyvät peliolosuhteet, tuomitsee virheet, ja tekee muut päätökset liittyen näihin sääntöihin. Tuomari keskeyttää pelin, jos olosuhteet eivät salli tasapuolista pelaamista. Peli keskeytetään myös, jos tuomiosta protestoidaan. Tuomari ilmoittaa virheet ja muut erityiset sääntöjen mukaiset tilanteet. Hän vastaa kysymyksiin sääntöjen edellyttämällä tavalla, kuten esimerkiksi peräkkäisten virheiden lukumäärä. Hän ei voi antaa neuvoja sääntöjen tulkinnasta tai muista peliin liittyvistä yksityiskohdista, joihin hänen

ei sääntöjen mukaan tarvitse vastata. Tuomari voi avustaa pelaajaa restin kanssa. Jos lyönti niin edellyttää, tuomari voi pitää pöydän valaisinta pois lyövän pelaajan tieltä.

Kun kyseisessä pelimuodossa on käytössä kolmen virheen sääntö, tuomarin pitäisi ilmoittaa pelaajille mikä tahansa toinen perättäinen virhe siinä vaiheessa kun se tapahtuu, ja myös virheet tehneen pelaajan palatessa takaisin pöydälle. Ensimmäinen varoitus ei ole sääntöjen puitteissa tarpeen, mutta sen tarkoitus on estää myöhemmät väärinkäsitykset. Jos käytössä on pistetaulukko, jossa virhetilanne on pelaajille näkyvillä, riittää se täyttämään varoitusvaatimukset.

9. Tuomarin vastaaminen kysymyksiin

Tuomari vastaa pelaajien esittämiin tiedusteluihin koskien objektiivisia yksityiskohtia, kuten esimerkiksi onko pallo pakan sisäpuolella, onko pallo aloituslinjan sisäpuolella, paljonko pistetilanne on, kuinka monta pistettä vaaditaan voittoon, onko pelaajalla peräkkäisiä virheitä, mikä sääntö on voimassa jos tietty lyönti lyödään jne. Jos sääntöihin kysytään tarkennusta, tuomari vastaa parhaan kykynsä mukaan, mutta mikään tuomarin ilmoittama virheellinen informaatio ei suojaa pelaajaa sääntöjen toimeenpanolta. Tuomari ei voi tarjota subjektiivista mielipidettä, joka voisi vaikuttaa peliin, kuten onko laillinen lyönti lyötävissä, onko kyytipallo tehtävissä, millaiset pöydän ominaisuudet ovat jne.

10. Kasipallon lisäys

Jos väri on valittu ja pelaaja epähuomiossa lyö vastustajan pallon pussiin pitää virhe ilmoittaa ennen kuin hän lyö seuraavan lyönnin. Jos kumpi tahansa pelaaja tai tuomari huomaa, että värit ovat vaihtuneet kesken pelin, peli keskeytetään ja pelataan uudestaan alkuperäisen aloituslyönnin suorittaneen pelaajan suorittaessa aloituslyönnin.

11. Tilanteen palauttaminen

Missä tahansa tilanteessa, jossa palloja siirretään tilanteen palauttamisen takia, on se pelkästään tuomarin tehtävä ja velvollisuus. Tuomari voi kerätä asiaan liittyvää tietoa oman harkintansa mukaan. Hän voi pyytää yhdeltä tai molemmilta pelaajilta neuvoa, kuitenkin niin, ettei pelaajien mielipide ole sitova ja heidän arvionsa voidaan hylätä. Asianomaisilla pelaajilla on oikeus protestoida tuomarin päätöstä vain kerran, mutta tämän jälkeen pallo tai pallot palautetaan tuomarin päätöksen mukaisesti.

