

مجموعه قوانین و مقررات کلی رشته‌های

پاکت بیلارد

مجموعه قوانین و مقررات کلی رشته های

پاکت بیلیارد

ترجمه: کامبیز صنعتی

سرشناسه: صنعتی، کامبیز، ۱۳۵۳ -
عنوان و نام پدیدآور: مجموعه قوانین و مقررات کلی رشته‌های پاکت بیلیارد/
مترجم کامبیز صنعتی.
مشخصات نشر: کرمان: کامبیز صنعتی، ۱۳۹۷.
مشخصات ظاهری: ۲۳۶ ص.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۰۰-۰۲۰۴-۸-۱
وضعیت فهرست نویسی: فیپا
موضوع: بیلیارد آمریکایی
موضوع: Pool (Game)
رده بندی کنگره: ۷۹۴/۷۳: ۳۱۳۹۷ م ۹ ص ۹۱/ GV۸۹۱
رده بندی دیویی: ۷۹۴/۷۳
شماره کتابشناسی ملی: ۵۱۶۱۲۵۷

مجموعه قوانین و مقررات کلی رشته‌های پاکت بیلیارد

ترجمه: کامبیز صنعتی

۲۳۶ صفحه

نوبت چاپ: اول/ ۱۳۹۷

جلد و صفحه آرای: الهام زندو ثوقی

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۰۰-۰۲۰۴-۸-۱

پیش چاپ و چاپ: کارمانیا

شمارگان: ۱۰۰۰ جلد

قیمت: ۲۰۰۰۰ تومان

حق چاپ برای ناشر محفوظ است

شماره تماس: ۰۹۱۳۱۴۱۰۹۱۴



تقدیم به پروردگار عزیزم ، دوستدار دنیا و دینار زینبی ام
دینار دین سرآمد بزینبی اندر و قهار ، بعد از خدا هر چه دارم از آنست

تقریرم به جامعهٔ براتقفا، بیاید، کشور متوس ایران
و بنی محمد، در حال نفع بر نفع ای حضورشان، از آن

بشرد و پوزا باشند

ماسنه صنفی

تسیرا مر مرالسعد زودد عفت

فهرست مطالب

پیشگفتار.....	۲۱
مقدمه.....	۲۵
بخش اول - قوانین بازی	
۱- قوانین عمومی.....	۲۹
۱-۱ مسئولیت بازیکن.....	۲۹
۱-۲ لگ مشخص کننده ترتیب بازی.....	۲۹
۱-۳ استفاده بازیکن از وسایل جانبی.....	۳۰
۱-۴ قرار دادن توپ ها.....	۳۱
۱-۵ توپ سفید در دست.....	۳۱
۱-۶ اعلام ضربه استاندارد.....	۳۲
۱-۷ جای گرفتن و ساکن شدن توپ ها.....	۳۲
۱-۸ برگرداندن وضعیت به حالت اولیه خود.....	۳۳
۱-۹ دخالت بیرونی.....	۳۳
۱-۱۰ اعلام به موقع و قوانین اعتراضی.....	۳۳

- ۱۱-۱ پذیرش شکست یا اعلام واگذاری..... ۳۳
- ۱۱-۱ گیم مساوی..... ۳۴
- ۲- بازی ناین بال..... ۳۴
- ۲-۱ تشخیص فرد آغازگر بازی..... ۳۴
- ۲-۲ نحوه چیدن توپ ها..... ۳۴
- ۲-۳ ضربه پخش قانونی..... ۳۵
- ۲-۴ دومین ضربه بعد از پخش - ضربه تحمیلی..... ۳۵
- ۲-۵ ادامه بازی..... ۳۵
- ۲-۶ برگرداندن توپ ها..... ۳۵
- ۲-۷ خطاهای استاندارد..... ۳۶
- ۲-۸ خطاهای جدی..... ۳۶
- ۲-۹ گیم مساوی..... ۳۷
- ۳- بازی ایتبال..... ۳۷
- ۳-۱ تشخیص فرد آغازگر بازی..... ۳۷
- ۳-۲ نحوه چیدن توپ ها..... ۳۷
- ۳-۳ ضربه پخش..... ۳۸
- ۳-۴ میز باز/ انتخاب گروه ها..... ۳۹
- ۳-۵ ادامه بازی..... ۳۹
- ۳-۶ ضربه هایی که باید اعلام شوند..... ۳۹
- ۳-۷ توپ های برگردانده شده به بازی..... ۳۹
- ۳-۸ از دست دادن بازی یا باخت بازی..... ۴۰
- ۳-۹ خطاهای استاندارد..... ۴۰
- ۳-۱۰ خطاهای جدی..... ۴۱

- ۳-۱۱ گیم مساوی ۴۱
- ۴- بازی ۱۴.۱ Pool پیوسته ۴۱
- ۴-۱ لگ برای ضربهٔ پخش ۴۱
- ۴-۲ چیدن توپ ها برای شروع بازی ۱۴.۱ ۴۱
- ۴-۳ ضربهٔ پخش آغازین ۴۲
- ۴-۴ ادامهٔ بازی و بردن فریم ۴۲
- ۴-۵ ضربه هایی که نیاز به اعلام شدن دارند ۴۲
- ۴-۶ توپ های برگردانده شده به بازی ۴۲
- ۴-۷ امتیازگیری ۴۳
- ۴-۸ موقعیت های خاص چیدن توپ ها برای شروع ۴۳
- ۴-۹ خطاهای استانداردارد ۴۴
- ۴-۱۰ خطای پخش ۴۵
- ۴-۱۱ خطاهای جدی ۴۵
- ۴-۱۲ گیم مساوی ۴۶
- ۵- بازی بلک بال ۴۶
- ۵-۱ تعاریف ۴۶
- ۵-۱-۱ ضربهٔ آزاد ۴۶
- ۵-۱-۲ بالک ۴۶
- ۵-۱-۳ اسنوکر شده ۴۶
- ۵-۱-۴ توپ در نوبت ۴۷
- ۵-۲ تجهیزات ۴۷
- ۵-۳ تشخیص فرد آغازگر بازی ۴۷
- ۵-۴ نحوهٔ چیدن توپ ها در بازی بلک بال ۴۷

- ۴۷ ۵-۵ ضربهٔ پخش
- ۴۸ ۵-۶ میز باز/ انتخاب گروه ها
- ۴۸ ۵-۷ ادامهٔ بازی
- ۴۸ ۵-۸ توپ سفید در دست در خط شروع
- ۴۸ ۵-۹ توپ های به هم چسبیده
- ۴۸ ۵-۱۰ بازی از موقعیت اسنوکر
- ۴۹..... ۵-۱۱ برگرداندن توپ ها به میز
- ۴۹..... ۵-۱۲ گیم مساوی
- ۴۹..... ۵-۱۳ خطاهای استاندارد
- ۵۰..... ۵-۱۴ خطاهایی که منجر به باخت بازی می شوند
- ۵۰..... ۶- خطاها
- ۵۱..... ۶-۱ توپ سفید پاکت شود یا به بیرون از میز برود
- ۵۱..... ۶-۲ اولین توپ اشتباه
- ۵۱..... ۶-۳ برخورد نکردن به باند بعد از ضربه
- ۵۱..... ۶-۴ پاها روی زمین نباشند
- ۵۱..... ۶-۵ توپ از میز خارج شده
- ۵۱..... ۶-۶ توپ لمس شده
- ۵۲..... ۶-۷ دوبار ضربه زدن به توپ سفید/ انجام خطا در هنگام ضربه زدن به توپ چسبیده به باند
- ۵۲..... ۶-۸ ضربهٔ هل
- ۵۲..... ۶-۹ ضربه زدن هنگامی که توپ ها هنوز ساکن نشده اند
- ۵۳ ۶-۱۰ جایگزینی بد توپ سفید
- ۵۳ ۶-۱۱ بازی اشتباه از پشت خط شروع
- ۵۳ ۶-۱۲ قرار دادن چوب روی میز

- ۵۳ ۶-۱۳ خارج از نوبت بازی کردن
- ۵۳ ۶-۱۴ سه خطای متوالی
- ۵۴ ۶-۱۵ بازی آهسته
- ۵۴ ۶-۱۶ خطای الگوی چیدن توپ
- ۵۴ ۶-۱۷ رفتار غیر ورزشی
- ۵۵ ۷- قوانین مسابقه با ویلچر
- ۵۵ ۷-۱ واجد شرایط بودن بازیکن
- ۵۵ ۷-۲ تخلفاتی که منجر به خطا می شوند
- ۵۶ ۷-۳ شرایط ویلچر
- ۵۶ ۸- تعاریف به کار رفته در قوانین
- ۵۶ ۸-۱ قسمت های میز
- ۵۸ ۸-۲ ضربه
- ۵۸ ۸-۳ توپ پاکت شده
- ۵۹ ۸-۴ برخورد توپ به باند
- ۵۹ ۸-۵ توپ از میز خارج شده یا به بیرون از میز پرتاب شده
- ۵۹ ۸-۶ پاکت شدن توپ سفید
- ۵۹ ۸-۷ توپ سفید
- ۵۹ ۸-۸ توپ های هدف
- ۵۹ ۸-۹ بست
- ۶۰ ۸-۱۰ رک
- ۶۰ ۸-۱۱ ضربه پخش یا ضربه آغازین
- ۶۰ ۸-۱۲ نوبت بازیکن
- ۶۰ ۸-۱۳ موقعیت توپ ها

- ۱۴-۸ برگرداندن توپ ها ۶۰
- ۱۵-۸ برگرداندن یک موقعیت به حالت اولیه خود ۶۱
- ۱۶-۸ ضربهٔ پرشی ۶۱
- ۱۷-۸ ضربهٔ ایمن ۶۱
- ۱۸-۸ ضربهٔ نادرست ۶۱
- ۹- تن بال ۶۱
- ۱-۹ مشخص کردن ضربه زندهٔ پخش ۶۲
- ۲-۹ نحوهٔ چیدن توپ ها در تن بال ۶۲
- ۳-۹ ضربهٔ پخش قانونی ۶۲
- ۴-۹ دومین ضربهٔ رک - ضربهٔ تحمیلی ۶۳
- ۵-۹ اعلام ضربات و پاکت کردن توپ ها ۶۳
- ۶-۹ ضربهٔ ایمن ۶۳
- ۷-۹ توپ های به اشتباه پاکت شده ۶۴
- ۸-۹ ادامه دادن بازی ۶۴
- ۹-۹ قرار دادن توپ ها ۶۴
- ۱۰-۹ خطاهای استاندارد ۶۴
- ۱۱-۹ خطاهای جدی ۶۵
- ۱۲-۹ گیم مساوی ۶۵
- بخش دوم - مقررات**
- ۱- رأی (نظر) هیأت اجرایی ۶۹
- ۲- موارد استثناء در قوانین ۶۹
- ۳- کد لباس ۶۹
- ۱-۳ آقایان ۷۰

- ۲-۳ بانوان ۷۰
- ۴- الگوی چیدن توپ ۷۰
- ۴-۱ مکان الگوی چیدن توپ ۷۰
- ۴-۲ برداشتن الگوی چیدن توپ ۷۱
- ۴-۳ مشخصه الگوی چیدن توپ ۷۱
- ۵- بازی با یک منطقه داوری ۷۱
- ۶- جریمه رفتار غیر ورزشی ۷۲
- ۷- اعتراض به رأی ۷۲
- ۸- دستورالعمل هایی برای داوران ۷۲
- ۹- پاسخگویی داور ۷۳
- ۱۰- ضمیمه ایتال ۷۳
- ۱۱- بازگرداندن موقعیت توپ به حالت اولیه ۷۴
- ۱۲- پذیرش وسایل ۷۴
- ۱۳- خالی کردن پاکت ها ۷۴
- ۱۴- زمان استراحت ۷۴
- ۱۵- ترتیب ضربه های پخش ۷۵
- ۱۶- زک در ناین بال ۷۵
- ۱۷- شرایط ضربه پخش باز ۷۵
- ۱۸- قانون ضربه پخش ۳ امتیازی ۷۶
- ۱۹- منحرف کردن توپ سفید در ضربه پخش آغازین ۷۶
- ۲۰- زمان سنج ضربه ۷۷
- ۲۱- خطاهای توپ سفید ۷۷
- ۲۲- تأخیر در شروع ۷۷

۲۳- دخالت بیرونی.....	۷۸
۲۴- مربی.....	۷۸
۲۵- حوادث پیش بینی نشده.....	۷۸
۲۶- باقی ماندن بازیکنان در جایگاه خود.....	۷۸
۲۷- ضربه های جدا.....	۷۸
۲۸- اعلام توپ های چسبیده به باند.....	۷۹

بخش سوم- قوانین ورزشی انجمن جهانی پاکت بلیارد

۱- مسابقات قهرمانی جهان و رویدادهای رنکینگ جهانی.....	۸۳
۱-۱ پیشگفتار.....	۸۳
۱-۲ زبان رسمی.....	۸۴
۱-۳ عمومی.....	۸۴
۱-۴ تعاریف.....	۸۴
۱-۵ تقویم ورزشی.....	۸۶
۱-۶ فصل ورزشی.....	۸۷
۱-۷ تجهیزات ورزشی.....	۸۷
۱-۸ عضویت ورزشکار.....	۸۷
۱-۹ بیمه.....	۸۷
۱-۱۰ تبلیغ / لوگوها.....	۸۷
۱-۱۱ کد رفتاری.....	۸۸
۱-۱۲ مراسم اعطاء جایزه.....	۸۸
۱-۱۳ وب سایت مجمع جهانی پاکت بلیارد.....	۸۸
۱-۱۴ مسابقات تصویب شده در مجمع جهانی پاکت بلیارد.....	۸۹
۱-۱۴-۱ رقابت در رویدادهای تصویب نشده.....	۸۹

- ۱۵-۱ قوانین ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلارد، تغییرات و اصلاحات ۸۹
- ۲- قوانین ضد دوپینگ برای مسابقات قهرمانی جهان و رنکینگ جهانی ۸۹
- ۲-۱ ضد دوپینگ ۸۹
- ۲-۲ خودداری از پرداخت مبلغ جایزه ۹۰
- ۲-۳ ممنوعیت ورزشکاران به صورت بین المللی ۹۰
- ۲-۴ تست های قاره ای ۹۰
- ۳- قوانین ورزشی برای مسابقات قهرمانی و رویدادهای رنکینگ جهانی ۹۱
- ۳-۱ تعریف ۹۱
- ۳-۲ صلاحیت سازماندهی ۹۱
- ۳-۳ تاریخ و مدت زمان ۹۱
- ۳-۴ محل بازی ۹۲
- ۳-۵ رشته ها و تقسیم بندی ها ۹۲
- ۳-۶ نحوه اعلام ۹۲
- ۳-۷ سیستم تورنمنت ۹۲
- ۳-۸ محدودیت سنی ۹۳
- ۳-۹ قرعه کشی ۹۳
- ۳-۱۰ ورزشکاران در سبد اصلی قرعه کشی ۹۳
- ۳-۱۱ شهریه ورودی ۹۴
- ۳-۱۱-۱ راهنمای شهریه ورودی ۹۴
- ۳-۱۲ جلسات بازیکنان ۹۴
- ۳-۱۳ جایگزینی ورزشکار ۹۵
- ۳-۱۴ فرم توافق ورزشکار ۹۵
- ۳-۱۵ شایستگی ورزشکار ۹۵

۹۵	۳-۱۶ بُرد آسان
۹۶	۳-۱۷ کد لباس
۹۶	۳-۱۸ مربی
۹۶	۳-۱۹ موبایل
۹۶	۳-۲۰ سیگار و الکل
۹۷	۳-۲۱ رفتار غیر ورزشی
۹۷	۳-۲۲ نظم و انضباط
۹۷	۴- مسابقات قهرمانی و رنکینگ جهانی
۹۷	۴-۱ قوانین عمومی
۹۸	۴-۲ توزیع موقعیت ها براساس سهمیه ها
۹۸	۴-۳ واجدین شرایط
۹۸	۴-۴ کارت سهمیه ورود به جدول اصلی
۹۹	۴-۵ ورزشکاران دعوت شده به صورت خودکار
۹۹	۴-۶ انواع مسابقات
۱۰۰	۴-۷ سیستم رنکینگ جهانی
۱۰۰	۴-۷-۱ واگذاری امتیازات
۱۰۰	۴-۷-۲ اعتبار امتیازات
۱۰۰	۴-۷-۳ شرایط رویداد رنکینگ
۱۰۱	۴-۸ سیستم امتیازات رنکینگ جهانی
۱۰۱	۴-۹ رنکینگ اعضاء مجمع جهانی پکت بیلارد
۱۰۱	۴-۹-۱ قوانین رنکینگ
۱۰۱	۴-۹-۲ اعلام تقویم اعضاء
۱۰۱	۴-۹-۳ مرور امتیازات

۱۰۱ ۴-۱۰ بازی های جهانی
۱۰۱ ۴-۱۰-۱ سهمیه ها
۱۰۲ ۵- مسئولین تورنمنت
۱۰۲ ۵-۱ مسئول ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلارد
۱۰۲ ۵-۲ مسئول تورنمنت
۱۰۲ ۵-۳ سرداور
۱۰۳ ۵-۴ داوران
۱۰۳ ۵-۵ داوران تورنمنت
۱۰۳ ۵-۶ داوران بین المللی
۱۰۴ ۶- مسابقات قهرمانی و رنکینگ مجمع جهانی پاکت بیلارد
۱۰۴ ۶-۱ کد رفتاری
۱۰۴ ۶-۲ وضع کردن جریمه
۱۰۴ ۶-۳ شیوه اعتراض
۱۰۵ ۶-۴ خطای "بیرون از مسابقه"
۱۰۵ ۶-۵ حق اعتراض علیه تصمیم اتخاذ شده توسط مسئول تورنمنت
۱۰۶ ۶-۶ کاتالوگ انضباطی
۱۰۸ ۷- فرم تعهدنامه بازیکن
۱۰۸ ۷-۱ تعهدات
۱۰۸ ۷-۲ جلسات بازیکنان
۱۰۹ ۷-۳ شکل تبلیغات
۱۰۹ ۷-۴ کد رفتاری
۱۰۹ ۷-۵ کد لباس و لوگوها
۱۱۰ ۷-۶ وسایل

- ۷-۷ اعلام قوانین.....۱۱۰
- ۷-۸ مبلغ جایزه و مالیات.....۱۱۰
- ۷-۹ اعلام بیمه۱۱۰
- ۷-۱۰ اعلام ضد دوپینگ.....۱۱۰

بخش چهارم- قوانین عمومی پیرامید

- ۱- میز، توپ ها، وسایل۱۱۵
- ۲- علامت گذاری میز پیرامید۱۱۵
- ۳- توپ های استفاده شده۱۱۵
- ۴- توپ سفید یا زرد و توپ های هدف۱۱۶
- ۵- برخورد.....۱۱۶
- ۶- بازی کردن بعد از خطا۱۱۶
- ۷- لگ برای ضربه پخش.....۱۱۶
- ۸- نحوه چیدن توپ ها.....۱۱۷
- ۹- موقعیت توپ۱۱۸
- ۱۰- منطقه آغازین یا خط منطقه آغازین.....۱۱۸
- ۱۱- توپ سفید در ضربه پخش آغازین۱۱۸
- ۱۲- ضربه پخش آغازین قانونی.....۱۱۹
- ۱۳- ضربه پخش یک در میان.....۱۱۹
- ۱۴- آغاز و تکمیل کردن ضربه.....۱۱۹
- ۱۵- ضربه زدن به توپ سفید.....۱۲۰
- ۱۶- پا روی زمین.....۱۲۰
- ۱۷- لمس غیرقانونی توپ ها.....۱۲۰
- ۱۸- خطای دوبار ضربه زدن به توپ سفید.....۱۲۰

- ۱۹- خطای ضربیه هل ۱۲۰
- ۲۰- ضربیه تکمیل شده به صورت قانونی ۱۲۱
- ۲۱- توپ سفید در دست از پشت خط منطقه آغازین ۱۲۲
- ۲۲- پاکت کردن قانونی و غیرقانونی توپ ها ۱۲۲
- ۲۳- توپ روی لبه پاکت ۱۲۳
- ۲۴- توپ پرتاب شده به خارج از میز ۱۲۳
- ۲۵- توپ های به میز برگردانده شده ۱۲۳
- ۲۶- بازی آهسته ۱۲۴
- ۲۷- عامل دخالت کننده در بازی به جز بازیکن ۱۲۴
- ۲۸- دخالت بازیکنی که ضربه زننده نمی باشد ۱۲۵
- ۲۹- جریمه ها ۱۲۵

بخش پنجم - پیرامید آزاد

- ۱- هدف بازی ۱۲۹
- ۲- توپ های استفاده شده ۱۲۹
- ۳- نحوه چیدن توپ ها ۱۲۹
- ۴- ضربیه پخش آغازین ۱۲۹
- ۵- قوانین بازی ۱۳۰
- ۶- امتیاز دادن ۱۳۰
- ۷- جریمه ها ۱۳۰
- ۸- برگرداندن توپ ها ۱۳۰

بخش ششم - پیرامید ترکیبی

- ۱- هدف بازی ۱۳۳
- ۲- توپ های استفاده شده ۱۳۳

- ۳- نحوه چیدن توپ ها ۱۳۳
- ۴- ضربهٔ پخش آغازین ۱۳۳
- ۵- قوانین بازی ۱۳۳
- ۶- امتیاز دادن ۱۳۴
- ۷- جریمه ها ۱۳۴
- ۸- برگرداندن توپ ها ۱۳۴

بخش هفتم- پیرامید متحرک (پویا)

- ۱- هدف بازی ۱۳۷
- ۲- توپ های استفاده شده ۱۳۷
- ۳- نحوه چیدن توپ ها ۱۳۷
- ۴- ضربهٔ پخش آغازین ۱۳۷
- ۵- قوانین بازی ۱۳۷
- ۶- امتیاز دادن ۱۳۸
- ۷- جریمه ها ۱۳۸
- ۸- برگرداندن توپ ها ۱۳۹
- رزومه مؤلف ۱۴۱

پیشگفتار

به نام او که همیشه بوده، هست و خواهد بود؛

حاضر و ناظر

بی همتا و پاک

پس

دیگر چه باک...

اینجانب کامبیز صنعتی به لطف پروردگارِ بزرگ در دامان خانواده ای معتقد دیده به دنیا گشودم. از دوران نوجوانی به همراه پدر با حضور در گود مقدّس زورخانه بر محمد (ص) و خاندان مطهرش صلوات فرستادم و آموختم که باید به هر مشکلی یا علی گفت و توسل در دنیا را جز بر حسین (ع)، سزاوار ندانم. بعد از زورخانه در سایه پدر با ورزش کشتی آشنا شدم تا افتادن و برخاستن را بیاموزم و این شد نوجوانی و جوانی ام که همه در ورزش خلاصه شد. اما از روزگاری در حدود پانزده سال پیش، در ورزش بیلیارد مشغولم.

از ذیل تا صدر عنوان. روزگاری بازیکنی در سطح استان تا کسب مدرک مربیگری جهانی، روزی دیگر از داوری درجه ۳ تا قضاوت در مسابقات جهانی و روز دیگر از همان بازیکن ساده تا ریاست هیأت استان و عضویت در کمیته آموزش، عضویت در هیأت رئیسه سازمان لیگ فدراسیون، دبیری کمیته آموزش و عضویت در هیأت رئیسه فدراسیون جمهوری اسلامی ایران و روز آخر همان بازیکن ساده.

خوشوقتم که عمر، در سایه ورزش و خدمت به جامعه ورزشی به بطالت نرفت؛ سهم دنیایی ام از ورزش، آن لحظه که در لوای غرورآفرین پرچم عزیز کشورم در رقابت های آسیایی و جهانی، سینه

ستبر کرده، بر خود بالیدم و لحظاتی که به احترام نام مقدّس ایران ایستادم و در نوای دلنشین ترنم سرود ملی، مغرور به ملیّت ایرانی ام شدم، بیش از هرآنچه در تصور می گنجد محقق شد. اما اجر معنوی این سالهای خدمت با ایمان به رحمت خداوند هدیه برآستان بی نیاز نازنین مادر و پدرم، همان بخشاینندگان بی ادعا.