12. Välineiden hyväksyminen

Kun turnaus tai turnauksen kyseinen ottelu on aloitettu, ei pelaajalla ole oikeutta kyseenalaistaa mitään turnauksen järjestäjän toimittamaa välineistöä ellei hänellä ole tuomarin tai turnauksen johtajan tukea; kaikki protestit on tehtävä ennen ottelua.

13. Pussien tyhjentäminen

Jotta pallo lasketaan pussitetuksi, sen pitää täyttää kaikki ehdot kuvattuna säännössä *2.2 Pussitettu pallo*. Vaikka pussien tyhjentäminen palloista kuuluu tuomarin toimenkuvaan, viime kädessä vastuu kyseisen toiminnan

puutteellisuudesta johtuvalla virheellä on aina lyöjällä. Jos tuomaria ei ole paikalla, esimerkiksi aluetuomarin tapauksessa, lyöjä voi itse suorittaa kyseisen toimenpiteen, kuitenkin niin, että hän tekee selväksi vastustajalleen mitä on tekemässä.

14. Aikalisä

Ellei toisin määrätä turnauksen järjestäjän toimesta on molemmilla pelaajilla oikeus yhteen 5 minuutin mittaiseen aikalisään otteluissa, joissa pelataan yli paras yhdeksästä (kasipallo ja Heyball) ja paras kolmestatoista (ysipallo ja 10-pallo). Jos ottelut ovat lyhyempiä, ei aikalisää ole käytössä. Käyttäkseen aikalisänsä, pelaajan täytyy:

(1) ilmoittaa aikeestaan tuomarille

(2) pitää huoli, että tuomari on tietoinen tilanteesta ja kirjaa aikalisän pistetaulukkoon

(3) pitää huoli, että tuomari merkitsee pöydälle pelin olevan keskeytetty. (Yleinen käytäntö on jättää keppi pöydälle.) Vastustajan täytyy pysyä istumassa kuten normaalinkin pelin aikana; jos hän saattaa itsensä tilanteeseen joka on normaalin pelin toiminnan ulkopuolella, hänen katsotaan myös käyttäneen aikalisänsä eikä hänellä ole sen jälkeen oikeutta uuteen aikalisään.

Kasipallossa, ysipallossa, 10-pallossa ja Heyballissa aikalisä pidetään pelien välissä ja peli keskeytetään.

14.1:ssä aikalisä alkaa pakkojen välissä; ja pöydällä oleva pelaaja voi jatkaa lyöntivuoroaan, jos hänen vastustajansa päättää pitää aikalisän. Jos lyöjän vastustaja pitää aikalisänsä, hänen on pidettävä huoli, että tuomari seuraa ottelua hänen poissa ollessaan; muuten hänellä ei ole oikeutta protestoida mistään lyöjän tekemästä virheestä.

Aikalisän käyttävän pelaajan pitää muistaa, että hänen tekemisensä ovat pelin hengen mukaiset ja jos hän käyttäytyy niiden vastaisesti, häntä voidaan rangaista epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä.

Jos pelaajalla on jokin lääketieteellinen tila tai sairaus, voi turnauksen johtaja harkintansa mukaan lisätä aikalisien määrää.

15. Ysipallon pakka

Kuten säännössä 6.2 todetaan, ykköstä ja ysipalloa lukuun ottamatta muut pallot asetetaan pakkaan sattumanvaraisessa järjestyksessä eikä mitään järjestelmällisyyttä saa olla missään pakassa. Jos tuomari ei ole tekemässä pakkoja ja pelaaja epäilee vastustajansa asettavan palloja tiettyyn järjestykseen pakassa, voi hän saattaa asian turnauksen toimitsijoiden tietoon. Jos toimitsija toteaa pelaajan tahallisesti järjestelevän palloja pakassa, pelaajalle annetaan virallinen varoitus ja kielletään tällainen toiminta. Jos pelaaja jatkaa kyseistä toimintaa vielä varoituksen jälkeen, häntä rangaistaan epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä.

16. Kolmen pallon aloitussääntö

(1) Aloituslyönnissä vähintään kolmen pallon pitää mennä pussiin, ylittää aloituslinja, tai tuottaa näiden yhdistelmä. Esimerkiksi yhden pallon mennessä pussiin kahden

pallon pitää ylittää aloituslinja ja jos kaksi palloa menee pussiin, niin yhden pallon pitää ylittää aloituslinja. Aloituslinjan ylittämällä tarkoitetaan sitä, että pallon keskikohta menee aloituslinjan yli.

(2) Jos aloittavan pelaajan lyönti ei täytä kohdan (1) vaatimuksia, mutta on muutoin laillinen lyönti, on lyöntivuoroon tulevalle pelaajalla mahdollisuus jatkaa pöydällä olevasta tilanteesta tai antaa lyöntivuoro aloittavalle pelaajalle.

(3) Jos vastustaja päättää jatkaa pöydällä olevasta tilanteesta, kun kohdan (1) vaatimukset eivät ole täyttyneet, ei push out ole sallittu.

(4) Jos lyöntivuoro palautetaan aloittavalle pelaajalle, voi hän halutessaan lyödä push out:in. Tässä tapauksessa lyöntivuoroon tuleva pelaaja voi jatkaa kyseisestä tilanteesta tai palauttaa lyöntivuoro push out:in tehneelle pelaajalle.

(5) Jos aloittavan pelaajan lyönti ei täytä kohdan (1) vaatimuksia, mutta on muutoin laillinen lyönti ja ysipallo menee pussiin, nostetaan ysipallo alapisteelle ennen seuraavaa lyöntiä.

Kolmen pallon aloitusääntö on käytössä kaikissa WPA:n ysipallon ranking-kilpailuissa yhdessä tappingin tai pakan sapluunan kanssa.

17. Lyöntipalloon koskeminen aloituslyönnin jälkeen

Saattaa olla, että pelaajalla "kiksaa" aloituksessa ja pelaaja yrittää estää lyöntipallon kulun kepillään tai jollain muulla keinolla. Nämä ovat ehdottomasti kiellettyjä epäurheilijamaisen käyttäytymisen nojalla, sääntö 3.16(b). Pelaaja ei milloinkaan saa tahallisesti koskea mihinkään palloon paitsi eteenpäin suuntautuvalla lyönnillä, jossa kepin kärki osuu lyöntipalloon. Kyseisen virheen rangaistuksen määrää tuomari säännön 3.16 epäurheilijamaisen käyttäytymisen ohjeiden perusteella.

18. Kellotus – Shot Clock

Ottelua voidaan pyytää kellottamaan missä vaiheessa tahansa turnauksen toimitsijan tai kumman tahansa pelaajan toimesta. Turnauksen johtaja tai muu toimitsija päättää otetaanko kellotus käyttöön vai ei. Jos päätetään alkaa kellottaa ottelua, molemmat pelaajat ovat kellotettavina ja paikalla on virallinen kellottaja koko ottelun ajan. Suosituksena on, että pelaajilla on 35 sekuntia käytettävissä lyöntiin, ja että 10 sekuntia ennen ajan päättymistä annetaan varoitus. Molemmilla pelaajilla on 25 sekunnin lisäaika (extension) kutakin peliä kohti. Kello käynnistetään, kun kaikki pallot pysähtyvät, mukaan lukien pyörivät pallot. Kello pysäytetään, kun kepin kärki osuu lyöntipalloon lyönnin merkinä tai jos käytettävissä oleva aika kuluu loppuun. Jos aika kuluu loppuun, on kyseessä virhe. Aloituslyönnin jälkeisen lyönnin aikarajaa on mahdollista pidentää, mutta se ei saa ylittää 60 sekuntia.