مهمترین انگیزه من برای تألیف و ترجمه این مجموعه ۹ جلدی در قالب نیل به دو هدف تعریف خواهد داشت: اول این که قریب چند سال است که هیچ مجموعه مدوّنی جهت آموزش این ورزش در کشور به رشته تحریر درنیامده و علاقه مندان از تغییرات ایجاد شده در قوانین و مقررات مربوط به این رشته تقریباً ناآگاه هستند. دوم بی شک آبروی هر رشته ورزشی برای افراد جامعه در قالب تحقیقات، پژوهش ها و بانک اطلاعاتی مکتوب و مدوّن آن رشته تعریف می شود. آنچه در تمام دوران فعالیتیم در این رشته مشهود بود، نبود یک مرجع آموزشی مشخص برای افراد و گروه های علاقه مند، بوده و هنوز هم هست و شاید این نیاز می ماند و در تفکر من رفع این نیاز، تکلیفی بود که در این ورزش داشتم و عملکرد من در این سالها خود، گویای این نگرش. آنچه را که ایمان دارم این است، برای ماندگار شدن باید ریگ کف جوی بود و نه مجسمه ای دست ساخته بر سر کوی غرور.

باری در یکی از فصل های سال ۹۴ که خداوند را بر آن روزها، ویژه شاکرم، لطف دوستان بر سپاسگزاری و قدردانی از زحمات چندین ساله ام فزونی یافت و مریدان تسلیم دیروز، که آن روزها به مدعیانی بی پروا بدل شده بودند، با رعایت کامل مفهوم واژه ادب و احترام و در نهایت جوانمردی و انصاف، طی مراسمی به ابراز بزرگواری هاشان پرداختند، که این قدردانی مؤجّز بود و انگیزه ام را برای نیل به هدف، تقویت ساخت و دو چندان کرد؛ چرا که مرد عمل بوده ام و نه حرف. حضرت مولانا می فرمایند:

مدعی خواست که از بیخ کند ریشه ما غافل از اینکه خدا هست در اندیشه ما

باری، بعد از قریب به سه سال تلاش و پیگیری، مجموعه هایی در ۹ کتاب مجزا، در حد توان و بضاعت در سه بخش برای استفاده جامعه بیلاردی این مرز و بوم مقدّس فراهم شده است.

بخش اول در مقوله داوری

بخش دوم عکسنامه تاریخ بیلارد کرمان

بخش سوم در مقوله مربیگری بیلارد و استوکر

موارد موجود در کتاب های داوری تماماً بر اساس متن اصلی ترجمه شده اند و دخل و تصرف اندکی،

آن هم بر اساس تغییرات اعلام شده توسط همان سازمان مربوطه در متن اعمال شده است.

در این راه به مطالعه چندین کتاب و رجوع به سایت های تخصصی فدراسیون جهانی و کنفدراسیون

آسیا پرداختم که بی شک رجوع به این منابع برای تمامی دست اندرکاران مجموعه بیلارد در کل کشورهای دنیا به عنوان یک پیش فرض اساسی مطرح است.

لازم به ذکر است کتب مربوط به داوری به صورت رایگان و با افتخار مطلق، مزین به نگاه عزیزان همکار خواهد شد و خوشحال خواهم بود اگر تمامی این کتب را به محک آزمون بررسی فرمایید و ایرادات را گوشزد، تا با پیگیری های مُجدانه شما مطالب اصلاح شده در سایت شخصی اینجانب به شکلی درآیند که بدون هیچ ابهام و ایرادی، مبنا و معیار مباحث داوری، داوران عزیز کشور باشند. در کتاب مربوط به عکسنامه تاریخ بیلارد کرمان، کارنامه این رشته از چند سال اخیر تا به حال بصورت مصور به حضور علاقه مندان می رسد و تلاش بر این است یاد بزرگانی که در راه پیشرفت این رشته ما را یاری کردند، گرامی داریم.

اما در کتب آموزشی - مربیگری تجربیات شخصی ام آمده است که چه در محضر اساتید فن و چه در کلاس هایی که افتخار آموزش داشته ام، به تجربه فرا گرفته ام.

امیدوارم که این کوشش و تلاش سه ساله من، سهمی اندک در پیشرفت جامعه بیلاردی کشور داشته باشد تا به این طریق سهم خود را هر چند ناچیز برگستره ورزش این مرز و بوم مقدس نقش کرده باشم. در تلاشم تا مطالب موجود در این کتاب ها از طریق سایت شخصی ام به نشانی Kermanbilliard.ir و Kambizsanati.com در اختیار علاقه مندان باشد.

اما در این کتاب، اصل قوانین پکت بیلارد در رشته های مختلف، چه آنهایی که در کشور مقدس ایران فعال هستند و چه آنهایی که در ایران از رونق چندانی برخوردار نیستند آورده شده است. اما آشنایی با قوانین آنها خالی از تجربه و فهم تفاوت بازی ها نیست. که آن متن نیز بر اساس همان نگرش مذکور بدون ویرایش تقدیم شده است.

نام بردن از انسان های مسئول و متعهدی که در جمع آوری این مجموعه یاری ام دادند، کمترین وظیفه ای است که اخلاق برگردنم نهاده. جا دارد از بانوان محترمه الهه گرکانی رنجبر و نیلوفر شیخ مظفری که در هماهنگی امور مربوط به نگارش و جناب آقای معین روانپاک که به عنوان کارشناس ترجمه در این زمینه به هر نحو مرا یاری نموده اند تقدیر و تشکر ویژه ای داشته باشم. در پایان ضمن شکرگزاری به درگاه پروردگار مهربان و بخشنده، دست بوس اساتید عزیزی هستم که با بزرگواری در تمام این سالها مرا مورد عنایت و توجه خود قرار داده و همیشه نقش استادی خود را در مباحث اخلاقی و تربیتی بر من مبذول داشته اند.

کامبیز صنعتی

مترجم

مقدمه

تفکر و خلاقیت

در حدود ۲۰ سال پیش زمانی که برای ادامه زندگی و حضور در دوره های عالی مربیگری در رشته تنیس به کانادا مهاجرت کرده بودم، در آنجا با ورزش بلیارد و رشته های زیر مجموعه آن آشنا شدم. ورزشی مدرن که نیازمند سه عنصر تفکر، خلاقیت و توانمندی فیزیکی در کنار هم بود. در مدتی که در آنجا بودم، انجام این ورزش برایم به نوعی تفریح، راهی برای آرامش و دوری از دغدغه های غربت بود. اما پس از گذشت مدتی به دلیل اختلاف فرهنگی موجود، به ایران بازگشتم و در این زمان تصمیم به راه اندازی ورزش بلیارد در کشور ایران گرفتم. شروع این کار با سختی های بسیار زیادی همراه بود؛ اما با کمک و حمایت مدیرکل وقت اداره تربیت بدنی، آقای سید ابوالحسن مهدوی این امر محقق شد. با انتخاب آقای حسین شهریاری به عنوان اولین رئیس فدراسیون، من هم به عنوان اولین مدرس بلیارد کشور مشغول به ارائه آموزش های اولیه این ورزش در سطح کشور شدم و این امر در چند سال متوالی و علیرغم جابه جایی رؤسای فدراسیون، تداوم داشت. خاطرات دوران حضورم در بلیارد کم نیست؛ ولیکن اولین دیدار با برخی اشخاص، تصویر ذهنی خاصی برایم می سازد که ابدی است و مؤلف این کتاب یکی از افرادی بود که در همان اولین دیدار در ذهنم نقش بست.

آشنایی اولیه من با مترجم این کتاب به سال ۸۳ یا ۸۴، کلاس مربیگری درجه ۳ در باشگاه برگ سبز تهران با مدرسی اینجانب، بازمی گردد. وی پروسه فعالیت در رشته بلیارد را آغاز کرده و پیش از این گهگاهی در مسابقات استانی حضور پیدا می کرد، فردی فعال در مسائل اجتماعی و تحصیلی بود.

در این کلاس، زمان شروع تدریس رشته ناین بال، از شرکت کنندگان سؤالی به زبان انگلیسی پرسیدم و اولین کسی که پاسخگوی پرسشم شد، کامبیز صنعتی بود.

آن روز تصویری از این فرد در ذهنم نقش بست که با عشق و علاقه وارد این رشته شده و امیدوار بودم که این انگیزه برای وی حفظ باشد؛ چرا که او را فردی پویا در این ورزش یافتم.

دو سال بعد از آن کلاس، در دوره ای دیگر مجدداً جهت کسب مدرک داوری درجه ۱ در سال ۸۶ در دوره ای شاگرد من بود که آن دوره هم خاطرات ارزشمندی بین من و ایشان رقم خورد.

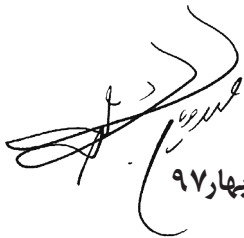
باری اکنون که از آن روزها بالغ بر یک دهه می گذرد، لطف ایشان نسبت به من در تمام این سالها جاری بود و هر زمان که مرا می دید به عنوان استاد خطابم می کرد. پیشرفت او را در رشته بلیارد دورادور تعقیب می کردم و برایم غرورآفرین بود که یکی از همشهریانم با مدیریت خود توانسته پیشرفت های غیر قابل باوری را رقم بزند و با حضور در مجموعه ورزش بلیارد به عنوان مربی جهانی، داور بین المللی، عضویت در کمیته لیگ و کمیته آموزش فدراسیون، آبروی این ورزش به عنوان نماینده کرمان در کشور باشد و دوم اینکه یاد همان خاطره سال ۸۴ افتادم و عملیاتی شدن رویاهایش را می دیدم و بر خود می بالیدم که شاگرد دیروزم، افتخار امروز شده است. در زمستان ۹۶ بار دیگر برای احوال پرسى به سراغم آمد. اما در کلامش درخواستی داشت. با همان تواضع و فروتنی همیشگی، بر شانه هایم بوسه ای زد و گفت از شما درخواستی دارم و توضیح داد که مجموعه ای از کتاب های تخصصی در رشته بلیارد را فراهم آورده و تصمیم دارد یادگاری از خود، در حافظه این ورزش بجای بگذارد و برود. در چشمانم اشک شوق جاری شد؛ باز به یاد همان کلاس مربیگری ۱۰ سال پیش افتادم. اینک می دیدم تلاش، ممارست و پویایی فردی که پیش بینی اش را کرده بودم، با تکیه به همان علاقه و عشقی که به این ورزش داشت به ثمر رسیده است. از من درخواست کرد که به عنوان پایه گذار این رشته در ایران در بعد از انقلاب، مقدمه ای بر این کتاب ها بنویسم و با بزرگواری اش اینگونه می گفت که دست خط حضرتعالی افتخاری است بر این تلاش چند ساله و بر خلاف تصور او، این مقدمه افتخاری بود بر من و یادگاری بر حضور ارزشمند کرمان در جامعه ورزشی بلیارد.

کامبیز صنعتی مترجم این کتاب، سهم بلا انکاری در ورزش بلیارد در این استان و قدرتمندی کرمان در ورزش بلیارد کشور و به ویژه در ساختار آموزشی فدراسیون در این سالها داشته و بی شک با این مجموعه خواهد داشت.

هرگز نمیرد آنکه دلش زنده شد به عشق

ثبت است بر جریده عالم، دوام ما

سید امین رضا مهدویان - بهار ۹۷



بخش اول

قوانین بازی

The Rules of play

۱- قوانین عمومی

General Rules

قوانین عمومی که در ادامه می آیند در همه بازی هایی که از آن قوانین استفاده می کنند، کاربرد دارد. به جز در مواردی که توسط قوانین خاص دیگری نقض شوند. علاوه بر این، قوانین بازی های پاکت بلیارد سایر موارد دیگری را که مستقیماً مربوط به قوانین بازی نمی شوند نیز در بر می گیرد. از جمله: مشخصات ابزار و سازماندهی مسابقات و رویدادها.

بازی های پاکت بلیارد بر روی میزی مسطح که با پارچه پوشیده شده و توسط باندهایی از جنس لاستیک فشرده بسته و محدود شده است بازی می شوند. بازیکنان از یک چوب مخصوص بازی برای ضربه زدن به توپ سفید استفاده می کنند، که به ترتیب نوبت به توپ های هدف برخورد کند. هدف از این کار، وارد کردن توپ های هدف به داخل ۶ پاکت روی میز می باشد که در محدوده باند میز قرار گرفته اند. بازی ها بر این اساس که کدام توپ ها، توپ مجاز هدف باشند و چه شرایطی برای بردن بازی تعریف شده باشد، متنوع هستند.

۱-۱ مسئولیت بازیکن

Player`s Responsibility

اطلاع از همه قوانین و برنامه های مسابقه، مسئولیت مستقیم بازیکن است. هرچند که مسئولین برگزاری مسابقات با تلاشی منطقی سعی در فراهم کردن مناسب اطلاعات برای همه بازیکنان دارند؛ اما مسئولیت نهایی پیگیری برنامه های مسابقات بر عهده بازیکن می باشد.

۱-۲ لگ مشخص کننده ترتیب بازی

Lagging to Determine Order of Play

لگ اولین ضربه بازی و مشخص کننده ترتیب بازی می باشد. بازیکنی که لگ را ببرد، مشخص

می کند که چه کسی اولین ضربه را بزند. داور یک توپ را در طرفین میز، پشت خط شروع و نزدیک آن قرار می دهد. بازیکنان تقریباً همزمان به توپ ها ضربه می زنند تا اینکه توپ ها به باند پایین برخورد کرده و به سمت باند بالا برگردند؛ این ضربه با هدف برگشت توپ بازیکن به سمت باند بالا و قرار گرفتن نزدیکتر توپ به باند، نسبت به موقعیت توپ بازیکن رقیب است. ضربه لگ نمی تواند ضربه خوبی باشد و بازیکن برنده لگ نخواهد بود، اگر توپ ضربه زننده:

الف- از خط طولی (Long String) میز عبور کند.

ب- بیشتر از یک بار به باند پایین برخورد کند.

ج- داخل پاکت شود و یا از میز خارج گردد.

د- باندهای کناری را لمس کند.

ه- توپ در گوشه میز (پاکت) باقی بماند و به شکلی که از نوک لبه باند بالایی (Head Cushion) عبور کند.

علاوه بر این، اگر هر خطای دیگری روی توپ های غیر از هدف اتفاق بیفتد لگ نادرست خواهد بود (مگر قانون ۹-۶ "توپ هایی که هنوز در حرکت هستند").

بازیکنان لگ را دوباره انجام می دهند اگر:

الف- به توپ یک بازیکن بعد از این که توپ رقیب باند پایین را لمس کرده باشد، ضربه بخورد.

ب- داور نتواند تشخیص دهد که کدام توپ نزدیکتر به باند بالا متوقف شده است.

ج- هر دو لگ نادرست انجام شده باشند.

Player`s Use of Equipment

۳-۱ استفاده بازیکن از وسایل جانبی

وسایل جانبی باید منطبق بر مشخصات موجود WPA (فدراسیون جهانی ورزش های بیلیاردی) باشند.

به طور کلی، بازیکنان مجاز نیستند وسایل جدید را به بازی وارد کنند. کاربردهایی که در ذیل می آید، در میان بقیه به صورت نرمال در نظر گرفته می شوند. اگر بازیکن نسبت به استفاده خاص از تجهیزات نامطمئن باشد، باید این مسئله را با مدیریت تورنمنت قبل از شروع بازی در میان بگذارد.

تجهیزات فقط باید برای هدف و نحوه کاربردی که در نظر گرفته شده است، استفاده شوند. (به قانون ۱۷-۶ مربوط به رفتار های غیر ورزشی رجوع شود).

الف- چوب بازی: بازیکن مجاز می باشد چوب ها را در طول مسابقه تغییر دهد؛ مانند چوب ضربه آغاز یا ضربه پرشی و یا ضربه معمولی. بازیکن برای افزایش طول چوب ممکن است از ابزارهای جانبی جهت افزایش داخلی یا ضمیمه ای چوب خود استفاده کند.

ب- گچ: بازیکن می تواند برای جلوگیری از ضربه خطا از گچ برای نوک چوب استفاده کند و یا می تواند از گچ شخصی برای این کار استفاده کند، به شرط اینکه رنگ گچ مطابق با پارچه باشد.

ج- پُل های مکانیکی: بازیکن می تواند حداکثر از دو پُل مکانیکی برای نگه داشتن چوب در طول ضربه استفاده کند. تنظیم پُل ها بستگی به بازیکن دارد. بازیکن ممکن است از پُل مکانیکی خود استفاده کند در صورتی که مطابق با استانداردهای پُل های موجود باشد.

د- دستکش: بازیکن ممکن است از دستکش برای تسلط بهتر حرکت دستان خود استفاده کند.

ه- پودر: بازیکن مجاز است از پودر به میزان منطقی که توسط داور تشخیص داده می شود استفاده کند.

Spotting Balls

۱-۴ قرار دادن توپ ها

برای قرار دادن توپ ها روی میز (برگرداندن توپ ها به روی میز) باید آنها را در مسیر خط طولی میز و در نزدیکی نقطه پیرامید (Foot Spot) یا بین آن نقطه و باند پایین میز (Foot Rail) به شکلی قرار داد که هیچگونه جابه جایی برای توپ های مانع ایجاد نکند. اگر توپ بیرون از میز را نتوان دقیقاً روی نقطه پیرامید قرار داد، باید در تماس با توپ مانع و در مسیر محور طولی میز قرار گیرد (اگر ممکن باشد). اما زمانی که توپ سفید در مجاورت توپی که قرار است به میز برگردانده شود، باشد، نباید هم مسیر با توپ سفید قرار گیرد و کمترین فاصله بین دو توپ باید لحاظ شود.

اگر تمام مسیر محور طولی میز از نقطه پیرامید تا باند پایین توسط توپ های دیگر مسدود شده باشد، توپ در بالای نقطه پیرامید (روی محور طولی) و در نزدیکترین موقعیت به نقطه پیرامید روی میز قرار می گیرد.

Cue Ball in Hand

۱-۵ توپ سفید در دست

زمانی که توپ سفید در دست باشد، ضربه زننده می تواند توپ سفید را در هر جای منطقه بازی قرار دهد (به قانون ۱-۸ مربوط به قسمت های میز رجوع شود) و آن را جا به جا کند تا اینکه ضربه را بزند (به قانون ۲-۸ مربوط به تعریف ضربه رجوع شود). بازیکنان ممکن است از هر قسمتی از چوب که شامل نوک آن نیز می شود برای به حرکت در آوردن توپ سفید (جهت تنظیم کردن) موقعیت آن

استفاده کنند ولی نه با ضربه رو به جلو. در بعضی از بازی ها و برای اکثر ضربه های آغاز (پخش) جای توپ سفید ممکن است محدود به منطقه ای در پشت خط شروع باشد که این حالت بستگی به قوانین بازی دارد. در این شرایط قانون ۱۰-۶ "جایگیری اشتباه توپ سفید" و قانون ۱۱-۶ "بازی اشتباه از پشت خط شروع" ممکن است اتفاق بیفتد.

زمانی که ضربه زننده پشت خط شروع، توپ سفید را در دست دارد همه توپ های هدف مجاز، پشت خط شروع قرار دارند. بازیکن ممکن است نزدیکترین توپ هدف مجاز به خط شروع را برای هدفگیری درخواست کند. اگر دو توپ یا توپ های بیشتری در فاصله مساوی از خط شروع باشند، ضربه زننده مشخص می کند که کدام توپ های هم فاصله هدفگیری می شوند. توپ هدفی که دقیقاً روی خط شروع قرار می گیرد می تواند به وسیله بازیکن بازی شود.

Standard Call Shot

۱-۶ اعلام ضربه استاندارد

در بازی هایی که در آنها از ضربه زننده درخواست اعلام ضربه می شود، توپ و پاکت مورد نظر برای هر ضربه در صورتی که مشخص نباشند، باید اعلام شوند. جزئیات ضربه، مثل ضربه از باند یا برخورد با دیگر توپ ها یا پاکت شدن سایر توپ ها نامربوط می باشند. فقط یک توپ می تواند در هر ضربه اعلام شود. برای این که اعلام ضربه به حساب آید، برای داور باید مشخص شود که ضربه مورد نظر زده شده، بنابراین اگر هر گونه سردرگمی به عنوان مثال: با ضربه هایی از باند روبه رو، ضربه های ترکیبی یا ضربه هایی شبیه ضربه های مذکور وجود داشته باشند، ضربه زننده باید توپ و پاکت را اعلام کند. اگر داور یا رقیب از ضربه ای که باید بازی شود نامطمئن باشند، می توانند از بازیکن ضربه زننده درخواست اعلام ضربه کنند.

در بازی هایی که اعلام ضربه وجود دارد، ضربه زننده ممکن است به جای توپ و پاکت، اعلام ضربه ایمن (Safety) نماید، سپس بازی در پایان ضربه به رقیب واگذار می شود. اینکه توپ ها بعد از ضربه ایمن به میز برگردند بستگی به قوانین خاص آن بازی دارد.

Balls Settling

۱-۷ جای گرفتن و ساکن شدن توپ ها

توپ ممکن است بعد از اینکه به نظر متوقف شده است، به آرامی و در حد بسیار کمی تغییر مکان دهد و این احتمالاً به دلیل نقص کوچکی در توپ یا سطح میز می باشد؛ مگر اینکه این حرکت باعث پاکت شدن توپ شود که به عنوان یک ریسک معمول در بازی در نظر گرفته می شود و توپ هم به نقطه خود بازخواهد گشت. اگر توپ در نتیجه این حرکت ناخواسته وارد پاکت شود، دوباره به محل

اصلی خود برگردانده می شود. اگر این توپ در طول ضربه یا قبل از ضربه وارد پاکت شود و این مورد بر روی ضربه تأثیر داشته باشد، داور وضعیت را به حالت اول بر می گرداند و ضربه دوباره انجام می شود. ضربه زننده در حالی که توپ در حال ساکن شدن در محل خودش است برای ضربه زدن جریمه نمی شود. (به قانون ۳-۸ مربوط به توپ پاکت شده رجوع شود).

Restoring a Position

۱-۸ برگرداندن وضعیت به حالت اولیه خود

زمانی که لازم است توپ ها به محل اولیه خود برگردانده یا تمیز شوند، داور توپ های جابه جا شده را به بهترین نحو ممکن به وضعیت اولیه بر می گرداند؛ بازیکنان باید نظر داور را در مورد قرار دادن مجدد توپ ها بپذیرند.

Outside Interference

۱-۹ دخالت بیرونی

زمانی که دخالت عامل بیرونی در طول ضربه اتفاق می افتد و در نتیجه ضربه تأثیر دارد، داور توپ ها را به وضعیت اولیه خود قبل از ضربه بر می گرداند و ضربه دوباره زده می شود. اگر دخالت عامل بیرونی تأثیری بر روی ضربه نداشته باشد، داور توپ های به هم ریخته را به حالت قبل بر می گرداند و بازی ادامه پیدا می کند. اگر امکان برگرداندن توپ ها به حالت اولیه وجود نداشت وضعیت موجود مثل وضعیت بازی گیم مساوی مدیریت می شود.

Prompting Calls and Protesting Rulings

۱-۱۰ اعلام به موقع و قوانین اعتراضی

اگر بازیکنی احساس کند که داور در قضاوت خود دچار اشتباه شده است، او می تواند از داور درخواست تجدید نظر یا انصراف از نظر خود را داشته باشد. اما نظر داور در برابر سایر نظرات فصل الخطاب می باشد. اگر بازیکن احساس کند داور قوانین را به درستی به اجرا در نمی آورد، او می تواند از مسئولی که برای تجدید نظرخواهی در نظر گرفته شده درخواست تعیین رأی کند. داور بازی را تا زمانی که روند تجدید نظرخواهی در جریان است به تعلیق در می آورد. (به قسمت چهارم قانون ۱۷-۶ مربوط به رفتار های غیر ورزشی رجوع شود). خطاها باید بی درنگ اعلام شوند. (به قانون ۶ مربوط به خطاها رجوع شود).