20. Myöhästynyt ottelun aloitus

Pelaajien täytyy olla pöydän ääressä ja valmiina aloittamaan pelinsä ilmoitettuna ottelun alkamisaikana. Jos pelaaja on myöhässä, hänellä on 15 minuuttia aikaa saapua pöydälle pelaamaan ottelunsa, muutoin hänet tuomitaan hävinneeksi ottelun. On suositeltavaa kuuluttaa pelaajaa ensimmäisen kerran 5 minuuttia, toisen kerran 10 minuuttia ja viimeisen kerran "minuutin kuulutus" 14 minuuttia ilmoitetun ottelun

alkamisen jälkeen. Tiukemmat vaatimukset voidaan ottaa käyttöön, jos tämä käytös on pelaajan kohdalla toistuvaa.

21. Ulkopuolinen vaikutus

Ks. sääntö 1.10 *Ulkopuolinen vaikutus*. Tuomarin tehtävänä on estää ulkopuolinen vaikutus, esimerkiksi katsojan ja viereisen pöydän pelaajan toimesta ja keskeyttää peli tarvittaessa. Vaikutus voi olla joko ruumiillista tai suullista.

22. Valmentaminen

Pelaajan on sallittua ottaa neuvoja ja valmennusta vastaan valmentajaltaan ottelun aikana. Tämän ei kuitenkaan sallita olevan jatkuvaa jokaiseen lyöntiin kohdistuvaa valmennusta. On tuomarin ja turnausjohdon päätettävissä asiaan liittyvät lisärajoitukset. Aikalisää voidaan käyttää valmennukseen. Valmentajan ei pitäisi lähestyä pöytää. Jos tuomari päättää, että valmentaja häiritsee peliä, hän voi käskää valmentajaa pysymään poissa ottelun ajan.

23. Act of God

Tämä saattaa olla jotain odottamatonta sääntöjen ja säädösten ulkopuolelta, mikä tapahtuu ottelun aikana. Tällöin tuomari päättää mikä on tasapuolisin ratkaisu ottelun jatkamiselle. Esimerkiksi pallot joudutaan siirtämään toiselle pöydälle, jolloin mahdollisesti joudutaan julistamaan pattitilanne, jos tilanne ei ole sellaisenaan siirrettävissä.

24. Tuolissa pysyminen

Pelaajan, joka ei ole lyöntivuorossa, on pysyttävä hänelle osoitetussa tuolissa, kun lyöntivuorossa oleva pelaaja on pöydällä. Jos pelaajan tarvitsee poistua pelialueelta kesken ottelun, hänen pitää pyytää ja saada siihen lupa tuomarilta. Jos pelaaja poistuu pelialueelta ilman tuomarin lupaa, se tulkitaan epäurheilijamaiseksi käyttäytymiseksi.

25. Tuomarin epävarmuus

Jos tuomari ei voi päättää oliko kyseessä virhe, oletetaan, että lyönti oli laillinen.

26. Kiinni olevien pallojen ilmoittaminen

Tuomarin täytyy tutkia tarkasti ja ilmoittaa tilanne, mikäli pallo on hyvin lähellä vallia tai pallo on hyvin lähellä lyöntipalloa. Lyöjän vastustaja voi muistuttaa tuomaria siitä, että kyseinen ilmoitus voi olla tehtävä. Lyöjän on annettava aikaa pyynnölle sekä tilanteen tutkimiselle, ja voi myös itse pyytää sitä.

27. Paripeli

Paripelissä kummankin joukkueen pelaajat lyövät vuorotellen pelin aikana. Seuraavia sääntöjä sovelletaan.

(1) Kun joukkue lyö aloituslyönnin ensimmäistä kertaa, he voivat valita lyöjän.

(2) Kummankin joukkueen aloituslyöjä vaihtelee, riippumatta siitä, kuka löi viimeksi.

(3) Joukkue, joka ei lyönyt aloituslyöntiä, voi lyöntivuorollaan valita ensimmäisen lyöjän kuhunkin peliin.