Concession

۱-۱۱ پذیرش شکست یا اعلام واگذاری

اگر بازیکنی نوبت را واگذار نماید، بازی را می بازد. برای مثال، اگر بازیکنی چوب بازی خود را در طول نوبت بازی حساس حریف از محل اتصال وسط چوب باز کند "زمانی که رقیب پشت میز است"

به عنوان اعلام شکست تلقی می گردد.

Stalemate

۱-۱۲ گیم مساوی

اگر داور مشاهده کند که هیچ پیشرفتی به سمت نتیجه گیری صورت نمی گیرد، او تصمیم خود را مبنی بر تساوی بازی در جریان اعلام خواهد کرد و اگر هر دو بازیکن موافق باشند، آنها می توانند بازی مساوی را قبول کرده، بدون اینکه توپ های اضافی خود را استفاده کنند. در غیر اینصورت هر بازیکن سه نوبت دیگر در پشت میز خواهد بود. سپس اگر داور مشخص کند که هنوز پیشرفتی در بازی نمی باشد، او بازی را مساوی اعلام می کند. روند مساوی طبق قانون هر بازی مشخص می شود.

Nine Ball

۲- بازی ناین بال

ناین بال با ۹ توپ شماره دار از ۱ تا ۹ و توپ سفید بازی می شود و توپ ها به ترتیب شماره، بازی می شوند. بازیکنی که به صورت قانونی توپ ۹ را پکت کند برنده بازی است.

Determining the Break

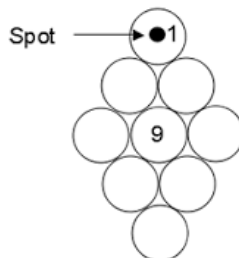
۲-۱ تشخیص فرد آغازگر بازی

بازیکنی که لگ را ببرد تعیین کننده بازیکن آغازگر بازی است. (به قانون ۲-۱ مربوط به لگ رجوع شود). شکل استاندارد اعمال ضربه پخش به صورت یک در میان است. (به قانون ۱۶ مربوط به ضربات پخش متناوب رجوع شود).

Nine Ball Rack

۲-۲ نحوه چیدن توپ ها

توپ های شماره دار توسط یک چهارگوش (لوزی) چیده می شوند، به نحوی که توپ شماره ۱ در رأس لوزی روی نقطه پیرامید و توپ شماره ۹ در وسط و توپ های دیگر به صورت تصادفی و فشرده در اطراف توپ شماره ۹ قرار می گیرند و بازی زمانی که توپ سفید در پشت خط شروع است، آغاز می شود.



Nine Ball Rack

Legal Break Shot

۲-۳ ضربه پخش قانونی

قوانین شروع بازی در کلیه مراحل بازی به شرح ذیل می باشد:

الف- بازیکن آغازگر، توپ سفید در دست (ball in-hand) خواهد بود و پشت خط شروع بازی برای ضربه پخش قرار می گیرد و باید ابتدا به توپ طوری ضربه بزند که چهار توپ شماره دار به یک یا چند باند برخورد نمایند و یا یک توپ شماره دار پاکت شود. (در غیر اینصورت ضربه شروع بازی خطا محسوب می گردد و جریمه آن Ball in-Hand از هر جای میز انجام می شود).

ب- اگر توپی پاکت نشود، باید دست کم چهار توپ هدف به حداقل یک ریل برخورد کنند. در غیر این صورت ضربه خطا می باشد.

ج- علاوه بر این، زمانی که قانون ضربه پخش ۳ امتیازی استفاده شود، اگر هیچ توپی پاکت نشود در صورتی پخش، قانونی است که ۳ توپ از خط شروع عبور کند. (در این حالت به این ضربه پخش قانونی Dry Break می گویند). (به قانون ۱۸ مربوط به ضربه پخش ۳ امتیازی رجوع شود).

۲-۴ دومین ضربه بعد از پخش - ضربه تحمیلی Second Shot of the Rack - Push Out

اگر خطایی در ضربه پخش اتفاق نیفتد، ضربه زننده می تواند ضربه تحمیلی (Push Out) را برای ضربه خود بازی کند. بازیکن باید داور را از هدف خود مطلع کند. سپس قوانین ۲-۶ "اولین توپ اشتباه" و ۳-۶ "برخورد نکردن توپ به هیچ ریلی" برای این ضربه غیر قابل کارایی خواهد بود. اگر خطایی در ضربه تحمیلی (push Out) اتفاق نیفتد، بازیکن بعدی تعیین می کند که چه کسی ادامه دهنده بازی است.

Continuing Play

۲-۵ ادامه بازی

اگر ضربه زننده هر توپی را به طور قانونی پاکت کند، بازی را ادامه خواهد داد. اگر بازیکن در هر ضربه ای توپ شماره ۹ را به طور قانونی پاکت کند به غیر از ضربه تحمیلی (Push Out) بازی را می برد. (به قانون ۲-۴ مربوط به دومین ضربه بعد از پخش، رجوع شود). اگر بازیکن نتواند توپی را پاکت کند یا مرتکب خطا شود، بازی به حریف واگذار می شود. اگر خطایی صورت نگرفته باشد، بازیکن بعدی باید توپ سفید را از جایی که توسط حریف باقی مانده است بازی کند.

Spotting Balls

۲-۶ برگرداندن توپ ها

اگر توپ شماره ۹ به علت خطا یا با ضربه تحمیلی (Push Out) پاکت شود یا از میز خارج شود، به

میز برگردانده می شود (به قانون ۴-۱ مربوط به برگرداندن توپ ها به میز رجوع شود). هیچ توپ هدف دیگری به میز برگردانده نمی شود.

Standard Fouls

۲-۷ خطاهای استاندارد

اگر بازیکن مرتکب خطای استاندارد شود، بازی به حریف واگذار می گردد. توپ سفید در دست خواهد بود و بازیکن بعدی می تواند توپ را در هر جایی از سطح بازی قرار دهد. (به قانون ۵-۱ مربوط به توپ سفید در دست رجوع شود). خطاهای استاندارد ناین بال موارد ذیل می باشند:

- ۱-۶ توپ سفید وارد پکت شود یا به بیرون از میز پرتاب شود.
- ۲-۶ توپ سفید در هنگام اولین برخورد، به توپ خارج از نوبت برخورد کند. اولین توپ هدفی که با توپ سفید در هر ضربه برخورد می کند باید پایین ترین شماره توپ باقی مانده بر روی میز باشد.
- ۳-۶ بعد از ضربه، هیچ یک از توپ ها با باند برخورد نکنند.
- ۴-۶ پاهای ضربه زننده از زمین بلند شده باشد.
- ۵-۶ توپی به بیرون از میز پرتاب شده باشد. (فقط اگر توپ شماره ۹ به بیرون از میز پرتاب شود به میز برگردانده می شود.)
- ۶-۶ لمس کردن یک توپ
- ۷-۶ دوبار ضربه زدن به توپ سفید یا انجام خطا در هنگام ضربه زدن به توپ های چسبیده به باند
- ۸-۶ ضربه هل
- ۹-۶ ضربه زدن هنگامی که هنوز توپ ها ساکن نشده اند.
- ۱۰-۶ موقعیت نادرست توپ سفید
- ۱۲-۶ قرار دادن چوب روی میز
- ۱۳-۶ خارج از نوبت بازی کردن
- ۱۵-۶ بازی آهسته
- ۱۶-۶ خطای الگوی چیدن میز

Serious Fouls

۲-۸ خطاهای جدی

برای قانون ۱۴-۶ که مربوط به سه خطای متوالی است، جریمه آن از دست دادن بازی در جریان

می باشد و برای قانون ۱۷-۶ "رفتار غیر ورزشی"، داور جریمه ای متناسب با ماهیت خطا انتخاب می کند.

Stalemate

۹-۲ گیم مساوی

اگر گیم مساوی اتفاق بیفتد شروع کننده اصلی (پخش کننده توپ) دوباره توپ ها را پخش می کند. (به قانون ۱۲-۱ مربوط به گیم مساوی رجوع شود).

Eight Ball

۳- بازی ایتبال

ایتبال یک بازی اعلام ضربه ای است که با یک توپ سفید (کیوبال) و ۱۵ توپ هدف شماره دار که از ۱ تا ۱۵ شماره گذاری شده اند، بازی می شود. یک بازیکن باید گروه توپ های از شماره ۱ تا ۷ (توپ های تمام رنگی یا solid) و بازیکن دیگر گروه توپ های از شماره ۹ تا ۱۵ (توپ های خطی یا stripe) را در پاکت مشخص بیاندازد. هنگامی که گروه توپ های یک بازیکن تماماً وارد پاکت شدند، سپس بازیکن با وارد کردن توپ شماره ۸ به طور قانونی در پاکت مشخص برنده گیم خواهد بود.

Determining First Break

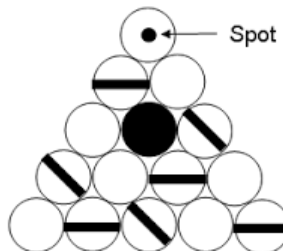
۳-۱ تشخیص فرد آغازگر بازی

بازیکنی که لگ را برده این حق را دارد که مشخص کند چه کسی اولین ضربه پخش را بزند. (به قانون ۲-۱ مربوط به لگ رجوع شود). شکل استاندارد تعویض ضربه پخش به صورت پخش متناوب می باشد. (به قانون ۱۶ مربوط به پخش متناوب رجوع شود).

Eight ball Rack

۳-۲ نحوه چیدن توپ ها

۱۵ توپ توسط یک مثلث و در پایین میز به شکلی که توپ ۸ در وسط مثلث، یک توپ در رأس مثلث روی نقطه پیرامید و یک توپ تمام رنگی و یک توپ خطی در گوشه های مثلث چیده می شوند. ترتیب سایر توپ ها به صورت تصادفی خواهد بود).



Break Shot

۳-۳ ضربه پخش

قوانین ذیل در مورد ضربه پخش به کار می روند:

الف- توپ سفید در دست پشت خط شروع.

ب- توپی اعلام نمی شود، لازم نیست توپ سفید در ابتدا به توپ هدف خاصی برخورد کند.

پ- اگر بازیکن پخش کننده، توپی را پکت کند و خطایی مرتکب نشود، بازی را ادامه داده و میز باز باقی می ماند. (به قانون ۴-۳ مربوط به میز باز/انتخاب گروه ها رجوع شود).

ت- اگر هیچ توپ هدفی پکت نشود و حداقل ۴ توپ هدف به یک یا چند ریل برخورد نکنند و یا ضربه باعث پخش غیر مجاز گردد، بازیکن بعدی این انتخاب ها را دارد که:

۱- وضعیت فعلی میز را قبول کند.

۲- دوباره توپ ها را چیده و ضربه پخش را اعمال کند.

۳- دوباره توپ ها را بچیند و به بازیکن خطا کار اجازه ضربه پخش مجدد را بدهد.

ث- پکت کردن توپ شماره ۸ در هنگام ضربه پخش قانونی، خطا محسوب نمی شود. اگر توپ شماره ۸ پکت شود، پخش کننده ضربه این انتخاب ها را دارد که:

۱- توپ شماره ۸ را به میز برگرداند و وضعیت توپ ها بر روی میز را بپذیرد.

۲- ضربه پخش را دوباره انجام دهد.

ج- اگر بازیکن پخش کننده، توپ شماره ۸ را پکت کند و توپ سفید هم پکت شود (به قانون ۶-۸ مربوط به پکت شدن توپ سفید، رجوع شود)، حریف این انتخاب ها را دارد که:

۱- توپ شماره ۸ را به میز برگرداند و با توپ سفید در دست از پشت خط شروع به بازی ادامه دهد.

۲- ضربه پخش را دوباره انجام دهد.

چ- اگر هر توپ هدفی در زمان ضربه پخش از میز خارج شود، خطا محسوب می شود. این توپ ها بیرون از بازی قرار می گیرند. (غیر از توپ شماره ۸ که دوباره به میز باز می گردد) و بازیکن بعدی این انتخاب ها را دارد که:

۱- وضعیت فعلی میز را بپذیرد.

۲- توپ سفید در دست از پشت خط شروع به بازی ادامه دهد.

ح- اگر پخش کننده مرتکب هر خطایی شود که در بالا بیان نشده، بازیکن بعدی این انتخاب ها را دارد که:

۱- وضعیت توپ ها بر روی میز را بپذیرد.

۲- توپ سفید در دست از پشت خط شروع به بازی ادامه دهد.

Open Table/Choosing Groups

۳-۴ میز باز / انتخاب گروه ها

قبل از مشخص شدن گروه ها، میز باز نامیده می شود و قبل از هر ضربه ای، ضربه زننده باید توپ مورد نظر خود را اعلام کند. اگر ضربه زننده، توپ اعلامی خود را به طور مجاز پاکت کند، آن گروه از توپ ها متعلق به بازیکن ضربه زننده می شود و حریف با گروه دیگر توپ ها بازی می کند. اگر بازیکن نتواند توپ اعلام شده خود را به صورت قانونی پاکت کند، میز بازی، باز باقی می ماند و بازی به بازیکن دیگر واگذار می شود. زمانی که میز باز است هر توپ هدفی ممکن است برای اولین بار ضربه بخورد، به غیر از توپ شماره ۸.

Continuing Play

۳-۵ ادامه بازی

ضربه زننده مادامی که توپ های اعلام کرده خود را به طور قانونی پاکت کند پشت میز می ماند تا اینکه بازی را با پاکت کردن قانونی توپ شماره ۸ ببرد.

Shots Required to Be Called

۳-۶ ضربه هایی که باید اعلام شوند

در هر ضربه ای غیر از ضربه پخش، ضربه ها باید همانند قانون ۶-۱ که مربوط به اعلام ضربه استاندارد است، اعلام شوند. توپ شماره ۸ فقط بعد از ضربه ای که در آن، همه توپ های گروه ضربه زننده پاکت شده باشند، می تواند اعلام شود. ضربه زننده می تواند اعلام ضربه ایمن (Safety) کند که در این حالت بازی در خاتمه ضربه به حریف واگذار می شود و هر توپ هدفی هم که در هنگام ضربه ایمن (Safety) پاکت شده باشد به همان صورت در پاکت باقی می ماند. (به قانون ۱۷-۸ مربوط به ضربه ایمن، رجوع شود).

Spotting Balls

۳-۷ توپ های برگردانده شده به بازی

اگر توپ شماره ۸ در هنگام ضربه پخش از میز خارج شده یا پاکت شود، دوباره به میز برگردانده می شود یا اینکه توپ ها دوباره چیده خواهند شد. (به قانون ۳-۳ مربوط به ضربه پخش و قانون ۴-۱ مربوط به توپ های برگردانده شده به بازی رجوع شود). هیچ توپ هدف دیگری به میز برگردانده نمی شود.

Losing the Rack

۳-۸ از دست دادن بازی یا باخت بازی

ضربه زننده بازی را می بازد اگر او:

الف- توپ شماره ۸ را پاکت کند و مرتکب خطا شود.

ب- توپ شماره ۸ را پاکت کند قبل از اینکه همه توپ های گروه ضربه زننده پاکت شده باشند.

پ- توپ شماره ۸ را پاکت کند زمانی که پاکت اعلام نشده است.

ت- توپ شماره ۸ از میز خارج شود.

این موارد در مورد ضربه پخش کاربرد ندارند (به قانون ۳-۳ مربوط به ضربه پخش، رجوع شود).

Standard Fouls

۳-۹ خطاهای استاندارد

اگر ضربه زننده مرتکب خطا شود، بازی به حریف واگذار می گردد. توپ سفید در دست می باشد و بازیکن بعدی می تواند توپ را در هر جایی از سطح بازی قرار دهد (به قانون ۵-۱ مربوط به توپ سفید در دست، رجوع شود).

موارد ذیل خطاهای استاندارد در ایتالیا می باشند:

۱-۶ توپ سفید پاکت شود یا به بیرون از میز برود.

۲-۶ اولین توپ اشتباه "اولین توپی که با توپ سفید در هر ضربه ای برخورد می کند باید متعلق به گروه ضربه زننده باشد، به غیر از زمانی که میز باز است." (به قانون ۴-۳ مربوط به میز باز/انتخاب گروه ها، رجوع شود).

۳-۶ بعد از ضربه هیچ یک از توپ ها به باند برخورد نکنند.

۴-۶ هر دو پای ضربه زننده از زمین بلند شده باشد.

۵-۶ توپ از میز خارج شده باشد. (به قانون ۷-۳ مربوط به برگرداندن توپ ها به میز، رجوع شود).

۶-۶ لمس کردن یک توپ

۷-۶ دوبار ضربه زدن به توپ سفید/انجام خطا در هنگام ضربه زدن به توپ های چسبیده به باند

۸-۶ ضربه هل

۹-۶ ضربه زدن هنگامی که هنوز توپ ها ساکن نشده اند.

۱۰-۶ جایگزینی بد توپ سفید

۱۱-۶ بازی اشتباه از پشت خط شروع

۱۲-۶ قرار دادن چوب روی میز

۱۳-۶ خارج از نوبت بازی کردن

۱۵-۶ بازی آهسته

۱۶-۶ خطای الگوی چیدن میز

Serious Fouls

۱۰-۳ خطاهای جدی

خطاهایی که در لیست خطاهای قانون ۸-۳ مربوط به باخت بازی هستند، به وسیلهٔ باخت همان فریم بازی (فریم در جریان) جریمه می شوند. برای خطاهای قانون ۱۷-۶ مربوط به رفتارهای غیرورزشی، داور جریمه ای متناسب با نوع خطا بر می گزیند.

Stalemate

۱۱-۳ گیم مساوی

اگر گیم مساوی رخ دهد (به قانون ۱۲-۱ مربوط به گیم مساوی، رجوع شود)، پخش کنندهٔ اصلی بازی دوباره ضربهٔ پخش را انجام می دهد.

Continuous Pool

۴- بازی ۱۴.۱ پیوسته

۱۴.۱ پیوسته، که به عنوان Pool مستقیم هم شناخته می شود، با ۱۵ توپ شماره دار و توپ سفید بازی می شود. هر تویی که در اعلام ضربهٔ قانونی پاکت می شود یک امتیاز به حساب می آید و بازیکنی که اول به امتیاز مورد نظر برسد، برنده می باشد. نحوهٔ انجام این بازی ادامه دار می باشد، به این علت که بعد از پاکت شدن ۱۴ توپ، توپ ها دوباره چیده می شوند و ضربه زننده بازی را ادامه می دهد.

Lagging for the Break

۱-۴ لگ برای ضربهٔ پخش

بازیکنان لگ را انجام می دهند به این دلیل که مشخص کنند چه کسی اولین ضربه را خواهد زد. (به قانون ۲-۱ مربوط به لگ برای مشخص کردن ترتیب بازی، رجوع شود).

The 14.1 Rack

۲-۴ چیدن توپ ها برای شروع بازی ۱۴.۱

برای ضربهٔ پخش آغازین، ۱۵ توپ در یک مثلث و به شکلی که یک توپ در رأس آن روی نقطهٔ پیرامید قرار گرفته باشد، چیده می شوند. زمانی که توپ ها دوباره چیده می شوند، تویی که در رأس قرار دارد، حذف می شود اگر فقط ۱۴ توپ چیده شده باشند. از شکل مثلثی که روی پارچهٔ میز علامت گذاری شده، برای مشخص کردن اینکه توپ مورد نظر پخش کننده در منطقهٔ دوباره چیدن توپ ها می باشد یا نه استفاده خواهد شد. اگر نظم توپ های روی میز در این حالت به هم بخورد،

باز هم از یک مثلث با هدف تصمیم گیری برای اینکه توپ ها در منطقه چیدن میز قرار گرفته اند یا نه، استفاده خواهد شد.

Opening Break Shot

۳-۴ ضربه پخش آغازین

قوانین ذیل در مورد ضربه پخش آغازین به کار می روند:

الف- توپ سفید در دست پشت خط شروع.

ب- اگر توپ اعلام شده ای پاکت نشود، باید بعد از برخورد توپ سفید با مثلث توپ های چیده شده، توپ سفید و دو توپ شماره دار از توپ های هدف به ریل برخورد کنند. در غیر این صورت این ضربه پخش خطا می باشد. (به قانون ۴-۸ مربوط به برخورد توپ با باند، رجوع شود).

جریمه خطای این حرکت، کسر شدن ۲ امتیاز از امتیازات بازیکن پخش کننده خواهد بود. (به قانون ۱۰-۴ مربوط به خطای ضربه پخش، رجوع شود). بازیکنی که ضربه پخش را انجام نداده، می تواند توپ ها را در همان وضعیتی که می باشند قبول کرده یا اینکه از بازیکن پخش کننده بخواهد که ضربه آغازین دیگری را بزند (ضربه آغازین را تکرار کند) تا زمانی که او شرایط ضربه پخش آغازین قانونی را اجرا کند. یا اینکه، بازیکنی که ضربه پخش را انجام نداده وضعیت میز را قبول کند. (به قانون ۱۱-۴ مربوط به خطاهای جدی رجوع شود).

Continuing Play and Winning the Game

۴-۴ ادامه بازی و بردن فریم

ضربه زننده به بازی خود ادامه می دهد مادامی که توپ های اعلام شده را به طور قانونی پاکت کند و یا بازی را با به دست آوردن امتیازهای لازم برنده شود. زمانی که چهارده توپ یک مثلث به طور قانونی پاکت شوند، روال بازی تا زمانی که توپ ها دوباره چیده می شوند، متوقف خواهد ماند.

Shots Required to Be Called

۴-۵ ضربه هایی که نیاز به اعلام شدن دارند

ضربه ها باید همانطور که در قانون ۶-۱ مربوط به اعلام ضربه استاندارد توضیح داده شده، اعلام شوند. ضربه زننده می تواند اعلام ضربه ایمن (Safety) کند که در این حالت ادامه بازی در پایان ضربه، به حریف واگذار می شود و هر توپ هدفی که در زمان ضربه ایمن (Safety) پاکت شده باشد، به میز برگردانده می شود.

Spotting Balls

۴-۶ توپ های برگردانده شده به بازی

همه توپ هایی که با خطا پاکت شوند، یا در ضربه های اطمینان و یا بدون اعلام یک توپ پاکت

شوند و همهٔ توپ‌هایی که از میز خارج شده‌اند، به میز برگردانده می‌شوند. (به قانون ۴-۱ مربوط به برگرداندن توپ‌ها به میز، رجوع شود). اگر نیاز باشد که توپ پانزدهم به میز برگردانده شود و ۱۴ توپ موجود به هم چسبیده نباشند، توپ پانزدهم در بالاترین نقطهٔ مثلث قرار خواهد گرفت و داور می‌تواند از مثلث جهت اطمینان از چسبیده بودن توپ‌ها استفاده کند.

Scoring

۴-۷ امتیازگیری

ضربه زننده یک امتیاز برای پاکت کردن قانونی هر ضربهٔ اعلام شده می‌گیرد. هر توپ اضافه‌ای که در چنین ضربه‌ای پاکت شود یک امتیاز دیگر به حساب می‌آید. جریمهٔ خطاها، کم شدن امتیازات از بازیکن خاطی خواهد بود. به دلیل اینکه جریمهٔ خطاها، کسر شدن امتیاز است؛ امتیازات می‌توانند منفی هم باشند.

Special Racking situations

۴-۸ موقعیت‌های خاص چیدن توپ‌ها برای شروع

زمانی که توپ سفید یا توپ پانزدهم، مانع چیدن ۱۴ توپ دیگر برای شروع یک بازی جدید باشد، قوانین خاص ذیل به کار می‌روند. یک توپ در چیدن مجدد روی میز، اگر داخل مثلث بوده و یا خطوط مثلث را هم پوشانی کرده باشد، مزاحم یا مانع تلقی می‌شود. زمانی که از داور در مورد تداخل توپ مانع سؤال شود، او نظر خود را اعلام می‌کند.

الف- اگر توپ پانزدهم پاکت شود در ضربه‌ای که با توپ چهاردهم امتیازگیری شده است، همهٔ ۱۵ توپ دوباره چیده می‌شوند.

ب- اگر هر دو توپ تداخل ایجاد کنند، همهٔ ۱۵ توپ دوباره چیده می‌شوند و توپ سفید در دست پشت خط شروع خواهد بود.

پ- اگر فقط توپ هدف تداخل پیدا کند، این توپ در نقطهٔ مرکز خط شروع یا نقطهٔ مرکزی میز قرار می‌گیرد. اگر توپ سفید، نقطه مرکز خط شروع را مسدود کند، در نقطهٔ مرکزی میز قرار خواهد گرفت.

ت- اگر فقط توپ سفید تداخل ایجاد کند، به یکی از روش‌های ذیل روی میز قرار می‌گیرد:

۱- اگر توپ هدف جلو یا روی خط شروع باشد، توپ سفید در دست پشت خط شروع قرار می‌گیرد.

۲- اگر توپ هدف پشت خط شروع باشد، توپ سفید روی نقطهٔ مرکز خط شروع قرار خواهد گرفت، یا اینکه در نقطهٔ مرکزی میز "اگر نقطهٔ مرکز خط شروع مسدود شده باشد" قرار خواهد گرفت.

در هر حالتی، هیچ محدودیتی در اینکه ضربه زننده، کدام توپ هدف را به عنوان اولین ضربهٔ بازی

جدید خود انتخاب کند، وجود ندارد. اگر توپ سفید یا توپ هدف فقط در زمان شروع مجدد بازی در خارج از منطقه مثلث مشخص شده باشد و تصادفاً به وسیله داور جابه جا شده باشد، نظر داور در مورد محل دقیق قرار گرفتن توپ، لازم الاجرا است.

جدول ۱. خلاصه قوانین وضعیت های چینش توپ برای بازی ۱۴.۱ می باشد.

قرار گرفتن توپ سفید قرار گرفتن توپ پانزدهم	داخل Rack	نه داخل Rack و نه در نقطه مرکز خط شروع*	روی نقطه مرکز خط شروع*
داخل Rack	نقطه پیرامید: توپ پانزدهم پشت خط شروع: توپ سفید	نقطه مرکز خط شروع: توپ پانزدهم در موقعیت: توپ سفید	نقطه مرکزی: توپ پانزدهم در موقعیت: توپ سفید
پاکت شده	نقطه پیرامید: توپ پانزدهم پشت خط شروع: توپ سفید	نقطه پیرامید: توپ پانزدهم در موقعیت: توپ سفید	نقطه مرکزی: توپ پانزدهم در موقعیت: توپ سفید
پشت خط شروع اما نه روی نقطه مرکز خط شروع*	در موقعیت: توپ پانزدهم نقطه مرکز خط شروع: توپ سفید	-	-
پایین خط شروع و نه در Rack	در موقعیت: توپ پانزدهم پشت خط شروع: توپ سفید	-	-
روی نقطه مرکز خط شروع*	در موقعیت: توپ پانزدهم نقطه مرکزی: توپ سفید	روی نقطه مرکز خط شروع به معنای تداخل ایجاد کردن* با برگرداندن توپ روی نقطه مرکز خط شروع می باشد.	

Standard Fouls

۴-۹ خطاهای استاندارد

اگر ضربه زننده مرتکب خطای استاندارد شود، یک امتیاز از او کسر می شود، توپ ها همانطور که لازم است به بازی برگردانده می شوند و ادامه بازی به حریف واگذار خواهد شد. توپ سفید غیر از موارد ذکر شده ذیل در موقعیت خود باقی می ماند. موارد زیر خطاهای استاندارد در بازی ۱۴.۱ می باشند:

- ۱-۶ توپ سفید پاکت شود یا به بیرون از میز برود. توپ سفید در دست پشت خط شروع خواهد بود. (به قانون ۵-۱ مربوط به توپ سفید در دست، رجوع شود).
- ۳-۶ بعد از ضربه هیچ یک از توپ ها به باند برخورد نکند.

۴-۶ پاهای ضربه زننده از زمین بلند شده باشد.

۵-۶ توپ از میز خارج شده باشد. (همه توپ های خارج شده از میز به میز برگردانده می شوند).

۶-۶ لمس کردن یک توپ

۷-۶ دوبار ضربه زدن به توپ سفید/انجام خطا در هنگام ضربه زدن به توپ های چسبیده به باند

۸-۶ ضربه هل

۹-۶ ضربه زدن هنگامی که توپ ها هنوز ساکن نشده اند.

۱۰-۶ جایگزینی بد توپ سفید

۱۱-۶ بازی اشتباه از پشت خط شروع، برای خطاهای خط دوم از قانون ۱۱-۶، بازیکن بعدی توپ سفید در دست پشت خط شروع، بازی را ادامه خواهد داد.

۱۲-۶ قرار دادن چوب روی میز

۱۳-۶ خارج از نوبت بازی کردن

۱۵-۶ بازی آهسته

۱۶-۶ خطای الگوی چیدن میز

Breaking Foul

۱۰-۴ خطای پخش

خطای پخش با از دست دادن ۲ امتیاز همانطور که در قانون ۳-۴ مربوط به ضربه پخش آغازین بیان شده، جریمه می شود و به علاوه ضربه پخش مجدد. اگر هر دو خطای استاندارد و پخش در یک ضربه رخ دهند، این نوع خطا، خطای پخش محسوب می شود.

Serious Fouls

۱۱-۴ خطاهای جدی

برای قانون ۱۴-۶ مربوط به سه خطای متوالی، فقط خطاهای استاندارد به حساب می آیند، بنابراین خطای پخش به عنوان یکی از سه خطا به حساب نمی آید. به طور معمول یک امتیاز به خاطر خطای سوم کم می شود و سپس ۱۵ امتیاز مازاد به عنوان جریمه کم خواهد شد و شمارش خطای متوالی بازیکن خاطی به صفر بر می گردد. همه ۱۵ توپ دوباره چیده می شوند و از بازیکن خاطی خواسته می شود ضربه را طبق شرایط ضربه پخش آغازین اعمال نماید. برای قانون ۱۷-۶

مربوط به رفتارهای غیر ورزشی، داور جریمه ای بر اساس ماهیت خطا بر می‌گزیند.

Stalemate

۴-۱۲ گیم مساوی

اگر گیم مساوی رخ دهد (به قانون ۱-۱۲ مربوط به گیم مساوی، رجوع شود) بازیکنان برای اینکه مشخص کنند چه کسی آغازگر بازی باشد، دوباره لگ را انجام می‌دهند.

Black Ball

۵- بازی بلک بال

توپ مشکی با ۱۵ توپ رنگی هدف و توپ سفید بازی می‌شود. توپ‌های هدف شامل دو گروه هفت تایی و توپ مشکی می‌باشند. بازیکن یا تیم، گروه توپ‌های هدف خود را پکت می‌کنند و به طور قانونی توپ مشکی را پکت کرده و برنده بازی می‌شوند. ضربه‌ها اعلام نمی‌شوند.

Definitions

۵-۱ تعاریف

علاوه بر تعاریف مشخص شده در بخش ۸ تعاریف استفاده شده در قوانین، تعاریف ذیل در مورد بازی بلک بال به کار می‌روند:

Free Shot

۵-۱-۱ ضربه آزاد

بعد از اینکه خطایی اتفاق می‌افتد، به بازیکن بعدی یک ضربه آزاد داده می‌شود. در یک ضربه آزاد قانون ۲-۶ مربوط به اولین توپ اشتباه، متوقف می‌شود و بازیکن می‌تواند توپ سفید را در موقعیت قرار دهد یا اینکه توپ سفید در دست در منطقه بالک (In Baulk) قرار گیرد.

Baulk

۵-۱-۲ بالک

بالک منطقه مستطیلی شکل از میز می‌باشد که هم مرز با خط شروع Baulk Line (خط بالک) و سه باند در قسمت بالای میز است. خط شروع موازی با ریل جلو و یک پنجم طول سطح بازی دورتر از باند بالایی است. به دلیل قابل اطلاق بودن در قوانین عمومی، " پشت خط شروع Behind the Head String " باید به صورت " in Baulk " خوانده شود.

Snookered

۵-۱-۳ اسنوکر شده

یک بازیکن، زمانی که توپ سفید هیچ مسیر مستقیمی را برای ضربه زدن به حداقل قسمتی از توپ هدف قانونی نداشته باشد، اسنوکر شده خطاب می‌شود. اسنوکر شدن باید توسط داور اعلام شود تا مؤثر واقع شود.

Ball On

۴-۱ توپ در نوبت

یک توپ هدف در نوبت نامیده می شود زمانی که توپ هدف قانونی، برای ضربه زنده است.

Equipment

۲-۵ تجهیزات

پانزده توپ شامل دو گروه هفت تایی از توپ ها می باشند که توسط دو رنگ متفاوت یا طرح معمولی از توپ های تک رنگ شماره دار یا خط دار متمایز شده اند. (دو گروه توپ از شماره های ۱ تا ۷ و ۹ تا ۱۵) علاوه بر این، یک توپ مشکی یا توپ شماره ۸ مشکی وجود دارد. نقطه پیرامید و نقطه شروع باید علامت گذاری شوند.

Determining First Break

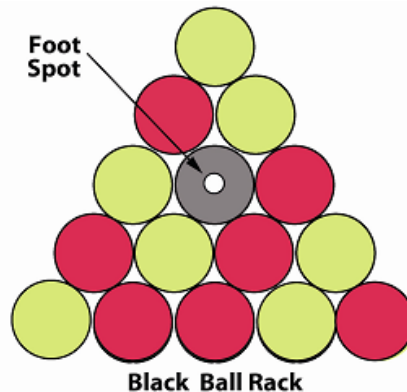
۳-۵ تشخیص فرد آغازگر بازی

بازیکنی که لگ را ببرد این حق را دارد که مشخص کند چه کسی باید اولین ضربه پخش را بزند. (به قانون ۲-۱ مربوط به لگ مشخص کننده ترتیب بازی، رجوع شود). شکل استاندارد تغییر ضربه پخش، یک در میان می باشد. (به قوانین مربوطه رجوع شود).

Black Ball Rack

۴-۵ نحوه چیدن توپ ها در بازی بلک بال

توپ ها همانطور که نشان داده شده در نقطه پیرامید با توپ مشکی چیده می شوند.



Break Shot

۵-۵ ضربه پخش

قوانین ذیل در مورد ضربه پخش به کار می روند:

الف - توپ سفید در دست در خط شروع

ب- حداقل یک توپ باید پاکت شود یا اینکه حداقل دو توپ هدف از نقطهٔ مرکز عبور کنند؛ در غیر این صورت ضربهٔ پخش خطا می باشد.

پ- اگر توپ مشکی پاکت شود، همهٔ توپ ها دوباره چیده می شوند و همان بازیکن دوباره ضربهٔ پخش را می زند. هرگونه تخطی از قانون ۱-۶ مربوط به پاکت شدن توپ سفید یا به بیرون رفتن آن و قانون ۵-۶ مربوط به بیرون رفتن توپ از میز در ضربهٔ پخش که منجر به پاکت شدن توپ مشکی شود، نادیده گرفته می شوند.

Open Table / Choosing Groups

۵-۶ میز باز/ انتخاب گروه ها

زمانی یک میز، باز خطاب می شود که گروه توپ بازیکنان انتخاب نشده باشد. بعد از ضربهٔ پخش، میز باز می باشد و تا زمانی که ضربه زنده، توپ ها را فقط از یک گروه در ضربهٔ قانونی پاکت کند، همچنان باز باقی می ماند. که این به معنای ضربهٔ پخش یا ضربهٔ آزاد نمی باشد. سپس برای ضربه زنده مشخص می شود که آن گروه از توپ ها را پاکت کند و حریف، گروه دیگر توپ ها را.

Continuing Play

۵-۷ ادامهٔ بازی

ضربه زنده در بازی باقی می ماند مادامی که او به طور قانونی پاکت کردن توپ ها را ادامه دهد یا اینکه بازی تمام شود. اگر او موفق به پاکت کردن توپ نشود و خطایی هم مرتکب نشود، حریف بازی را از موقعیت موجود روی میز ادامه خواهد داد.

Cue Ball in Hand in Baulk

۵-۸ توپ سفید در دست در خط شروع

زمانی که بازیکن توپ سفید را در دست دارد، او می تواند با دست، توپ را در هر جایی از نقطهٔ شروع بگذارد. بازیکن می تواند تا زمانی که ضربه را می زند موقعیت توپ سفید را با دست تنظیم کند. لزومی ندارد قبل از برخورد با توپ هدف، توپ سفید، خط شروع را ترک کند.

Touching Balls

۵-۹ توپ های به هم چسبیده

اگر توپ سفید، توپ هدفی که در نوبت است را لمس کند، بازیکن نباید توپ سفید را در مسیر آن توپ چسبیده بازی کند. زمانی که توپ در نوبت در غیر از مسیر توپ سفید بازی شود، اینگونه در نظر گرفته می شود که او به توپ لمس شده ضربه زده است.

Playing from a Snooker

۵-۱۰ بازی از موقعیت اسنوکر

زمانی که بازیکن اسنوکر شده است، قانون ۳-۶ مربوط به عدم برخورد توپ به باند بعد از ضربه،

برای آن ضربه از کارایی خارج می شود.

Balls Spotting

۵-۱۱ برگرداندن توپ ها به میز

توپ های هدفی که از میز خارج شده اند دوباره بر روی خط طولی برگردانده می شوند. اگر قرار باشد که چندین توپ به میز برگردند، طبق ترتیب ذیل برگردانده می شوند:

۱- توپ مشکی

۲- توپ های گروه ضربه زننده بعدی یا توپ قرمز، آبی یا گروه تک رنگ اگر میز باز باشد.

۳- بقیه توپ ها

Stalemate

۵-۱۲ گیم مساوی

در حالت گیم مساوی که به دلیل عدم پیشرفت در حصول نتیجه ایجاد می شود، بازیکن پخش کننده، ضربه پخش دوباره را می زند. همچنین اگر وضعیت میز اجازه هیچگونه ضربه قانونی را به بازیکنان ندهد، گیم مساوی رخ می دهد.

Standard Fouls

۵-۱۳ خطاهای استاندارد

اگر ضربه زننده مرتکب خطا شود، بازی به حریف واگذار می شود. بازیکن بعدی یک ضربه آزاد (به قانون (۵-۱-۱) ضربه آزاد، رجوع شود) به عنوان اولین ضربه نوبت خود دارد.

موارد ذیل خطاهای استاندارد در بازی بلک بال می باشند:

۶-۱ توپ سفید پاکت شود یا به بیرون از میز برود.

۶-۲ اولین توپ اشتباه (متوقف شده برای اولین ضربه آزاد).

۶-۳ بعد از ضربه هیچ یک از توپ ها به باند برخورد نکنند.

۶-۴ پاهای ضربه زننده از زمین بلند شده باشند.

۶-۵ توپ از میز خارج شده باشد.

۶-۶ توپ های به هم چسبیده

۶-۷ دوبار ضربه زدن به توپ سفید/انجام خطا در هنگام ضربه زدن به توپ های چسبیده به باند.

۶-۸ ضربه هل

۶-۹ ضربه زدن هنگامی که هنوز توپ ها ساکن نشده اند.

۱۰-۶ جایگزینی بد توپ سفید (زمانی که بازی از منطقهٔ بالک انجام می شود).

۱۲-۶ قرار دادن چوب روی میز

۱۳-۶ خارج از نوبت بازی کردن

۱۵-۶ بازی آهسته

۱۶-۶ خطای الگوی چیدن میز

موقعیت های بیشتری که در ذیل می آیند در بازی بلک بال خطا محسوب می شوند:

۱-۱۳-۵ پاکت کردن توپ حریف - پاکت کردن توپ حریف بدون پاکت کردن یک توپ از گروه خود.

۲-۱۳-۵ ادامه بازی نادرست - بازی کردن بازیکن، قبل از اینکه تمام توپ هایی که می بایست روی میز قرار بگیرند، قرار گرفته باشند خطا است.

۳-۱۳-۵ ضربهٔ پرشی - ضربهٔ پرشی که منجر به پرش توپ سفید بر روی هر تویی شود، خطا به حساب می آید (اگر توپ سفید سطح میز را ترک کند و به توپ هدفی که باید برخورد کند، برخورد نکند و توپ سفید از میز خارج نشده باشد)، در چنین ضربه ای توپ سفید به عنوان ضربهٔ پرشی از روی توپ هدف در نظر گرفته می شود.

Loss of Rack Fouls

۱۴-۵ خطاهایی که منجر به باخت بازی می شوند

بازیکن بازی را می بازد اگر:

الف - توپ مشکی را به طور غیر قانونی پاکت کند.

ب - اگر توپ مشکی را در ضربه ای پاکت کند که هنوز توپ های گروه بازیکن ضربه زننده در روی میز باشند.

پ - به طور عمد قانون ۲-۶ "اولین توپ اشتباه" را نقض کند.

ت - تلاشی برای ضربه زدن به یک توپ در روی میز نکند.

۱۷-۶ رفتار غیر ورزشی با باخت بازی یا دیگر موارد تنبیهی که بستگی به ماهیت خطا دارد جریمه می شوند.

Fouls

۶- خطاها

موارد ذیل در بازی های پاکت بیلیارد خطا محسوب می شوند، زمانی که شامل قوانین خاص بازی در حال انجام باشند. اگر چندین خطا در یک ضربه اتفاق بیفتد، فقط موارد جدی آنها لحاظ می شوند.

اگر خطا قبل از اینکه ضربه بعدی آغاز شود اعلام نشود، خطای مرتکب نشده به حساب می آید.

۶-۱ توپ سفید پاکت شود یا به بیرون از میز برود Cue Ball Scratch or off the Table

اگر توپ سفید پاکت شود یا از میز خارج شود، ضربه خطا می باشد. (به قانون ۳-۸ مربوط به توپ پاکت شده و قانون ۵-۸ مربوط به بیرون رفتن توپ از میز، رجوع شود).

۶-۲ اولین توپ اشتباه Wrong Ball First

در بازی هایی که نیاز است اولین ضربه به یک توپ هدف مشخص و یا یک گروه از توپ ها باشد، اگر توپ سفید اول به توپ های دیگر برخورد کند، توپ سفید مرتکب خطا شده است.

۶-۳ برخورد نکردن به باند بعد از ضربه No Rail After Contact

اگر هیچ توپی در ضربه پاکت نشود، توپ سفید باید به یک توپ هدف برخورد کند و بعد از آن برخورد حداقل یک توپ (توپ سفید یا هر توپ هدفی) باید به سمت ریل برود و با آن برخورد کند، در غیر اینصورت ضربه خطا می باشد (به قانون ۴-۸ مربوط به برخورد توپ به باند، رجوع شود).

۶-۴ پاها روی زمین نباشند No Foot On Floor

اگر حداقل یک پای ضربه زننده در هنگام برخورد نوک چوب با توپ سفید، با زمین تماس نداشته باشد، ضربه خطا به حساب می آید.

۶-۵ توپ از میز خارج شده Ball Driven off the Table

به بیرون پرتاب شدن توپ از میز، خطا گفته می شود. برگرداندن توپ به میز، به قوانین بازی بستگی دارد (به قانون ۵-۸ مربوط به توپ از میز خارج شده، رجوع شود).

۶-۶ توپ لمسی شده Touched Ball

لمس، حرکت یا تغییر مسیر دادن هر توپ هدفی به غیر از تماس نرمال توپ به توپ در هنگام ضربات، خطا محسوب می شود. لمس، حرکت یا تغییر مسیر توپ سفید به غیر از زمانی که این توپ در دست است یا در تماس طبیعی نوک چوب با توپ سفید به سمت جلو، برای ضربه زدن، خطا محسوب می شود. بازیکن مسئول کنترل کردن وسایلی است که او در پشت میز از آنها استفاده می کند. مانند گچ، پُل ها، لباس، مو، قسمت هایی از بدن و توپ سفید زمانی که در دست باشد، چون ممکن است این موارد در رخ دادن خطاها سهیم باشند.

اگر یک چنین خطایی تصادفی باشد، خطای استاندارد می باشد ولی اگر عمدی باشد، خطای ۶-۱۷ "رفتار غیر ورزشی" لحاظ می گردد.

۶-۷ دوبار ضربه زدن به توپ سفید / انجام خطا در هنگام ضربه زدن به توپ چسبیده به باند

Double Hit / Frozen Balls

اگر چوب به توپ سفید بیشتر از یک بار در هر ضربه برخورد کند، ضربه، خطا محسوب می شود. اگر توپ سفید نزدیک به یک توپ هدف و نه چسبیده به آن باشد و نوک چوب هنوز روی توپ سفید باشد، زمانی که توپ سفید به توپ هدف برخورد می کند (در هنگام ضربه نوک چوب روی توپ سفید بماند) این ضربه خطا محسوب می شود.

اگر توپ سفید خیلی نزدیک به یک توپ هدف باشد و ضربه زننده فقط آن توپ هدف را در ضربه خود لمس کند، اینگونه تصور می شود که این حرکت، پاراگراف اول این قانون را نقض نمی کند. هر چند زمانی که تماس بین دو توپ انجام می شود، نوک چوب هنوز روی توپ سفید قرار داشته باشد.

اما اگر توپ سفید در آغاز ضربه به توپ هدف چسبیده باشد، قانونی است که ضربه کاملاً به سمت یا به قسمتی از آن توپ زده شود. (مشروط بر اینکه در قوانین بازی یک هدفگیری قانونی باشد) و اگر توپ هدف توسط چنین ضربه ای به حرکت درآید، اینگونه تصور می شود که با توپ سفید برخورد کرده است. (اگر چه ضربه به سمت این توپ یا Frozen می تواند قانونی باشد، باید توجه داشت قوانین در اولین پاراگراف نقض نشوند. اگر توپ های اضافه دیگری در نزدیکی آن توپ وجود داشته باشند). تصور بر این است که توپ سفید به هیچ تویی چسبیده نیست، مگر اینکه توسط داور یا حریف اعلام شود. توجه به اعلام (توپ های چسبیده به هم) از طرف داور یا حریف، مسئولیت بازیکن ضربه زننده می باشد که قبل از ضربه باید متوجه شود. برای دور کردن توپ چسبیده به Frozen Ball، نیازی به برخورد به توپ لمس شده نیست، مگر اینکه در قوانین بازی مشخص شده باشد.

Push Shot

۶-۸ ضربه هل

طولانی کردن زمان ضربه زدن نوک چوب به توپ سفید، برخلاف آن چیزی که در ضربه های معمول دیده می شود، خطا محسوب می گردد.

Ball Still Moving

۶-۹ ضربه زدن هنگامی که توپ ها هنوز ساکن نشده اند

اعمال ضربه هنگامی که هر تویی در بازی در حال حرکت یا چرخش باشد، خطا محسوب می شود.

Bad Cue Ball Placement

۶-۱۰ جایگزینی بد توپ سفید

زمانی که توپ سفید در دست و محدود به قرار گرفتن در منطقه پشت خط شروع می باشد، بازی توپ سفید از روی خط یا پایین خط شروع و اعمال ضربه، خطا محسوب می شود. اگر ضربه زنده از اینکه آیا توپ سفید پشت خط شروع قرار گرفته است یا نه، نامطمئن باشد، او می تواند از داور برای تشخیص قطعی سؤال کند.

Bad Play From Behind the Head String

۶-۱۱ بازی اشتباه از پشت خط شروع

زمانی که توپ سفید در دست پشت خط شروع باشد و اولین برخورد توپ سفید به توپ پشت خط شروع (توپ در محدوده آغازین بازی) باشد، ضربه خطا محسوب می شود مگر اینکه توپ سفید از خط شروع قبل از برخورد با توپ هدف، عبور کند. اگر چنین ضربه ای عمدی انجام شود، یک رفتار غیر ورزشی قلمداد می شود. توپ سفید باید از خط شروع عبور کند یا با یک توپ در جلوی خط شروع و یا روی خط شروع برخورد کند؛ در غیر اینصورت ضربه خطاست و توپ سفید در دست برای بازیکن بعدی طبق قوانین خاص آن بازی، خواهد بود. اگر چنین ضربه ای عمدی باشد رفتار غیر ورزشی محسوب می شود.