- (4) Mikä tahansa aloituslyönti, normaali lyönti tai push out lasketaan lyönniksi. Jos push out:in jälkeen lyöntivuoro palautetaan, tätä palautuspäätöstä ei lasketa toisen joukkueen lyönniksi. Jos push out:in lyöntivuoro palautetaan, on kaksi tapaa määritellä, kumpi lyö seuraavaksi. Normaali tapa on "työntö joukkuekaverille", jossa joukkuekaveri lyö seuraavan lyönnin. Vaihtoehtoisesti turnaustoimitsijat voivat päättää, että "työnnetään itselle", jolloin seuraavan lyönnin lyö sama pelaaja, joka pelasi push out:in.
- (5) Lyöntivalinnoista keskustelu joukkueen sisäisesti ei ole sellaisenaan virhe.
- (6) Lyöminen väärällä vuorolla on virhe. Jos väärällä vuorolla pelataan tahallisesti, se katsotaan epäurheilijamaiseksi käyttäytymiseksi.
- (7) Jos joukkue on epävarma, kumman vuoro on lyödä, he voivat kysyä vastustajilta tai tuomarilta vahvistusta. Sovittu järjestys katsotaan oikeaksi, vaikka sen myöhemmin todettaisiin olleen väärä.
- (8) 10-pallossa, jos lyöntivuoro palautetaan maalaamattoman pussituksen vuoksi, lyönti siirtyy joukkueen toiselle pelaajalle. Palautuspäätöstä ei lasketa toisen joukkueen lyönniksi.
- (9) 14.1 Straight Poolissa, joukkueen sisäinen lyöntivuoro vaihtelee tarkasti läpi ottelun. Hajotuslyönnit lyödään lyöntivurojen perusteella, eikä niihin voi valita lyöjää. Laiton aloituslyönti lasketaan lyönniksi, vaikka pyydetäisiin lyömään uusi aloituslyönti.

28. Pakkasäännöt

Jos pelaajat tekevät pakat itse, he voivat päättää, tekevätkö ne itselleen vai vastustajalle. Jos asiasta tulee erimielisyys, pelaajat tekevät pakat vastustajalle, ja heidän tulee tehdä pakat parhaan mahdollisen kykynsä mukaan. Jos pakkoja ei tehdä parhaan kyvyn mukaan, se katsotaan epäurheilijamaiseksi käytökseksi.

Kun tuomari tekee pakat, lyöjä ei saa tutkia tai koskea pakkaa ja pakka on hyväksyttävä ilman kommenttia, tai kyseessä on epäurheilijamainen käyttäytyminen. Protestointi on sallittu objektiivisesti virheellisten pakkojen tapauksessa, kun pallojärjestys ei noudata pelimuodon sääntöjä, tai jos "Act of God" tapahtuu pakan teon jälkeen.

29. Pelaaja tuomarina

Kun ottelussa ei ole pöytätuomaria, kukin pelaaja voi keskeyttää pelin, mikäli tuomaria tarvitaan. Yhteisymmärryksessä kumpikin pelaaja voi tilapäisesti toimia tuomarina itse pelaamisen ulkopuolisissa toiminnoissa, kuten pakan teko, pakan sapluunan poisto, pallojen putsaus, pallojen spottaus, tai pallojen siirto erityisissä pakantekotilanteissa. Yhteisymmärrys pitää varmistaa kussakin tapauksessa erikseen. Kun pelaaja toimii tilapäisesti tuomarina, hänen on toimittava parhaan kykynsä mukaan, eikä vahinkoja katsota virheiksi. Jos pallojärjestys muuttuu vahingossa, pallot pyritään palauttamaan alkuperäisille paikoilleen; ja jos tämä ei ole mahdollista, on kyseessä pattitilanne. Kaikki tahalliset virheet, kuten pallon paikan muuttaminen tarkoituksella, katsotaan epäurheilijamaiseksi käyttäytymiseksi.