Cue Stick on the Table

۶-۱۲ قرار دادن چوب روی میز

اگر ضربه زنده چوب خود را به منظور تنظیم کردن ضربه با قرار دادن آن روی میز بدون قرار دادن دست روی چوب انجام دهد "خطا محسوب می شود.

Playing Out of Turn

۶-۱۳ خارج از نوبت بازی کردن

اگر به طور غیرعمد، بازیکن در غیر از نوبت خود، اقدام به بازی کند، خطای استاندارد محسوب می شود. معمولاً، در هنگام بازی اشتباه، ادامه بازی از موقعیتی که توپ ها قرار گرفته اند، ادامه خواهد داشت. اگر بازیکنی از روی عمد، در غیر از نوبت خود بازی را انجام دهد، با او براساس قانون ۶-۱۷ "رفتار غیر ورزشی" برخورد می شود.

Three Consecutive Fouls

۶-۱۴ سه خطای متوالی

اگر بازیکن مرتکب سه خطای متوالی، بدون اعمال یک ضربه قانونی در بین این خطاها شود، خطای جدی اطلاق می شود. بازی هایی که در آنها توسط تعداد مشخص بازی (دفعات) امتیازگیری می شود، مثل بازی نه توپ (Nine Ball)، خطاها باید در یک دفعه بازی (منفرد) لحاظ شوند. بعضی از بازی ها مانند بازی هشت توپ (Eight Ball) شامل این قانون نمی شوند. داور باید به بازیکنی که

دارای دو خطا می باشد، زمانی که به سمت میز می آید (در نوبت بازی قرار می گیرد) هشدار دهد. در غیر اینصورت ممکن است انجام خطای سوم به منزله خطای دوم در نظر گرفته شود.

Slow Play

۶-۱۵ بازی آهسته

اگر داور احساس کند که بازیکنی خیلی آهسته بازی می کند، او می تواند به بازیکن این پیشنهاد را بدهد که به بازی خود سرعت بخشد. اگر بازیکن نحوه بازی خود را از نظر سرعت تغییر نداد، داور می تواند یک زمان سنج برای زمان ضربه " که برای هر دو بازیکن مورد استفاده قرار می گیرد" در بازی قرار دهد. اگر ضربه زننده از محدوده زمانی مشخص شده برای هر ضربه در تورنمنت تبعیت نکند، خطای استاندارد اعلام می شود و برای بازیکن بعدی امتیازی بر اساس قوانین قابل اعمال در همان بازی، در نظر گرفته می شود. (قانون ۶-۱۷ " رفتار غیر ورزشی " قابل اعمال است).

Ball Rack Template Foul

۶-۱۶ خطای الگوی چیدن توپ

زمانی که الگوی چیدن توپ، از سطح بازی برداشته شده باشد، آنگاه که برای بازی یا موقعیت توپ ها مانعی به وجود آورد، خطا محسوب می شود. بدین معنا که اگر الگوری باند (Rail) قرار گیرد و یک توپ (توپ سفید یا توپ هدف) آن را لمس کند خطا رخ خواهد داد.

Unsportsmanlike Conduct

۶-۱۷ رفتار غیر ورزشی

جریمه معمول برای رفتار غیر ورزشی همانند خطای جدی می باشد ولی داور می تواند بر اساس قضاوت خود نسبت به آن رفتار، جریمه ای را وضع کند. در میان جریمه های موجود، جریمه های دیگری مانند: جریمه خطای استاندارد " که اگر کاربرد داشته باشد قسمتی از سه خطای متوالی به حساب می آید" - جریمه خطای جدی - باختن فریم، ست یا مسابقه - خارج شدن از جدول مسابقه احتمالاً با از دست دادن جوایز، جام ها و جایگاه و رتبه وجود دارد. رفتار غیر ورزشی به هر رفتاری که برای ورزش بی اعتباری بیاورد یا اینکه بازی را متوقف کند یا روند بازی را به شکلی تغییر دهد که امکان انجام بازی عادلانه سلب گردد، اطلاق می گردد.

رفتار غیر ورزشی شامل این موارد می شود:

الف- پرت کردن حواس حریف

ب- تغییر وضعیت توپ ها در بازی غیر از آنچه در ضربه اتفاق می افتد.

پ- بازی کردن ضربه ای که به طور عمدی نادرست زده شده است.

ت- ادامه دادن به بازی، بعد از اعلام خطا یا توقف بازی

ث- تمرین کردن در طول مسابقه

ج- علامت گذاری کردن میز

چ- تأخیر در بازی

خ- استفاده نادرست از وسایل

۷- قوانین مسابقه با ویلچر Rules / Regulations for Wheelchair Competition

Player's Eligibility

۷-۱ واجد شرایط بودن بازیکن

معیاری که بازیکن برای مسابقه با ویلچر را واجد شرایط می داند، این است که او باید برای انجام حرکت خود، حداقل ۸۰٪ وابسته به ویلچر باشد. در بعضی موارد نامۀ پزشک برای مشخص کردن واجد شرایط بودن بازیکن لازم می باشد.

Violations Resulting in Fouls

۷-۲ تخلفاتی که منجر به خطا می شوند

الف- ضربه زنده هنگامی که ضربه را اعمال می کند، باید نشسته باقی بماند (حداقل یک ران روی صندلی یا بالشتک صندلی باشد) اگر از بالشتک صندلی استفاده می شود، باید مسطح باقی بماند و سطح ویلچر را به طور یکنواخت بپوشاند. بالشتک نباید بر روی صندلی که ضربه زنده توسط پاهای خود یا قسمت باقی مانده از آن که (به دلیل قطع عضو) در طرفین قرار داده جمع شود. ضربه زنده نمی تواند روی چرخ یا دسته صندلی بنشیند. نقطه ای که نشیمنگاه ضربه زنده روی صندلی یا بالشتک قرار می گیرد نباید بالاتر از ۲۷ اینچ یا ۶۸/۵ سانتی متر از سطحی که ویلچر به طور معمولی حرکت می کند، باشد.

ب- هنگامی که بازیکنان در حال بازی کردن ضربه می باشند، نباید پا یا پاهایشان را روی زمین قرار دهند. بازیکنان نباید از پاهایشان یا قسمت های باقی مانده از آن، به عنوان اهرم در هر قسمتی از میز یا ویلچر هنگامی که ضربه را بازی می کنند استفاده کنند.

پ- بازیکنان می توانند از هر وسیله کمکی مانند اضافه کننده های طول چوب، پُل های خاص و غیره استفاده کنند. بازیکنان نمی توانند در واقع زمانی که در حال ضربه زدن هستند از کسی کمک بگیرند (اما، شخص دیگری می تواند پُل را نگه دارد، ولی نباید کمکی به ضربه زدن چوب بکند). اگر

بازیکنی نیاز به حرکت در اطراف میز داشته باشد می تواند از کمک استفاده کند، اما شخص کمک کننده نباید ویلچر را در هنگام ضربه واقعی لمس کند. به نظر می رسد تخلفات بالا قانون ۱۷-۶ "رفتار غیر ورزشی" را نقض می کند و به طور خاص همانطور که در ذیل می آید جریمه می شوند. اولین خطا برای حریف توپ سفید در دست هر جایی از میز خواهد بود. دومین خطا، باختن بازی در جریان و سومین خطا، باختن مسابقه خواهد بود. داور می تواند جریمه متفاوتی نسبت به ماهیت بازی برگزیند.

Wheelchair Requirements

۳-۷ شرایط ویلچر

از ویلچرهای ایستاده (در حالت ایستاده) استفاده نمی شود. ویلچر بازیکن باید تمیز و از نظر کارایی، سالم باشد.

Definitions Used in the Rules

۸- تعاریف به کار رفته در قوانین

معانی ذیل در قوانین اعمال شده اند:

۱-۸ قسمت های میز:

تعاریف قسمت های مختلف میز که در ذیل می آیند، اشاره به شکل نشان داده شده دارند. تعدادی از جزئیات دقیق محل قرارگیری و اندازه در مشخصه های وسایل مجمع جهانی پکت بیلارد WPA وجود دارند. برای دیدن اطلاعات رایج از وب سایت WPA، به آدرس WWW.WPA-Pool.Com دیدن کنید.

میز متشکل از ریل ها، باندها، سطح بازی و پکت ها می باشد. قسمت انتهایی پایین میز جایی است که توپ های هدف معمولاً در ابتدای بازی در آن قسمت قرار می گیرند؛ در حالی که انتهای بالای میز جایی است که معمولاً توپ سفید برای شروع بازی قرار می گیرد. پشت خط شروع منطقه ای است بین باند بالا و خط شروع که البته شامل خط شروع نمی شود.

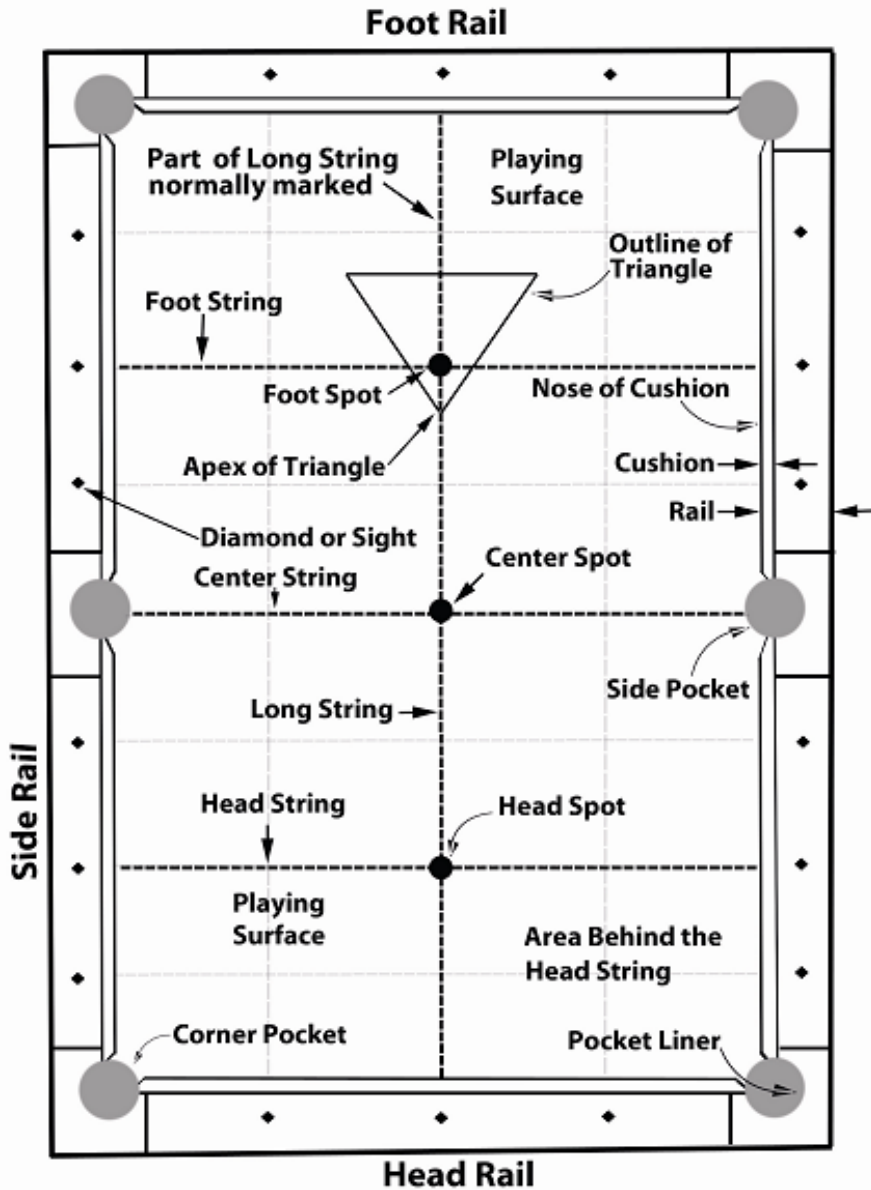
باندها، بالای ریل ها، پکت ها و آستر پکت ها قسمت های ریل می باشند. چهار خط همانطور که در شکل نشان داده شده در سطح بازی وجود دارد.

- خط طولی به سمت مرکز میز

- خط شروع محدود به یک چهارم میز می شود و نزدیک ترین محل به ریل بالایی میز می باشد.

- Foot String محدود به یک چهارم میز نزدیک ترین محل به ریل پایین

Center String- بین دو پاکت مرکزی دو طرف میز می باشد. این خطوط به صورتی که در ذیل آمده علامت گذاری می شوند.



ریل‌ها ممکن است خاتم کاری داشته باشند که به عنوان Diamond یا Sights به آن‌ها اشاره می‌شود که یک/چهارم از پهنا و یک/هشتم از طول میز را که از نوک آن علامت تا ابتدای باندها اندازه‌گیری شده‌اند، علامت‌گذاری می‌کنند.

در سطح بازی، که مسطح می‌باشد، در قسمت پوشیده از پارچه میز، موارد ذیل جهت استفاده در بازی‌های مختلف علامت‌گذاری شده‌اند.

- نقطه پیرامید، جایی که Foot String و خط طولی به یکدیگر می‌رسند.

- نقطه مرکز خط شروع، جایی که خط شروع و خط طولی به یکدیگر می‌رسند.

- نقطه مرکزی، جایی که Center String و خط طولی به یکدیگر می‌رسند.

- خط شروع، خط طولی بین نقطه پیرامید و باند پایین و مثلث، یا با خطوط مشخص یا علامت‌گذاری شده منظم که بستگی به نوع بازی دارد.

Shot

۸-۲ ضربه

ضربه زمانی آغاز می‌شود که نوک چوب به توپ سفید که در نتیجه ضربه رو به جلو به توپ سفید می‌باشد، برخورد کند. ضربه زمانی تمام می‌شود که همه توپ‌های بازی از حرکت و چرخش باز ایستاده باشند. ضربه، قانونی نامیده می‌شود اگر ضربه زننده خطایی در طول ضربه مرتکب نشود.

Ball Pocketed

۸-۳ توپ پاکت شده

اگر توپی در پاکت "که در قسمت پایین سطح بازی است" قرار بگیرد یا وارد سیستم برگشت توپ شود، آن توپ پاکت شده نامیده می‌شود. توپی که نزدیک لبه پاکت قرار گرفته باشد و برای افتادن در پاکت به وسیله یک توپ دیگر به صورت جزئی حمایت شده باشد، پاکت شده در نظر گرفته می‌شود، در صورتی که برداشتن آن توپ حامی، باعث شود که توپ داخل پاکت بیفتد. اگر توپی نزدیک به لبه پاکت متوقف شود و برای ۵ ثانیه بی حرکت بماند، توپ پاکت نشده در نظر گرفته می‌شود، حتی اگر توپ بعد از ۵ ثانیه خود به خود به داخل پاکت بیفتد. برای جزئیات بیشتر، به قانون ۷-۱ مربوط به قرارگیری توپ‌ها رجوع شود. در طول آن پنج ثانیه داور باید اطمینان حاصل کند که ضربه دیگری زده نمی‌شود. توپ هدفی که از پاکت به سطح بازی برگشت کند، پاکت شده به حساب نمی‌آید. اگر توپ سفید به توپی که قبلاً پاکت شده برخورد کند، توپ سفید پاکت شده در نظر گرفته می‌شود، گرچه از پاکت برگشت کند یا نه. داور توپ‌های پاکت شده را از پاکت‌های پُر یا نیمه پُر برمی‌دارد اما این وظیفه بازیکن است که از انجام این کار مطمئن گردد.

Driven to a Rail

۴-۸ برخورد توپ به باند

اگر توپی چسبیده به باند نباشد و سپس آن باند را لمس کند، گفته می شود که آن توپ به باند برخورد کرده است. توپ چسبیده به باند در آغاز یک ضربه، برخورد کرده به آن باند در نظر گرفته نمی شود (توپ چسبیده به باند "Frozen" گفته می شود) مگر اینکه ریل را ترک کرده و برگردد. توپی که پاکت می شود یا از میز خارج می شود، توپ برخورد شده به باند در نظر گرفته می شود. توپ، چسبیده به باند فرض نمی شود مگر اینکه توسط داور، ضربه زننده یا حریف اعلام شود. به قانون ۲۹ مربوط به اعلام توپ های چسبیده، رجوع شود.

Driven off the Table

۵-۸ توپ از میز خارج شده یا به بیرون از میز پرتاب شده

توپ، اگر در جایی غیر از سطح بازی قرار گیرد اما پاکت نشده باشد، خارج شده از میز تصور می گردد. همچنین توپ اگر از میز خارج شود، خارج شده از میز تصور می گردد، به غیر از زمان برخورد به یک شیء مثل لامپ مسابقه، قطعه گچ یا بازیکنی که باعث برگشت آن به میز شود. توپی که به بالای باند برخورد کند "اگر به سطح بازی برگردد یا وارد پاکت شود" خارج شده از میز تصور نمی شود.

Scratch

۶-۸ پاکت شدن توپ سفید

ضربه ای که در آن توپ سفید پاکت شود Scratch نامیده می شود.

Cue Ball

۷-۸ توپ سفید

توپ سفید، توپی است که در آغاز توسط ضربه زننده به آن ضربه زده می شود. این توپ به طور مرسوم سفید می باشد اما ممکن است توسط لوگو یا نقطه هایی علامت گذاری شود. در بازی های پاکت بیلیارد از یک توپ سفید توسط هر دو بازیکن استفاده می شود.

Object Balls

۸-۸ توپ های هدف

ضربه به توپ های هدف به منظور وارد کردن آنها به پاکت توسط توپ سفید انجام می شود. این توپ ها اصولاً از شماره یک تا تعداد توپ های استفاده شده در بازی، شماره گذاری می شوند. رنگ ها یا علامت گذاری توپ ها تحت اصول مشخصات وسایل مجمع جهانی پاکت بیلیارد (WPA) می باشد.

Set

۹-۸ بست

در بعضی از مسابقات، مسابقه به قسمت هایی به عنوان بست (Set) تقسیم می شود. بازیکن با برنده شدن تعداد خاصی از بست ها (Sets)، برنده مسابقه می شود. در عوض برنده شدن تعداد خاصی

از امتیازات یا بازی‌ها (Racks) برای بردن هر بست نیاز می‌باشد.

Rack

۸-۱۰ رَک

رَک وسیله فرم دهی، خصوصاً مثلثی شکل می‌باشد که برای مرتب کردن توپ‌های هدف برای اعمال ضربهٔ پخش در آغاز مسابقه استفاده می‌شود. رَک (Rack)، همچنین به گروه توپ‌های مرتب شده اشاره می‌کند. چیدن توپ‌های هدف یعنی گروه بندی کردن آنها با رَک انجام می‌گیرد. رَک، همچنین قسمتی از مسابقهٔ بازی شده با یک مجموعه از توپ‌های هدف می‌باشد. در بعضی از بازی‌ها، مانند نُه توپ، یک امتیاز برای هر رَک داده می‌شود.

Break

۸-۱۱ ضربهٔ پخش یا ضربهٔ آغازین

ضربهٔ پخش، ضربهٔ آغازین یک مسابقه یا رَک می‌باشد که بستگی به نوع بازی دارد. ضربهٔ پخش زمانی که توپ‌های هدف چیده شده اند و توپ سفید در پشت خط شروع قرار دارد، معمولاً با هدف پخش کردن توپ‌های هدف از یکدیگر به وسیلهٔ توپ سفید به آنها ضربه زده می‌شود.

Inning

۸-۱۲ نوبت بازیکن

به نوبت بازیکنی که پشت میز قرار گرفته است، گفته می‌شود. زمانی که برای بازیکن قانونی باشد ضربه را بزند نوبت آغاز می‌شود و زمانی که برای او ضربهٔ قانونی وجود ندارد، نوبت او به پایان می‌رسد. در بعضی از بازی‌ها، بازیکن ممکن است در موقعیت‌های خاص، زمانی که بازی به طور معمول به او واگذار می‌شود، آمدن به بازی را انتخاب نکند. سپس بازیکن حریف نوبت را ادامه می‌دهد. (به عنوان مثال ضربهٔ تحمیلی در ناین بال) بازیکنی که نوبت بازی کردن او باشد، ضربه زننده نامیده می‌شود.

Position of Balls

۸-۱۳ موقعیت توپ‌ها

موقعیت یک توپ با تخمین مرکز آن که به طور عمودی به سمت پایین سطح بازی روی میز است، معین می‌گردد. زمانی گفته می‌شود توپی روی خط یا نقطه قرار گرفته، که مرکز آن مستقیماً روی آن خط یا نقطه قرار گرفته باشد.

Re-Spotting Balls

۸-۱۴ برگرداندن توپ‌ها

در بعضی از بازی‌ها، به غیر از زمان چیدن رَک جدید، نیاز می‌شود که توپ‌های هدف مجدداً در سطح بازی قرار گیرند. وقتی که این توپ‌ها دوباره به بازی برمی‌گردند، به این توپ‌ها، توپ‌های

برگرداننده شده گفته می شود. به قانون ۴-۱ مربوط به برگرداندن توپ ها به بازی، رجوع شود.

Restoring a Position

۸-۱۵ برگرداندن یک موقعیت به حالت اولیه خود

اگر موقعیت توپ ها به هم ریخته شده باشند، قوانین بازی ایجاب می کند که آنها به موقعیتی که در ابتدا داشته اند، برگردند. داور تا آنجا که ممکن است توپ ها را به موقعیت اصلی خود برمی گرداند.

Jump Shot

۸-۱۶ ضربه پرشی

ضربه پرشی، ضربه ای است که در آن توپ سفید از روی توپ مانع مانند توپ هدف یا قسمتی از باند با پرش، عبور می کند. اینکه آیا چنین ضربه ای قانونی می باشد یا نه، بستگی به قصد ضربه زننده و چگونگی موقعیت و اجرای آن دارد. معمولاً ضربه پرشی قانونی با بالا بردن انتهای چوب و هدایت توپ سفید به سمت پایین سطح بازی و برگشت توپ سفید از سطح میز به صورت منحنی، بازی می شود.

Safety Shot

۸-۱۷ ضربه ایمن

اگر بازی در جریان، اعلام ضربه ای باشد و ضربه زننده قبل از ضربه به داور یا حریف اعلام ضربه ایمن (Safety) کرده باشد، این ضربه، ضربه ایمن نامیده می شود. بازی در خاتمه ضربه ایمن به بازیکن بعدی واگذار می شود.

Miscue

۸-۱۸ ضربه نادرست

ضربه نادرست زمانی اتفاق می افتد که نوک چوب از روی توپ سفید شُر بخورد، که این حرکت احتمالاً به خاطر برخوردی می باشد که خارج از مرکز توپ سفید بوده و یا در اثر برخورد به لبه های آن باشد و یا اینکه گچ کافی در نوک چوب وجود نداشته باشد. معمولاً این ضربه با ایجاد صدایی تیز و بی رنگ شدن نوک چوب همراه است. این چنین فرض می شود که این ضربات اتفاق نیفتاده اند مگر این که چنین برخوردی کاملاً قابل رؤیت باشد. اگر چه تعدادی از ضربات نادرست هم شامل تماس اطراف نوک چوب با توپ سفید هستند.

در Scoop Shot که در آن نوک چوب به طور همزمان به سطح بازی و توپ سفید برخورد می کند و باعث می شود که توپ سفید از پارچه جدا شود، با آن مانند ضربه نادرست رفتار می شود. توجه داشته باشید که ضربات نادرست عمدی در قانون ۱۷-۶ رفتار غیر ورزشی (پ) پوشش داده می شوند.

Ten Ball

۹- تن بال

تن بال بازی اعلام ضربه ای می باشد که با ۱۰ توپ هدف شماره دار از ۱ تا ۱۰ و توپ سفید بازی

می شود. توپ ها به صورت ترتیب عددی بازی می شوند و برای انجام یک ضربه قانونی باید با توپ سفید به پایین ترین توپ شماره دار ضربه زده شود. اگر توپ شماره ۱۰ در ضربه پخش قانونی پاکت شود، دوباره به میز بر می گردد و بازیکن نوبت خود را ادامه می دهد. فقط یک توپ در هر ضربه می تواند اعلام شود به غیر از ضربه پخش که در آن ممکن است توپی اعلام نشود. (به قانون ۵-۹ مربوط به اعلام ضربات و پاکت کردن توپ ها، رجوع شود).

Determining the Break

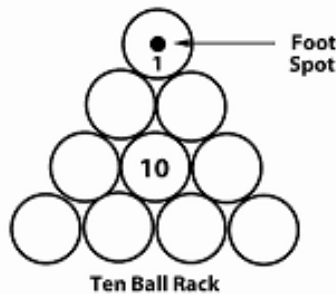
۹-۱ مشخص کردن ضربه زنده پخش

بازیکنی که لگ را می برد انتخاب می کند که چه کسی اولین زک را پخش می کند. (به قانون ۲-۱ مربوط به قانون لگ برای مشخص کردن ترتیب بازی، رجوع شود). شکل استاندارد بدین صورت می باشد که ضربه پخش به نوبت و یک در میان انجام می شود. اما به قانون ۱۶ مربوط به ضربات پخش متناوب، رجوع شود.

Ten Ball Rack

۹-۲ نحوه چیدن توپ ها در تن بال

توپ های هدف تا جایی که امکان دارد به صورت فشرده به شکل یک مثلث با توپ شماره یک در قسمت بالای مثلث (رأس) روی نقطه پیرامید و توپ شماره ۱۰ در وسط مثلث چیده می شوند و توپ های دیگر بدون طرح یا الگوی از پیش تعیین شده در مثلث چیده می شوند. (به قانون ۴ مربوط به نحوه چیدن توپ ها/ ضربه به توپ ها، رجوع شود).



Legal Break Shot

۹-۳ ضربه پخش قانونی

قوانین ذیل در مورد ضربه پخش کاربرد دارند:

۱- توپ سفید در دست پشت خط شروع برای آغاز بازی قرار می گیرد.

۲- اگر توپی پاکت نشود، حداقل ۴ توپ هدف باید به یک یا بیش از یک باند برخورد کنند، در غیراینصورت ضربه خطاست. (به قانون ۱۸ مربوط به شرایط لازم برای ضربه پخش باز، رجوع شود).

۹-۴ دومین ضربه رک - ضربه تحمیلی Second Shot of the Rack-Push Out

اگر در ضربه پخش خطایی رخ ندهد، ضربه زننده می تواند ضربه تحمیلی (Push Out) را به عنوان ضربه خود انتخاب کند. بازیکن باید داور را از قصد خود مطلع کند، سپس قوانین ۲-۶ "اولین توپ اشتباه" و قانون ۳-۶ "برخورد نکردن به باند" بعد از برخورد برای آن ضربه از کارایی خارج می شوند. اگر خطایی در ضربه تحمیلی (Push Out) رخ ندهد، بازیکن دیگر، انتخاب می کند که چه کسی ضربه بعدی را بازی کند. اگر توپ شماره ۱۰ در حین اعمال ضربه تحمیلی (Push Out) پاکت شود، بدون جریمه دوباره به بازی بر می گردد.

۹-۵ اعلام ضربات و پاکت کردن توپ ها Call Shots & Pocketing Balls

هر زمان ضربه زننده اقدام به پاکت کردن یک توپ شماره دار کند (به جز ضربه پخش)، او ملزم به اعلام توپ و پاکت مورد نظر برای ضربه خود، در صورت نامشخص بودن توپ و پاکت می باشد. اگر توپ در نظر گرفته شده و پاکت مشخص نباشند باید برای هر ضربه اعلام شوند. جزئیات ضربه مانند برخورد به باندها یا برخورد توپ های دیگر یا پاکت شدن، نامربوط می باشند.

برای اینکه ضربه اعلام شده به حساب آید، داور باید قانع شود که ضربه مورد نظر، انجام شده است. اگر احتمال هر نوع سردرگمی وجود داشته باشد بازیکن باید توپ و پاکت را اعلام کند. به عنوان مثال با ضربه برگشتی از باند، ضربات ترکیبی یا مشابه.

اگر داور یا حریف از ضربه ای که باید بازی شود نامطمئن باشند، آنها می توانند از بازیکن ضربه زننده، درخواست اعلام ضربه کنند.

۹-۶ ضربه ایمن Safety

ضربه زننده بعد از ضربه پخش در هر زمانی می تواند اعلام ضربه ایمن (Safety) کند که این کار به او اجازه می دهد بدون پاکت کردن توپی به توپ هدف به طور قانونی ضربه بزند و نوبت خود را به انتها برساند. اما، اگر ضربه زننده توپ هدف قانونی را پاکت کند بازیکن بعدی این انتخاب را دارد که ضربه را از موقعیت موجود توپ سفید بازی کند یا اعمال ضربه و ادامه بازی را به حریف واگذار کند. (به قانون ۷-۹ مربوط به پاکت کردن اشتباه توپ هایی که در طول ضربه ایمن (Safety) رخ می دهد، رجوع شود).

Wrongfully Pocketed Balls

۹-۷ توپ های به اشتباه پاکت شده

اگر بازیکنی توپ و پاکت مورد نظر خود را از دست بدهد و همچنین توپ مورد نظر خود را داخل پاکت اشتباه وارد کند یا اینکه توپ دیگری را پاکت کند، نوبت او تمام شده است و بازیکن بعدی این انتخاب را دارد که ضربه را همانطور که هست قبول کند و خود ادامه دهد و یا ادامه بازی را به حریف واگذار کند.

Continuing Play

۹-۸ ادامه دادن بازی

اگر بازیکن به طور قانونی توپ اعلام شده را در ضربه پاکت کند (غیر از Push Out «ضربه تحمیلی»، به قانون ۴-۲ مربوط به دومین ضربه پخش - Push Out «ضربه تحمیلی»، رجوع شود). هر توپ اضافه ای که پاکت شود همانطور در پاکت باقی می ماند. (غیر از توپ شماره ۱۰، به قانون ۹-۹ مربوط به توپ های برگردانده شده به میز رجوع شود) و بازیکن، بازی را برای ضربه بعدی ادامه می دهد. اگر بازیکن توپ شماره داری را اعلام کند و توپ شماره ۱۰ را قبل از این که آخرین توپ شماره دار باقی مانده باشد، پاکت کند، توپ شماره ۱۰ به میز برگردانده می شود و ضربه زننده ادامه می دهد. اگر بازیکن موفق به پاکت کردن توپ اعلام شده نشود یا خطا انجام دهد، بازی به بازیکن بعدی واگذار می شود و اگر هیچ خطایی رخ ندهد، بازیکن بعدی باید توپ سفید را از جایی که توسط بازیکن قبلی ساکن شده است، بازی کند.

Spotting Balls

۹-۹ قرار دادن توپ ها

اگر توپ شماره ۱۰ به علت خطا یا ضربه تحمیلی (Push Out) پاکت شود یا به طور تصادفی در پاکت اشتباه قرار گیرد یا اینکه از میز خارج شود، به میز برگردانده می شود. (به قانون ۴-۱ مربوط به قرار دادن توپ ها روی میز، رجوع شود) توپ هدف دیگری به میز برگردانده نمی شود.

Standard Fouls

۹-۱۰ خطاهای استاندارد

اگر ضربه زننده مرتکب خطای استاندارد شود، بازی به حریف واگذار می شود. توپ سفید در دست و بازیکن بعدی می تواند توپ را در هر جایی از سطح بازی قرار دهد. (به قانون ۵-۱ مربوط به توپ سفید در دست، رجوع شود).

موارد ذیل خطاهای استاندارد در بازی تن بال می باشند:

۱-۶ توپ سفید پاکت شود یا به بیرون از میز برود.

- ۲-۶ اولین توپ اشتباه، اولین توپ هدفی که با توپ سفید در هر ضربه برخورد می کند باید پایین ترین توپ شماره دار باقی مانده روی میز باشد.
- ۳-۶ بعد از ضربه، هیچ یک از توپ ها به باند برخورد نکند.
- ۴-۶ پاهای ضربه زننده از زمین بلند شده باشند.
- ۵-۶ توپ از میز خارج شده، تنها توپ هدفی که به میز برگردانده می شود توپ شماره ۱۰ است.
- ۶-۶ لمس کردن یک توپ
- ۷-۶ دوبار ضربه زدن به توپ سفید/انجام خطا در هنگام ضربه زدن به توپ چسبیده به باند.
- ۸-۶ ضربه هُل
- ۹-۶ ضربه زدن هنگامی که هنوز توپ ها ساکن نشده اند.
- ۱۰-۶ جایگزینی بد توپ سفید
- ۱۲-۶ قرار دادن چوب روی میز
- ۱۳-۶ خارج از نوبت بازی کردن
- ۱۵-۶ بازی آهسته
- ۱۶-۶ خطای الگوی چیدن میز

Serious Fouls

۹-۱۱ خطاهای جدی

جریمه برای قانون ۱۴-۶ سه خطای متوالی، باخت فریم در جریان می باشد. برای قانون ۱۷-۶ "رفتار غیرورزشی" داور جریمه ای متناسب با ماهیت خطا انتخاب می کند.

Stalemate

۹-۱۲ گیم مساوی

اگر گیم مساوی رخ دهد، پخش کننده اصلی رُک دوباره ضربه پخش را می زند، (به قانون ۱۲-۱ مربوط به گیم مساوی، رجوع شود).

بخش دهم

مقررات

The Regulations

۱- رأی (نظر) هیأت اجرایی

Administrative Discretion

این مقررات، شرایط لباس، اعتراضات، زمان بندی ها و دیگر مواردی که جزئی از قوانین اصلی بازی نمی باشند ولی برای اینکه نظم بیشتری به مسابقه داده شود، نیاز است توجه قرار گیرند. بعضی از قوانین، از تورنمنت تا تورنمنت متفاوت می باشند مانند تعداد ست های یک مسابقه و اینکه چه کسی ضربه پخش را بعد از اولین دور از بازی در ناین بال می زند. مدیریت مسابقه این حق را دارد که مقررات را به اجرا بگذارد. این مقررات قدرت مشابهی نسبت به قوانین اصلی ندارند، قوانین اصلی دارای اولویت هستند.

۲- موارد استثناء در قوانین

Exceptions to the Rules

قوانین اصلی بازی نمی توانند تغییر کنند مگر اینکه مجوز خاصی دال بر تعلیق آن قانون، توسط سرپرست ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلارد (WPA) یا دیگر مقامات مجمع جهانی پاکت بیلارد (WPA) برای مسابقه به صورت جداگانه منتشر شود. توضیح مکتوب هر تغییر در قوانین باید در جلسه بازیکنان در دسترس همگان باشد.

۳- کد لباس

Dress Code

لباس هر بازیکن باید در خور سطح مسابقه، تمیز، مناسب و در وضعیت خوبی باشد. اگر ورزشکار از قانونی بودن لباس خود نامطمئن باشد، او باید قبل از مسابقه به مدیر تورنمنت مراجعه کرده و در مورد اینکه لباس او قانونی می باشد یا نه از او سؤال کند. نظر مدیر تورنمنت در ارتباط با قانونی بودن لباس فصل الخطاب می باشد. در مواقع استثنایی به عنوان مثال جابه جایی چمدان ها در خط هوایی، مدیر می تواند به بازیکن که کد لباس را نقض کرده است اجازه رقابت را بدهد. بازیکن ممکن است برای

نقض کد لباس محروم شود. اگر هیچ اعلانی قبل از مسابقه نباشد، کد لباس فدراسیون جهانی پاکت بیلیارد (WPA) فرض می شود. شرایط ذیل برای مسابقات قهرمانی جهان و تور جهانی می باشند.

Men

۳-۱ آقایان

آقایان می توانند لباس آستین بلند، جلیقه دکمه دار، پیراهن معمولی یقه دار یا تی شرت ساده از هر رنگی بپوشند. پیراهن یا تی شرت ساده باید داخل شلوار باشند. لباس باید در وضعیت خوب و تمیز باشد. پوشیدن هیچ نوع تی شرت غیراستانداردی مجاز نمی باشد. پیراهن باید حداقل عمومیت را داشته باشد. شلوار رسمی یا نیمه رسمی باید تمیز و در وضعیت خوب باشد و می تواند از هر رنگی باشد. شلوار جین از هر رنگی ممنوع می باشد. اگر چه شلوار با طرح جین مجاز می باشد. کفش ها باید زیبا و گیرا و مناسب لباس باشند. کفش کتانی و صندل مجاز نمی باشند. کفش های ورزشی با نوک مشکی چرمی یا مواد چرم مانند، مجاز می باشند اما منوط به نظر مدیر تورنمنت است.

Women

۳-۲ بانوان

بانوان می توانند یک پیراهن، تاپ برآزنده، لباس، بلوز یا لباس نیمه رسمی که شانه ها را می پوشاند، استفاده کنند. تی شرت مجاز نمی باشد. شلوار رسمی یا نیمه رسمی باید تمیز و در شرایط مطلوبی باشد و می تواند از هر رنگی باشد. شلوار جین از هر رنگی ممنوع می باشد. اگر چه شلوار با طرح جین مجاز می باشد. بانوان ورزشکار می توانند از دامنی که تا زانوها را می پوشاند استفاده کنند. کفش ها باید زیبا و گیرا و مناسب لباس باشند. کفش کتانی و صندل مجاز نمی باشند. کفش های ورزشی با نوک مشکی چرمی یا مواد چرم مانند مجاز می باشند اما منوط به نظر مدیر تورنمنت است. (بدیهی است فرم های به تأیید رسیده مقامات برای حضور بانوان مسلمان در رقابت ها مورد استفاده قرار خواهد گرفت).

Ball Rack Template

۴- الگوی چیدن توپ

از الگوی چیدن توپ برای نظم و انضباط و دیسیپلین در بازی های ایتبال، ناین بال و تن بال استفاده می شود.

در بازی ۱۴.۱ استفاده از الگوی چیدن میز مجاز نمی باشد.

Positioning of the Ball Rack Template

۴-۱ مکان الگوی چیدن توپ

میز باید قبل از این که تورنمنت آغاز شود، علامت گذاری شود. یک خط عمودی برای

موقعیت یابی الگوی چیدن توپ باید کشیده شود. این خط باید به اندازه کافی برای گذراز سوراخ های بالا و پایین الگو طولانی باشد.

Removing of the Ball Rack Template

۴-۲ برداشتن الگوی چیدن توپ

بعد از ضربهٔ پخش، الگوی چیدن توپ باید به سرعت توسط داور بدون برهم زدن جای هیچ توپیی برداشته شود. اگر داور حضور نداشته باشد و توپ هایی وجود داشته باشند که مانع برداشتن الگو شوند، حریف باید تنها کسی باشد که الگو را بر می دارد. اگر مانعی وجود نداشته باشد، بازیکن پشت میز می تواند بدون دخالت حریف الگو را بردارد یا بدون حضور داور، اگر بیشتر از دو توپ مانع وجود نداشته باشد، الگو می تواند برداشته شود. استثناء در مورد این قانون به کار می رود اگر یک یا توپ های بیشتری چسبیده باشند و مانع برداشته شدن الگو شوند؛ در این حالت الگو در جای خود می ماند تا زمانی که توپ های چسبیده، دیگر مانعی برای برداشتن الگو نباشند. با برداشتن الگو، داور یا حریف می توانند از علامت گذارهایی در شکل علامت گذار توپ یا Chalk Blocks که در اختیارشان می باشد برای علامت زدن توپ های مانع استفاده کنند. الگو باید در نقطهٔ مورد نظر خود، دور از سطح بازی "که شامل ریل ها و توپ های موجود است" به مکان اصلی اش برگردد.

Specification for Ball Rack Template

۴-۳ مشخصهٔ الگوی چیدن توپ

الگو باید از پلاستیک ساخته شود، نباید ضخیم تر از ۰/۱۴ mm باشد و نباید از هیچ طریقی میز را تحت تأثیر قرار دهد. الگو نباید به سطح میز چسبانده شود.

Playing With an "Area" Referee

۵- بازی با یک منطقهٔ داوری

ممکن است تورنمنت با نظارت "منطقهٔ داوری" بازی شود که هر کدام مسئول چندین میز باشند و داور دائمی برای هر میز وجود نداشته باشد. در این حالت از بازیکنان انتظار می رود همهٔ قوانین بازی را در نظر داشته باشند. راه حل پیشنهاد شده برای هدایت بازی در این وضعیت به شرح ذیل می باشد: بازیکنی که ضربه زننده نیست همهٔ وظایف داور را انجام می دهد. اگر قبل از ضربهٔ خاصی، بازیکن ضربه زننده، احساس کند که حریف او قادر به قضاوت کردن درست ضربه نمی باشد، او باید از منطقهٔ داوری برای نظارت به ضربه درخواست حضور کند. بازیکنی که ضربه زننده نیست هم اگر احساس کند که قادر یا مشتاق به قضاوت ضربه نمی باشد، می تواند این چنین درخواستی را از داوران بکند. همچنین بازیکن این توانایی را دارد که بازی را معلق کند تا زمانی که شیوهٔ داوری مسابقه او را قانع کند. اگر بین دو بازیکن در بازی بدون داور، مشاجره ای رخ دهد و از داور مستقر هم خواسته شود بدون دانستن علت مشاجره تصمیمی بگیرد، داور باید مراقب باشد که وضعیت پیش آمده را تا آنجا که

ممکن است به دقت بررسی کند. در این مورد می توان از شهود قابل اعتماد، ویدئو چک یا تجدید ضربه استفاده کرد. اگر از داور مستقر خواسته شود که مشخص کند آیا خطا اتفاق افتاده یا نه و هیچ مدرکی هم دال بر انجام خطا وجود نداشته باشد به جز ادعای یکی از بازیکنان در حالی که بازیکن دیگر ادعا می کند که خطایی رخ نداده در این حالت این طور فرض می شود که خطایی صورت نگرفته است.

۶- جریمه رفتار غیر ورزشی Penalizing Unsportsmanlike Conduct

قوانین به داور و دیگر مسئولین، آزادی عمل قابل توجهی در جریمه کردن رفتار غیر ورزشی می دهند. چندین فاکتور در چنین تصمیماتی باید در نظر گرفته شوند که شامل رفتار قبلی، هشدارهای قبلی، میزان جدی بودن خطا و اطلاعاتی که ممکن است در آغاز تورنمنت در جلسه بازیکنان داده شده باشد، می شوند. علاوه بر این، سطح رقابت ممکن است مورد توجه قرار گیرد به این دلیل که از بازیکنانی که در سطح بالا می باشند، انتظار می رود که کاملاً با قوانین آشنا باشند در حالی که بازیکنان مبتدی ممکن است با قوانین و چگونگی اجرای آنها آشنا نباشند.

۷- اعتراض به رأی Protest Ruling

اگر بازیکن لازم می داند که نظری باید داده شود، به اولین کسی که مراجعه می کند داور است. داور هم از هر طریق ممکن که مناسب به نظر می آید، آن نظر را اعمال می کند. اگر بازیکن می خواهد نسبت به آن نظر (رأی داور) اعتراض کند، او می تواند به سر داور و بعد از آن به مسئول تورنمنت مراجعه کند. در تورنمنت های عادی، تصمیم سرپرست تورنمنت الزامی و فصل الخطاب می باشد. در مسابقات قهرمانی جهان مجمع جهانی پاکت بیلیارد (WPA) ممکن است تمایل بیشتری به حضور مسئول ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلیارد (WPA) باشد. از شخص معترض ۱۰۰ دلار برای رسیدگی به اعتراض، درخواست می شود و در صورتی که تصمیم نهایی با نظر بازیکن معترض متفاوت باشد، این مبلغ به عنوان جریمه دریافت می شود. بازیکن مجاز است فقط یک بار درخواست بازنگری رأی حقیقی توسط داور را داشته باشد. اگر بازیکن برای بار دوم چنین درخواستی را داشته باشد، با این حرکت به عنوان رفتار غیر ورزشی عمل می شود.

۸- دستورالعمل هایی برای داوران Instructions for Referees

داور همه جوانب مربوط به قوانین، حفظ شرایط بازی عادلانه، اعلام خطاها و انجام اقدامات دیگر که توسط اعمال این قوانین نیاز است را مشخص می کند. داور می تواند بازی را "زمانی که شرایط

اجازه بازی عادلانه را نمی دهد" معلق کند. داور همچنین می تواند بازی را زمانی که یک اعلان یا رأی در حال بحث می باشد، معلق کند. داور خطاها و موقعیت های خاص دیگری که توسط قوانین الزام شده راه اعلام می کند. داور به سؤالاتی که درباره موضوعاتی مثل محاسبه خطا می باشند پاسخ می دهد. داور نباید در مورد کاربرد قوانین یا نکات دیگری از بازی که توسط قانون از او خواسته نشده، نظر بدهد. داور می تواند به بازیکن برای آوردن یا جابه جا کردن پُل مکانیکی کمک کند، اگر برای ضربه زدن لازم باشد، داور یا یک نماینده می تواند چراغ بازی را دور از دسترس قرار دهند. زمانی که در یک بازی قانون سه خطایی وجود داشته باشد، داور باید به بازیکنی که خطای دوم را مرتکب می شود، در لحظه وقوع یادآور شود. همچنین هنگامی که بازیکن دارای دو خطا، برای ادامه بازی به میز برمی گردد، اولین هشدار یا تذکر، الزامی توسط قوانین ندارد اما انجام این کار بدین معنی است که از سوء تعبیرهای بعدی جلوگیری خواهد شد. اگر تابلوی امتیازی وجود داشته باشد که بر روی آن محاسبه خطا برای بازیکنان قابل دید باشد، این کار نیاز به هشدار را رفع می کند.

Referee's Responsiveness

۹- پاسخگویی داور

داور باید به سؤالات بازیکنان درباره اطلاعات عینی پاسخ دهد. مانند اینکه آیا توپ در داخل رُک خواهد بود یا خیر، آیا توپ پشت خط شروع می باشد یا خیر، چگونگی وضعیت امتیاز، چه تعداد امتیاز برای پیروزی لازم است، اگر بازیکن یا حریف او مرتکب خطا شده اند، چه قانونی مورد استفاده قرار می گیرد و غیره.

زمانی که به داور درخواست شفاف سازی یک قانون داده شود، او قانون قابل اجرا را به بهترین شکل ممکن توضیح می دهد. اما هر توضیح نادرست توسط داور، بازیکن را از اجرای قوانین واقعی مصون نمی دارد. داور نباید هیچ گونه نظر شخصی که بازی را تحت تأثیر قرار می دهد، ارائه دهد. مانند این که آیا برخورد خوبی (بین توپ ها) می تواند از یک ضربه، به دست آید یا خیر، آیا ضربه ترکیبی می تواند انجام شود یا خیر و یا وضعیت میز یا نحوه انجام بازی چگونه به نظر می رسد و غیره.

Eight Ball Addendum

۱۰- ضمیمه ایتال

اگر گروه توپ ها مشخص شده باشند و بازیکن به اشتباه توپی از گروه حریف را پاکت کند، خطا باید قبل از این که او ضربه بعدی خود را بزند اعلام شود. طبق تشخیص داور یا بازیکن، مبنی بر اینکه گروه ها تغییر کرده اند، رُک متوقف می شود و توسط بازیکن اصلی که ضربه پخش را زده، دوباره بازی می شود.

Restoring a Position

۱۱- بازگرداندن موقعیت توپ به حالت اولیه

در هر حالتی که موقعیت توپ ها نیاز به اصلاح داشته باشد، فقط وظیفه و مسئولیت داور است که این کار را انجام دهد. او نظرش را در این مورد به مناسب ترین شکل در آن زمان اعمال می کند. داور می تواند در مورد این موضوع با یک یا هر دوی بازیکنان مشورت کند اما در رعایت نظر بازیکن، اجباری نمی باشد، اما می تواند باعث تجدید نظر داور گردد. بازیکن متأثر از تصمیم داور، فقط یک بار می تواند قضاوت داور را مورد اعتراض قرار دهد اما بعد از آن بازگرداندن توپ یا توپ ها به جای اولیه خود، نظر داور می باشد.

Acceptance of Equipment

۱۲- پذیرش وسایل

بعد از اینکه تورنمنت یا مسابقه ای خاص شروع شده باشد، بازیکن حقی برای سؤال کردن مبنی بر کیفیت یا قانونی بودن هر کدام از وسایلی که توسط سازمان دهنده تورنمنت فراهم شده را ندارد. مگر اینکه با هماهنگی داور یا سرپرست تورنمنت باشد. هر اعتراضی باید از قبل انجام شود.

Clearing Pockets

۱۳- خالی کردن پکت ها

برای اینکه توپی پکت شده در نظر گرفته شود باید همه شرایط توضیح داده شده در قانون ۳-۸ "توپ پکت شده" را فراهم کند. اگر چه وظیفه خالی کردن پکت ها در قسمت شرح وظایف داور قرار می گیرد اما مسئولیت نهایی وقوع هر خطایی که در نتیجه عدم مدیریت درست باشد، برعهده ضربه زننده خواهد بود. اگر داور حضور نداشته باشد، به عنوان مثال در حالت منطقه داور، ضربه زننده این وظیفه را خود انجام می دهد به شرط آن که او، حریف را از قصد و نیت خود آگاه کند.

Time Out

۱۴- زمان استراحت

هر بازیکنی مجاز است یک زمان استراحت به مدت ۵ دقیقه در طول مسابقاتی که باید ۹ بازی (Eight Ball) و ۱۳ بازی (Nine Ball) را ببرد، داشته باشد؛ مگر اینکه تبصره دیگری توسط سازمان دهنده تورنمنت مشخص شده باشد. اگر مسابقات کوتاه تر باشند، زمان استراحتی وجود ندارد. بازیکن برای بهره مند شدن از حق خود برای زمان استراحت باید:

۱- داور را از قصد خود مطلع کند.

۲- اطمینان حاصل کند که داور از موضوع مطلع می باشد و روی برگه امتیازات آن را علامت گذاری کند.

۳- مطمئن شود که داور میز را برای بازی متوقف شده، علامت گذاری کند (شیوه استاندارد به صورت قرار دادن چوب روی میز می باشد).

حریف باید در طول بازی معمول سر جای خود بنشیند. اگر او خود را درگیر حرکتی غیر از بازی استاندارد نکند، این طور تصور می شود که او از زمان استراحت خود بهره مند می شود و زمان استراحت بیشتری به او داده نخواهد شد. زمان استراحت در مسابقات Eight Ball و Nine Ball بین رگ ها گرفته می شود و بازی هم متوقف می شود. در بازی ۱۴.۱ اگر حریف تصمیم به گرفتن زمان استراحت داشته باشد، زمان استراحت بین رگ ها آغاز می شود و بازیکن پشت میز می تواند نوبت خود را ادامه دهد. اگر بازیکنی که ضربه زننده نیست، زمان استراحت بگیرد او باید مطمئن شود که در زمان نبودن او، داور برای نظارت بر میز حضور دارد، در غیر این صورت او حق هیچ گونه اعتراضی را نسبت به بازی اشتباه حریف بر روی میز ندارد. بازیکنی که زمان استراحت می گیرد باید به خاطر داشته باشد که حرکات او باید در چارچوب روح بازی باشد و اگر او به صورت دیگری عمل کند، محکوم به جریمه رفتار غیرورزشی می شود. اگر بازیکنی از مشکل پزشکی رنج می برد، سرپرست تورنمنت می تواند تعداد زمان های استراحت او را تنظیم کند.

Subsequent Break Shots

۱۵ - ترتیب ضربه های پخش

برای اینکه تصمیم گرفته شود چه کسی ضربه پخش را در رگ ها بعد از اولین ضربه، در بازی هایی مثل Nine Ball، انجام دهد، مدیریت تورنمنت می تواند راهی متفاوت را با آنچه در قانون بیان شده برای ترتیب ضربه پخش برگزیند. برای مثال برنده می تواند ضربه پخش را انجام دهد یا بازیکن دیگر؛ بازیکنان می توانند روال سه ضربه پخش متوالی یا ضربه پخش را به صورت یک در میان انجام دهند.

Rack at Nine Ball

۱۶ - رگ در ناین بال

همانطور که در قانون ۲-۲ بیان شد، توپ ها غیر از توپ شماره ۱ و ۹ به صورت تصادفی در رگ قرار داده می شوند و نباید به صورت ترتیب خاصی در طول هر رگ چیده شوند. اگر داور رگ را انجام نمی دهد و بازیکن معتقد می باشد که حریف او به طور عمد توپ ها را داخل رگ جای می دهد، او می تواند این مسأله را به مسئول تورنمنت اعلام کند.

اگر مسئول تورنمنت مشخص کند که بازیکن به صورت عمدی توپ ها را در رگ موقعیت دهی کرده است، بازیکن، خطاری رسمی را مبنی بر اجتناب از انجام این کار دریافت می کند. اگر به بازیکنی یک بار اخطار داده شود و به طور عمدی به چیدن توپ ها ادامه دهد، او به دلیل رفتار غیرورزشی جریمه می شود.

Open Break Requirements

۱۷ - شرایط ضربه پخش باز

مدیریت تورنمنت می تواند شرایط اضافه ای را در ضربه پخش بازی هایی که احتیاج به ضربه پخش

باز دارند مانند Nine Ball یا Ten Ball تعریف کند. برای مثال، ممکن است نیاز شود که توپ سفید برای ضربه پخش داخل یک یا چندین منطقه محدود، پشت خط شروع قرار داده شود (Break Box).

۱۸- قانون ضربه پخش ۳ امتیازی The Three Point Break Rule

۱- در ضربه پخش، حداقل سه توپ هدف باید یا پاکت شوند یا خط شروع را لمس کنند. برای مثال اگر یک توپ هدف پاکت شود، سپس حداقل دو توپ هدف باید خط شروع را لمس کنند. یا اینکه اگر دو توپ هدف پاکت شوند سپس حداقل یک توپ هدف باید خط شروع را لمس کند. لمس خط شروع بدین معنی است که لبه توپ هدف باید به خط شروع برسد.

۲- اگر بازیکنی موفق به فراهم کردن شرایط در قسمت ۱ نشود اما ضربه پخش قانونی را انجام داده باشد، بازیکن بعدی این انتخاب را دارد که میز را همانطور که هست قبول کند یا اینکه ضربه را به حریف بسپارد.

۳- در پذیرش میز (ادامه قانون ۲)، به بازیکن بعدی نباید اجازه داده شود که ضربه تحمیلی (Push-Out) را بازی کند. او باید ضربه قانونی به تویی که در نوبت قرار دارد، اعمال کند.

۴- اگر میز به بازیکنی که ضربه پخش را زده برگردانده شود، او مجاز به بازی کردن ضربه تحمیلی (Push-Out) می باشد. اگر این چنین شد، حریف این انتخاب را دارد که یا ضربه قانونی را بازی کند یا اینکه ادامه بازی را به حریف برگرداند.

۵- اگر بازیکنی موفق نشود شرایط قسمت ۱ را فراهم کند اما ضربه پخش قانونی را انجام داده باشد و توپ شماره ۹ را پاکت کند، قبل از اینکه ضربه بعدی بازی شود، توپ شماره ۹ براساس قانون به میز برمی گردد. قانون سه امتیازی باید در کلیه رنکینگ های مجمع جهانی پاکت بیلیارد WPA برای بازی ناین بال با قرار دادن الگوی چیدن میز یا قراردادن تک تک توپ ها صورت پذیرد.

۱۹- منحرف کردن توپ سفید در ضربه پخش آغازین

Deflecting Cue Ball on Opening Break

بازیکن ممکن است در ضربه پخش، ضربه نادرستی را بزند و تلاش کند از ادامه مسیر طبیعی توپ سفید با انحراف آن توسط چوب یا طرق دیگر جلوگیری کند. این حرکت و حرکت هایی مشابه، طبق قانون رفتار غیرورزشی و بخش (ب) قانون ۱۶-۶ کاملاً ممنوع می باشد. بازیکنان به غیر از ضربه رو به جلو نوک چوب روی توپ سفید جهت انجام ضربه، نباید عمداً هر تویی را در بازی لمس کنند.

جریمهٔ چنین خطایی توسط داور برطبق آیین نامهٔ رفتار غیر ورزشی در قانون ۱۶-۶ مشخص می شود.

Shot Clock

۲۰- زمان سنج ضربه

سنجیدن زمان ضربه می تواند در هر زمانی در طول مسابقه توسط یک مقام تورنمنت یا بازیکن مشغول به مسابقه درخواست شود. مسئول تورنمنت یا مقامات منتخب دیگر در مورد اینکه از زمان سنج ضربه استفاده شود یا خیر، تصمیم می گیرند. اگر زمان سنج ضربه برای بازی تعریف شود، هر دو بازیکن باید از آن استفاده کنند و برای محاسبهٔ مدت مسابقه به یک ثبت کنندهٔ رسمی زمان نیاز خواهد بود. به عنوان پیشنهاد، بازیکنان ۳۵ ثانیه در هر ضربه و یک هشدار برای ۱۰ ثانیه پایان زمان خود خواهند داشت. هر بازیکن مجاز خواهد بود یک زمان مازاد ۲۵ ثانیه ای در طول هر رک داشته باشد. زمان سنج ضربه، زمانی آغاز می شود که همهٔ توپ ها که شامل توپ های در حال چرخش هم می باشند به صورت ساکن درآیند. زمان سنج ضربه زمانی به اتمام می رسد که نوک چوب به توپ سفید برای آغاز ضربه برخورد کند یا زمانی که وقت بازیکن به اتمام رسد. اگر بازیکنی وقت کم بیاورد خطای استاندارد خواهد بود. بعد از ضربهٔ آغازین، محدودهٔ زمانی می تواند افزایش یابد اما نمی تواند فراتر از ۶۰ ثانیه برود.

Cue Ball Fouls Only

۲۱- خطاهای توپ سفید

اگر داوری برای نظارت بر مسابقه وجود نداشته باشد، مسابقه با استفاده از خطاهای توپ سفید انجام می شود. بدین معنا که لمس یا حرکت هر توپی غیر از توپ سفید خطا نخواهد بود، مگر اینکه این عامل نتیجهٔ ضربه را تغییر دهد یا با لمس توپ دیگر یا هر توپی " که شامل توپ سفید هم می شود " از منطقه ای عبور کند که در ابتدا توسط توپ مذکور، اشغال شده بوده است. اگر این اتفاق رخ ندهد به بازیکن مقابل باید گزینه ای داده شود که یا توپ را جایی که قرار دارد، ترک کند یا اینکه توپ را به نزدیکترین مکان ممکن نسبت به موقعیت اصلی اش، با موافقت هر دو بازیکن جابه جا کند. اگر بازیکنی بدون در نظر گرفتن گزینه ای برای حریف، برای جابه جا کردن توپ، ضربهٔ خود را اعمال کند، این حرکت خطا خواهد بود و نتیجهٔ آن توپ سفید در دست برای حریف خواهد بود.

Late Start

۲۲- تأخیر در شروع

بازیکنان باید پشت میز و آمادهٔ انجام مسابقهٔ مشخص در زمان تعیین شده باشند. اگر بازیکنی تأخیر در زمان تعیین شده بازی داشته باشد، او پانزده دقیقه فرصت خواهد داشت تا آمادگی برای بازی در میز مشخص شده را اعلام کند. در غیر این صورت مسابقه را می بازد. پیشنهاد می شود که بعد از ۵

دقیقه اولین اعلام برای بازیکن، بعد از ده دقیقه دومین اعلام و بعد از چهارده دقیقه هشدار نهایی یک دقیقه ای بیان شود. شرایطی دشوارتر ممکن است برای تخلفات مکرر، استفاده شود.

Outside Interference

۲۳- دخالت بیرونی

داور باید از عدم وجود دخالت های بیرونی اطمینان داشته باشد. به عنوان مثال، از دخالت توسط تماشاگر یا بازیکنی در میز مجاور جلوگیری می شود و اگر نیاز بود، بازی متوقف می شود. دخالت ممکن است فیزیکی یا کلامی باشد. به قانون ۹-۱ "دخالت بیرونی" رجوع شود.

Coaching

۲۴- مربی

بازیکن مجاز می باشد توصیه های مربی را در طول مسابقه دریافت کند. این موضوع نباید روی ضربه های پیوسته ای باشد که ماهیت بازی را تغییر می دهند. این بستگی به داور و مدیریت تورنمنت دارد که محدودیت های بیشتری روی این موضوع اعمال کنند. از زمان استراحت برای کمک گرفتن از مربی می توان استفاده کرد. مربی نباید به سمت میز بیاید. اگر داور به این نتیجه برسد که مربی در بازی دخالت می کند یا بازی را بر هم می زند، او می تواند مربی را راهنمایی کند که دور از مسابقه باشد.

Act of God

۲۵- حوادث پیش بینی نشده

ممکن است مسئله پیش بینی نشده ای در این قوانین در طول مسابقه اتفاق بیفتد. در چنین حالتی، داور تصمیم می گیرد که چگونه بازی را به صورت عادلانه پیش ببرد. برای مثال، ممکن است لازم باشد شرایط میز در حال بازی را به میز دیگر انتقال دهد، در چنین حالتی اگر موقعیت توپ ها را نتوان جابه جا کرد، بازی مساوی اعلام می شود.

Remaining in Player's Chair

۲۶- باقی ماندن بازیکنان در جایگاه خود

بازیکنی که ضربه زننده نیست باید در جای تعیین شده خود، زمانی که حریف پشت میز است، باقی بماند. اگر بازیکن نیاز به ترک منطقه بازی در طول مسابقات را داشته باشد، باید درخواست بدهد و اجازه داور را دریافت کند. اگر بازیکنی منطقه بازی را بدون اجازه داور ترک کند، با این عمل به صورت رفتار غیر ورزشی برخورد می شود.

Split Hits

۲۷- ضربه های جدا

اگر توپ سفید به یک توپ هدف و یک توپ غیر هدف تقریباً همزمان برخورد کند و نتوان مشخص

کرد که توپ سفید به کدام توپ اول برخورد کرده است، این طور فرض می شود که اولین ضربه به توپ هدف قانونی برخورد کرده است.

Calling Frozen Balls

۲۸- اعلام توپ های چسبیده به باند

داور باید در بررسی و اعلام کردن وضعیت هر توپ هدفی که ممکن است به باند چسبیده باشد یا توپ سفید، زمانی که به یک توپ چسبیده باشد، دقت کند. بازیکنی که نشسته است می تواند به داور یادآوری کند که چنین اعلامی لازم است. ضربه زننده باید برای درخواست چنین تصمیمی و اجرای آن، زمان اختصاص داده و حتی می تواند خودش درخواست بررسی و اعلام از داور کند.

بخش سوم

قوانین ورزشی مجمع جهانی پکت بیلپارد

The WPA Sports Regulations

۱- مسابقات قهرمانی جهان و رویدادهای رنکینگ جهانی

World Championships and WPA Ranking Events

Foreword

۱-۱ پیشگفتار

مجمع جهانی رشته های بیلیاردی (مجمع جهانی پکت بیلیارد) هیأت رئیسه تمام بازی های پکت بیلیارد است، که شامل رشته های بیلیاردی می باشد، اما نه فقط محدود به آن، بلکه شامل رشته های بلک بال، پیرامید روسی و بیلیاردهای هنری نیز می شود. مجمع جهانی پکت بیلیارد قوانین و دستورالعمل ها را برای این بازی ها تعیین می کند و او تنها مرجع صلاحیت دار جهانی مربوط به پکت بیلیارد می باشد. مجمع جهانی پکت بیلیارد، عضوی از فدراسیون جهانی ورزش های بیلیاردی (WCBS) است که نماینده ورزش پکت بیلیارد می باشد.

اعضاء مجمع جهانی پکت بیلیارد به شرح ذیل می باشند:

AAPA مجمع پکت بیلیارد آفریقا

APBU اتحادیه پکت بیلیارد آسیایی

BCA کنگره بیلیارد آمریکا

CPB کنفدراسیون بیلیارد پان امریکن

EPBF فدراسیون پکت بیلیارد اروپایی

OPBA مجمع پکت بیلیارد اقیانوسیه

قوانین ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلیارد فعالیت های ورزشی را برای این دو مورد کنترل می کند:

- مسابقات قهرمانی جهان
- مسابقات رنکینگ مجمع جهانی پاکت بیلیارد
- مقررات ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلیارد مجموعه کاملی از قوانین در موارد ذیل می باشد:
- مقررات ورزشی
- رنکینگ و صلاحیت ها
- داورها و مسئولین تورنمنت
- قوانین انضباطی

رویدادها و مسابقات بین سازمان های عضو مجمع جهانی پاکت بیلیارد و اعضاء/ورزشکاران آنها و سازمان های بیرونی مجاز نمی باشد مگر اینکه آنها از شرایط تعیین شده در فرم های مصوب، پیروی کنند. هر نوع استثنائی ممکن می باشد، اگر درخواست اجازه به صورت کتبی ارائه و به موافقت هیأت تصمیم گیری مجمع جهانی پاکت بیلیارد برسد.

Official Language

۱-۲ زبان رسمی

زبان رسمی، انگلیسی می باشد. اگر هرگونه ناهمخوانی در ترجمه رخ دهد، آنگاه ترجمه انگلیسی قوانین ورزشی، که شامل قوانین و مقررات است، مورد استفاده قرار می گیرد.

General

۱-۳ عمومی

این مقررات برای موارد انضباطی تحت کنترل مجمع جهانی پاکت بیلیارد مورد استفاده می باشند. تمام مجامع عضو و فرد سازمان دهنده مستقل باید از این دستورالعمل ها برای مسابقات رنکینگ پیروی کنند. قوانین ورزشی در چارچوب فعالیت های ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلیارد عمل می کنند. مسئول ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلیارد می تواند این قوانین را اصلاح کند و هر تغییر ایجاد شده به سرعت بعد از موافقت هیأت تصمیم گیری، مورد استفاده قرار می گیرد.

Definitions

۱-۴ تعاریف

Categories

• گروه ها

آقایان، خانم ها، زیر ۱۷ سال، زیر ۱۴ سال، دختران، تیم ها و غیره

Disciplines

• رشته ها

(بیلیارد پیوسته) ۱۴.۱ ، Ten Ball ، Nine Ball ، Eight Ball

Single Elimination

• تک حذفی

سیستم حذفی فقط با یک جدول برنده

Double Elimination

• دو حذفی

سیستم حذفی با جدول برنده و بازنده

Group and Single Elimination

• گروه و تک حذفی

سیستم حذفی جایی که جدول ها تک حذفی و دو حذفی باشند.

Round Robin

• راند رابین

سیستمی برای گروه یا گروه ها از طریق رقابت کردن رو در روی همه ورزشکاران

Qualifier

• واجد شرایط

برگزاری یک سری رویدادها برای تعیین واجدین شرایط قبل از شروع بازی

Stage ۱

• مرحله ۱

بازی گروهی تک حذفی و دو حذفی

Stage ۲

• مرحله ۲

مرحله نهایی رویداد (تک حذفی)

Field

• شرکت کنندگان

تعداد ورزشکاران شرکت کننده در رویداد

Game

• بازی

رک / فریم منفرد

Match

• مسابقه

رقابت بین دو ورزشکار یا تیم

Race

• مسابقه

تعداد بازی های از پیش مشخص شده مورد نیاز برای برنده شدن

Score

• امتیاز

مقایسه امتیازات داده شده بین رقابت کنندگان

Sports Calendar**۵-۱ تقویم ورزشی**

تقویم ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلیارد به صورت منظم به روز می شود. لازم است که تمام اعضاء مسابقات خود را در سریعترین وقت ممکن اعلام کنند. مجمع جهانی پاکت بیلیارد تمام تلاش خود را برای جلوگیری از مغایرت تاریخ بازی ها انجام می دهد. اما اگر این اتفاق رخ دهد و مجامع نتوانند برای یافتن راه حلی به اجماع برسند، اولویت به ترتیب ذیل خواهد بود:

- مسابقات قهرمانی جهان از بیشترین اولویت برخوردار می باشد. هیچ مسابقه پاکت بیلیارد دیگری نمی تواند در این تاریخ برنامه ریزی شود.

- مسابقات ورزشی چندگانه در سطح جهانی یا قاره ای مانند بازی های جهانی، بازی های "SEA" و غیره که توسط سازمان های متفاوتی تنظیم می شوند اگر شامل بازی های پاکت بیلیارد باشند، دارای بیشترین اولویت خواهند بود.

- رویدادهای رنکینگ جهانی

- رویدادهای تصویب شده

- مسابقات قاره ای که شامل لیست رنکینگ مجمع جهانی پاکت بیلیارد می شوند.

و در دیگر مسابقات، آن مسابقه ای که زودتر اعلام شود در اولویت می باشد. مسابقه بعدی باید دوباره برنامه ریزی شود.

مسابقات اعلام شده توسط اعضاء مجمع جهانی پاکت بیلیارد در زودترین زمان ممکن به تقویم اضافه می شوند.

رویدادهای تصویب شده مهم به محض این که پذیرش آن ها مورد تأیید قرار گیرد به برنامه مسابقات اضافه می شوند. نمی توان مجمع جهانی پاکت بیلیارد را مسئول هر اشتباه چاپی در تقویم مسابقات دانست، چه در روی وب سایت باشد یا در فایل ایمیل شده، مسئولیت آن متوجه متولی

سازماندهی می باشد.

Sports Season

۶- فصل ورزشی

فصل ورزشی مجمع جهانی پکت بیلارد، اول ژانویه هر سال آغاز و ۳۱ دسامبر همان سال پایان می یابد.

Sports Equipment

۷-۱ تجهیزات ورزشی

وسایل ورزشی باید ویژگی های لیست شده در کاتالوگ مجمع جهانی پکت بیلارد که باید توسط مسئول ورزشی یا نماینده تعیین شده، تأیید گردد را، داشته باشند. (به کاتالوگ مربوط به ویژگی های وسایل مجمع جهانی پکت بیلارد رجوع شود).

اگر تجهیزات ورزشی که به طور رسمی تأیید شده اند مورد استفاده قرار نگیرند، حق اعتراض داده شده است. بازیکن حق امتناع از شرکت در مسابقه بر اساس استفاده از وسایل تأیید نشده را ندارد.

Athlete Membership

۸-۱ عضویت ورزشکار

هر ورزشکاری واجد شرایط پیوستن به سازمان مرتبط با مجمع جهانی پکت بیلارد در کشور محل اقامت خود طبق شرایط عضویت مجمع قاره ای یا ملی می باشد. چنین مجمعی نمی تواند عضویت یک فرد را بی جهت لغو کند.

اگر شخصی شهروند کشوری که در آن اقامت دارد نباشد، او بر طبق مقررات و قوانین مجمع ملی، محدود به نوعی از مسابقات خواهد شد که واجد شرایط آن باشد. برای نشان دادن کشوری خاص، ورزشکار باید پاسپورت معتبری داشته باشد که بتواند شهروند بودن خود را ثابت کند و همینطور عضو مجمع ملی مربوطه باشد. اگر شخصی دو تابعیتی باشد او باید اعلام کند از کدام تابعیت در مسابقات بین المللی استفاده می کند. دوره سه ساله امتناع از تابعیت، از زمانی آغاز می شود که ورزشکار مقامات را به صورت کتبی از قصد خود برای تغییر تابعیت مطلع کند.

Insurance

۹-۱ بیمه

هر ورزشکار اگر بخواهد در مسابقه ای که تصویب شده و یا توسط مجمع جهانی پکت بیلارد سازماندهی می شود رقابت کند، باید بیمه کافی سفر و درمان داشته باشد. مجمع جهانی پکت بیلارد مسئول پذیرش هر نوع بیمه ای، به هر دلیل و علتی از طرف ورزشکار نمی باشد.

Advertising /Logos

۱۰-۱ تبلیغ / لوگوها

پوشش تبلیغاتی یا لوگو بر روی لباس ورزشکار در مسابقات و یا کشورهای خاص ممکن است محدود

یا مجاز نباشد. معمولاً مجمع جهانی پکت بیلیارد اجازه پوشیدن تبلیغاتی را می دهد که:

- بر طبق استانداردهای اخلاقی و رفتاری باشند.

- ارتباطی با هیچ نام تجاری که توسط قانون، غیر قانونی شمرده می شود، نداشته باشد.

- دارای سایز و یا رنگ بارز نباشند.

مسئول تورنمنت که در محل می باشد صلاحیت تصمیم گیری در این مورد که، چه چیز مجاز یا غیر مجاز می باشد را خواهد داشت.

ورزشکاران ممکن است ملزم به پوشیدن لباس یا لوگوی اسپانسر در مسابقه ای خاص بر طبق بخشی از فرم توافق ورزشکاران باشند (به ضمیمه ۱ رجوع شود). اگر چنین چیزی رخ دهد، این موضوع باید به اطلاع عموم در اطلاعیه مسابقه برسد.

Code of Conduct

۱۱-۱ کد رفتاری

تمام ورزشکاران باید به بهترین نحو ممکن که از یک ورزشکار حرفه ای انتظار می رود رفتار کنند. ورزشکار باید از اظهارنظرهای عمومی که باعث می شوند بی اعتباری برای ورزش به همراه آورد اجتناب ورزد. اگر ورزشکاری به صورت مناسب رفتار نکند، با او طبق جریمه های بیان شده در کاتالوگ انضباطی برخورد خواهد شد. (به نکته ۶-۶ رجوع شود).

Award Ceremony

۱۲-۱ مراسم اعطاء جایزه

مراسم اعطاء جایزه در زمان اتمام مسابقه انجام می شود. مدال ها به صورت منظم و به ترتیب برای نفر اول ، دوم و دو نفر سوم قرار می گیرند. مراسم اعطاء جایزه با پخش سرود ملی بازیکن برنده به پایان می رسد. ورزشکارانی که در لیست چهار نفر نهایی، مسابقات را به پایان می رسانند ملزم به شرکت در چنین مراسمی با کد لباس رسمی می باشند. هر ورزشکاری که موفق به شرکت نشود باید توضیح کتبی به مسئول تورنمنت ارائه دهد در غیر این صورت با ورزشکار طبق کد رفتاری و راهنمای اعتراضی برخورد خواهد شد.

WPA Website

۱۳-۱ وب سایت مجمع جهانی پکت بیلیارد

www.pool-wpa.com وب سایت رسمی مجمع جهانی پکت بیلیارد می باشد. همه اطلاعات مربوط به مجمع جهانی پکت بیلیارد، اعضاء آن، مسابقات قهرمانی گذشته، قوانین بازی و موارد بیشتر در این وب سایت یافت می شوند.

رنکینگ ها و تقویم همیشه به صورت به روز شده موجود می باشند.

۱-۱۴ مسابقات تصویب شده در مجمع جهانی پاکت بیلارد WPA Sanctioned Events

هر مسابقه ای که در آن ۸ ورزشکار یا $\frac{1}{8}$ تعداد ورزشکاران شرکت کننده در آن رویداد "هر کدام که کمتر بود" در کشور دیگر اقامت داشته باشند، به عنوان مسابقه بین قاره ای در نظر گرفته می شود. در این حالت، مجمع جهانی پاکت بیلارد باید مسابقه را تصویب کند. (لطفاً به کاتالوگ تصویب مسابقات رجوع شود).

۱-۱۴-۱ رقابت در رویدادهای تصویب نشده Competing in non-Sanctioning Events

هر ورزشکاری که بدون موافقت کتبی در مسابقه دیگری که همزمان با مسابقه مجمع جهانی پاکت بیلارد برگزار می شود رقابت کند، با او طبق جریمه های بیان شده در کاتالوگ انضباطی برخورد خواهد شد. (به نکته ۶-۶ رجوع شود).

۱-۱۵ قوانین ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلارد، تغییرات و اصلاحات

WPA Sports Regulations, Alterations and Amendments

در مورد شرایط و موقعیت های خاصی که امکان پیش بینی آنها وجود ندارد، مسئول ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلارد یا نماینده آن، مجاز به انجام تغییرات یا اصلاحات لازم قوانینی که برای انجام مسابقه لازم است، می باشد.

۲- قوانین ضد دوپینگ برای مسابقات قهرمانی جهان و رنکینگ جهانی

ANTI-DOPING REGULATION

For World Championships & World Ranking Events

Anti -Doping

۲-۱ ضد دوپینگ

به عنوان قسمتی از شرایط عضویت کنفدراسیون جهانی ورزش های بیلاردی، همه مسابقات رنکینگ طبق قوانین آژانس جهانی ضد دوپینگ برگزار می شوند. قوانین ضد دوپینگ کنفدراسیون جهانی ورزش های بیلاردی در سایت www.WorldBilliard.Com/AntiDoping.pdf قابل مشاهده می باشند. اطلاعات و قوانین بیشتر ضد دوپینگ و لیست مواد ممنوعه در سایت آژانس جهانی

ضد دوپینگ به آدرس اینترنتی www.wada-ama.org قابل مشاهده می باشند.

مسئولین واجد شرایط می توانند در هر مسابقه رنکینگ، تست دارو را بدون اعلام قبلی روی ورزشکاران انجام دهند. انتخاب ورزشکارانی که تست می شوند به صورت تصادفی یا از طرق دیگر می باشد. همچنین ورزشکاران می توانند در معرض تست خارج از رقابت نیز قرار گیرند. اعضاء مجمع، باید ورزشکاران خود را از شرایط و قوانین آژانس جهانی ضد دوپینگ، عملکرد آن و آنچه که ورزشکار ملزم به انجام آن می باشد و یا از ورزشکار انتظار می رود، آگاه کنند. این مسئولیت نهایی ورزشکار است که اطمینان دهد از شرایط آژانس جهانی ضد دوپینگ پیروی می کند.

۲-۲ خودداری از پرداخت مبلغ جایزه Withholding of Prize Money

هر ورزشکاری که تست دارو را انجام می دهد، تا زمانی که نتیجه تست مشخص می شود ممکن است از پرداخت کامل مبلغ جایزه به او امتناع گردد. اگر تست مشکلی نداشته باشد، مبلغ جایزه فوراً پرداخت می شود. اگر نتیجه تست مثبت باشد، ورزشکار از مسابقه و همه مبلغ جایزه محروم می شود. در صورتی که مبلغ جایزه پرداخت شده باشد، طی مدت ۲۱ روز از زمان اعلام آن، به مجمع جهانی پاکت بیلیارد برگشت داده می شود. هر ورزشکاری که مرتکب تخلف کد رفتاری باشد، تا زمانی که موضوع حل و درباره آن تصمیم گیری شود، از پرداخت مبلغ به او ممانعت می شود.

۲-۳ ممنوعیت ورزشکاران به صورت بین المللی Banning of Athletes Internationally

عضو مجمع می تواند درخواست ممنوعیت ورزشکار خود را بدهد. برای اجرا شدن ممنوعیت بین المللی، عضو مجمع باید تمام مدارک را با دلایل و توضیحات و شیوه ممنوعیت خود به مجمع جهانی پاکت بیلیارد بفرستد. بعد از دریافت مدارک، هیأت مجمع جهانی پاکت بیلیارد مدارک را مورد مطالعه قرار داده و کاربرد منع بین المللی را تأیید یا رد می کند.

۲-۴ تست های قاره ای Continental Testings

هر عضو مجمع جهانی پاکت بیلیارد ملزم است حداقل ۲ تست در هر سال انجام دهد. این تست ها نباید دیرتر از اول دسامبر در همان فصل ورزشی فرستاده شود. در شرایطی که عضوی نتواند این شرایط را فراهم کند، نباید مجمع جهانی پاکت بیلیارد را دیرتر از ۳۱ مارچ در همان فصل ورزشی مطلع کند. مجمع جهانی پاکت بیلیارد برای این عضو در آینده تست ها را انجام می دهد و عضو مربوطه تمام هزینه های تست ها را پرداخت می کند.

۳- قوانین ورزشی برای مسابقات قهرمانی و رویدادهای رنکینگ جهانی

3-SPORT REGULATIONS

For World Championships & World Ranking Events

Definition

۳-۱ تعریف

مسابقه قهرمانی جهان مشخص کننده قهرمانی ورزشکار می باشد. در هر سال فقط یک مسابقه قهرمانی جهان در هر رشته و گروه برگزار می شود. استثنائات در این مورد باید به تأیید مجمع عمومی برسد.

Authority for Organization

۳-۲ صلاحیت سازماندهی

درخواست میزبانی مسابقات قهرمانی جهان می تواند توسط این سازمان ها فرستاده شود:

- مجمع قاره ای

- مجمع منطقه ای که به تأیید مجمع قاره ای رسیده اند.

- اشخاص ثالث

مجمع جهانی پکت بیلارد همانطور که در فرم اعلام میزبانی رویداد توضیح داده شده، درخواست های داده شده را مورد بررسی قرار می دهد.

Date and Duration

۳-۳ تاریخ و مدت زمان

هیأت رئیسه مجمع جهانی پکت بیلارد، مسئول مشخص کردن تاریخ مسابقات قهرمانی جهان می باشد. این تاریخ مسابقات باید برای یک سال قبل از رویداد مشخص شوند.

طبقه بندی و مدت زمان مسابقاتی که توسط مجمع جهانی پکت بیلارد سازماندهی می شوند.

- مسابقات قهرمانی جهان آقایان: بیشتر از ۷ روز بازی

- مسابقات قهرمانی جهان خانم ها: بیشتر از ۷ روز بازی

- مسابقات قهرمانی جهان نوجوانان: بیشتر از ۵ روز بازی

- مسابقات قهرمانی جهان برای ورزشکارانی که از ویلچر استفاده می کنند: بیشتر از ۵ روز بازی

- مسابقات رنکینگ جهانی: بیشتر از ۷ روز بازی

The Venue

۳-۴ محل بازی

سالن مسابقات باید همانطور که در فرم اعلام میزبانی رویداد آورده شده از شرایط مناسبی برخوردار باشد. مجمع جهانی پاکت بیلارد باید نماینده ای از طرف خود در همه مسابقات قهرمانی جهان داشته باشد.

Disciplines and Divisions

۳-۵ رشته ها و تقسیم بندی ها

مسابقات قهرمانی جهان در رشته هایی که در ذیل می آیند و در تقسیم بندی هایی به صورت خانم ها، آقایان، ورزشکارانی که از ویلچر استفاده می کنند، زیر ۱۹ سال، زیر ۱۷ سال و دختران به صورت انفرادی یا تیمی برگزار می شود.

Eight Ball-

Nine Ball-

Ten Ball-

Straight Pool-

Announcement Procedure

۳-۶ نحوه اعلام

- توزیع سهمیه ها به اعضا، ۱۰ هفته قبل از رویداد
- برگشت اعلام ها به مجمع جهانی پاکت بیلارد، ۹ هفته قبل از رویداد
- اعلام واجدین شرایط، ۸ هفته قبل از رویداد
- توزیع پروتکل تورنمنت، ۱۰ هفته قبل از رویداد
- توزیع درخواست نامه برای داوران، ۸ هفته قبل از رویداد

Tournament System

۳-۷ سیستم تورنمنت

مناسب ترین سیستم برای انجام مسابقه رنکینگ می تواند با توجه به نیاز هر سازمان دهنده مربوطه از مسابقه ای تا مسابقه دیگر تفاوت داشته باشد. شکل بازی می تواند به صورت موارد ذیل باشد، اما نه محدود به آنها.

- تک حذفی

- دو حذفی

- ترکیبی از گروه (دو حذفی در گروه های ۸ نفره) و تک حذفی

- جدول راند رابین

استثنائات برای موارد بالا می توانند بین سازمان دهنده و مجمع جهانی پاکت بیلیارد مورد بحث قرار گیرند.
مرحله دوم همه مسابقات رنکینگ باید در مدت زمان یک هفته تکمیل شود.

همه مسابقات قهرمانی جهان به صورت دو حذفی یا جدول راند رابین شروع می شوند و هنگامی که نصف ورزشکاران از جدول مسابقات خارج شدند، به صورت تک حذفی درمی آیند یا می تواند در مراحل دیگر به نحوی که بین مسئول ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلیارد و سازمان دهنده، تصمیم گیری شده باشد، اجرا شود.

Age Limit

۳-۸ محدودیت سنی

برای مسابقات قهرمانی جهان محدودیت های سنی ذیل مورد قبول می باشند:

خانم ها / آقایان باید حداقل ۱۳ سال کامل، قبل از شروع بازی را داشته باشند.

پسرهای زیر ۱۹ سال هر ورزشکاری که ۱۷ سال دارد یا تولد ۱۸ سالگی اش، در همان سال مسابقات قهرمانی جهان است.

پسرهای زیر ۱۷ سال حداکثر ۱۶ سال در سال برگزاری مسابقات قهرمانی جهان را دارا باشند.

دختران حداکثر ۱۸ سال در سال برگزاری مسابقات قهرمانی جهان را دارا باشند.

The Draw

۳-۹ قرعه کشی

قرعه کشی در تمامی مسابقات رنکینگ، تحت نظارت و صلاحیت مسئول ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلیارد و نماینده تعیین شده او انجام می شود.

Seeded Athletes

۳-۱۰ ورزشکاران در سید اصلی قرعه کشی

تعداد ورزشکاران در سید اصلی قرعه کشی بستگی به تعداد شرکت کنندگان دارد اما نباید بیشتر از ۵۰٪ شرکت کنندگان در سید قرار گیرند. در بازی گروهی دو حذفی، حداکثر فقط دو ورزشکار در هر گروه در سید قرار می گیرند.

در مدل گروهی یا تک حذفی، ورزشکاران در مرحله تک حذفی باید بر اساس نحوه عملکرد آنها در طول بازی گروهی در سید قرار گیرند.

به استثناء در سبب قرار دادن ورزشکاران در مرحله تک حذفی شکل "ترکیبی حذفی گروهی" یا تک حذفی، همه ورزشکاران باید طبق آخرین رنکینگ های مجمع جهانی پاکت بیلیارد در زمان مسابقه در سبب قرار گیرند؛ به غیر از مدافع عنوان قهرمانی (قهرمان دور قبل) در هر مسابقه رنکینگ که به صورت خودکار ورزشکار در سبب ۱ قرار می گیرد.

در سیستم دو حذفی، قبل از آنکه شکل تک حذفی آغاز شود، ورزشکاران واجد شرایط از جدول بازنده ها برای رقابت با ورزشکارانی که هنوز در جدول برندگان می باشند، قرعه کشی می شوند. در زمان انجام قرعه کشی، ورزشکاری که مسابقه را در آخرین دور جدول برنده ها از دست داده دیگر نمی تواند برای رقابت با همان حریف در اولین دور مدل تک حذفی رقابت کند.

Entry Fee

۱۱-۳ شهریه ورودی

شهریه ورودی تورنمنت ها به صورت کامل از طریق بانک، توسط اعضا یا در جلسه بازیکنان قابل پرداخت می باشد.

عدم پرداخت شهریه ورودی منجر به کنسل شدن حضور شرکت کننده در تورنمنت می شود. هیچ ورزشکاری مجاز به آغاز مسابقه تا زمانی که شهریه ورودی را پرداخت نکرده است، نمی باشد.

Entry Fee Guidelines

۱۱-۳ راهنمای شهریه ورودی

شهریه های ورودی توسط هیأت مجمع جهانی پاکت بیلیارد وضع و اصلاح می شوند اما نباید فراتر از ۵/۰٪ از مجموع مبلغ جایزه بروند.

هیچ شهریه ورودی برای مسابقات قهرمانی نوجوانان یا ورزشکاران با ویلچر به کار نمی رود.

Player Meeting

۱۲-۳ جلسات بازیکنان

همه ورزشکارانی که در مسابقات مجمع جهانی پاکت بیلیارد شرکت می کنند باید در جلسات بازیکنان تورنمنت که از پیش تعیین شده، شرکت کنند. این جلسات برای همه ورزشکاران اجباری بوده و عدم شرکت در آن بر طبق جریمه های بیان شده در کاتالوگ انضباطی برخورد می شود. (به نکته ۶-۶ رجوع شود).

عدم شرکت در جلسه مجاز نمی باشد اما این موضوع درک می شود که بعضی اوقات رسیدن به جلسه خارج از کنترل شخص می باشد. (برای مثال تغییر زمان پرواز).

در صورت دیر رسیدن، از شرکت کننده مدرکی برای اثبات آن درخواست خواهد شد. عدم شرکت

برای اولین بار در جلسه بازیکنان منجر به جریمه ۲۷۵ دلاری خواهد شد و برای دفعات بعد هم ۵۰۰ دلار خواهد بود. اعمال این جریمه ها در اختیار مسئول ورزشی مجمع جهانی پکت بیلارد یا نماینده او می باشد.

Replacement of The Athlete

۳-۱۳ جایگزینی ورزشکار

اگر ورزشکاری موفق به شرکت در جلسه بازیکنان بدون اطلاع مسئول ورزشی مجمع جهانی پکت بیلارد تا ۸ ساعت قبل از اینکه جلسه شروع می شود، نگردد، آن ورزشکار با اولین ورزشکار در لیست انتظار مرحله ۱ مسابقه، جایگزین می شود.

Athlete Agreement Form

۳-۱۴ فرم توافق ورزشکار

همه ورزشکارانی که در مسابقات رنکینگ مجمع جهانی پکت بیلارد شرکت می کنند، لازم است فرم توافق ورزشکار را امضاء نمایند. (به ضمیمه ۱ رجوع شود). این فرم از تاریخ امضاء آن تا ۳۱ دسامبر همان سال معتبر می باشد.

Athlete Eligibility

۳-۱۵ شایستگی ورزشکار

هر ورزشکاری که عضو سازمان وابسته به مجمع جهانی پکت بیلارد و در جایگاه خوبی در آن قرار داشته باشد، شایسته بازی در هر مسابقه رنکینگ می باشد. ورزشکاران شانس واجد شرایط بودن را برای دریافت خودکار دعوتنامه از طریق داشتن رنکینگ بالا را خواهند داشت و تخصیص جایگاهی از طرف مجمع قاره ای یا قهرمانی در تورنمنت رسمی قبل از شروع مسابقه (تعیین واجدین شرایط) نیز راه دیگری برای حضور ورزشکار در جدول خواهد بود.

Walkover

۳-۱۶ بُرد آسان

ورزشکاران باید پشت میز و آماده انجام مسابقه مشخص شده در زمان معین شده باشند. اگر ورزشکاری دیرتر از زمان تعیین شده برای مسابقه آماده باشد، آن ورزشکار با باخت یک فریم بازی جریمه خواهد شد. بعد از ۵ دقیقه دومین اعلام، انجام شده و در صورت عدم حضور ورزشکار، دومین فریم به حریف واگذار می شود. بعد از ۱۰ دقیقه اعلام نهایی انجام خواهد شد و فریم بیشتری به حریف واگذار می شود. بعد از دقیقه چهاردهم اعلام می شود که ورزشکار ۶۰ ثانیه برای معرفی خود به میز تعیین شده، زمان دارد که در غیر این صورت مسابقه به حریف واگذار می شود. در دقیقه پانزدهم، مسابقه به حریف واگذار می شود. اگر ورزشکاری در مدت ۱۵ دقیقه اعلام رسمی مسابقه حاضر نباشد، او مسابقه را جریمه خواهد شد. اگر این اتفاق در جدول برنده ها سیستم دو حذفی

بیفتند، ورزشکار در جدول بازنده ها قرار خواهد گرفت. در غیر این صورت این چنین ورزشکاری محروم می شود. اگر دو ورزشکار در مسابقه ای همانند هم در جدول برنده ها دیر به بازی برسند، هر دوی آنها محروم خواهند شد. به این دلیل که هر دوی آنها نمی توانند از تنها موقعیت موجود در جدول بازنده ها استفاده کنند.

Dress Code

۱۷-۳ کد لباس

کد لباس مجمع جهانی پاکت بیلارد، همانطور که در قوانین مجمع جهانی پاکت بیلارد توضیح داده شده، برای همه مسابقات مجمع جهانی پاکت بیلارد معتبر می باشد. علاوه بر کد لباس، همه ورزشکاران باید نام کشور مربوطه خود که بر روی لباس به نمایش در می آید را داشته باشند. مسئول ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلارد در مورد مجاز بودن شرکت ورزشکار، هر زمان که سؤال شود، تصمیم می گیرد. اگر ورزشکاری در مورد قانونی بودن کد لباس خود نامطمئن باشد، ورزشکار قبل از مسابقه باید با مدیر تورنمنت در تماس قرار گیرد و در مورد اینکه کد لباس او قانونی می باشد یا غیر سؤال بپرسد. در شرایط استثنائی در صورت نقض کد لباس، مدیر تورنمنت می تواند به ورزشکار برای رقابت کردن اجازه دهد.

Coaching

۱۸-۳ مربی

ورزشکار می تواند در مدت زمانی که خارج از بازی می باشد از نظرات مربی استفاده کند. اعمال محدودیت های بیشتر در این مورد بر عهده داور و مدیریت تورنمنت می باشد. اگر داور به این نتیجه برسد که مربی در حال دخالت کردن و برهم زدن نظم مسابقه می باشد، او می تواند از مربی بخواهد که منطقه مسابقه را ترک کند.

Mobile Phones

۱۹-۳ موبایل

ورزشکاران فعال مجاز به استفاده از تلفن همراه در طول مسابقه نمی باشند. تلفن های همراه باید خاموش باشند و نمی توانند روی میز یا دیگر نقاط در دید قرار گیرند. در موقعیت هایی که از ورزشکار خواسته شده تلفن همراه خود را کنار بگذارد، تکرار دوباره این عمل به عنوان رفتار غیر ورزشی در نظر گرفته می شود.

Smoking and Alcohol

۲۰-۳ سیگار و الکل

سیگار کشیدن و مصرف مشروبات الکلی در طول مسابقه مجاز نخواهد بود. این مورد شامل زمان های خارج از بازی و دیگر تأخیراتی که ممکن است به وجود آید، نیز می شود. در صورت نقض

این قانون، جریمه ای بر طبق کاتالوگ انضباطی تعیین می گردد.

Unsportsmanlike Conduct

۳-۲۱ رفتار غیر ورزشی

قوانین به داوری یا دیگر مقامات، آزادی عمل قابل توجهی برای جریمه کردن رفتار غیر ورزشی می دهند. چندین فاکتور برای در نظر گرفتن چنین تصمیماتی باید مد نظر قرار گرفته شوند که شامل رفتار قبلی، هشدارهای قبلی، جدی بودن خطا و اطلاعاتی که ممکن است به ورزشکاران در جلسه بازیکنان در آغاز تورنمنت داده شده، می شود.

Disciplinary

۳-۲۲ نظم و انضباط

هر بازیکنی که از مسابقه محروم شود همه مبلغ جایزه را جریمه می شود که وجه آن به خزانه مجمع جهانی پکت بیلیارد برگشت داده می شود.

خطاها و جریمه ها در کاتالوگ انضباطی لیست شده اند. (به نکته ۶ رجوع شود).

۴- مسابقات قهرمانی و رنکینگ جهانی

4. WORLD CHAMPIONSHIPS & RANKING EVENTS

طبقه بندی مسابقه - واجدین شرایط - سهمیه ها و نکاتی در مورد رنکینگ

Event Classification - Qualifiers - Quotas & Ranking Points

General Regulations

۴-۱ قوانین عمومی

این قوانین برای توضیح چگونگی انتخاب ورزشکاران در مسابقات مختلف مجمع جهانی پکت بیلیارد تصویب شده و سیستم رنکینگ تعیین شده می باشند. مجمع جهانی پکت بیلیارد سازمان دهنده مسابقات قهرمانی جهان در رشته های Ten Ball - Nine Ball - Eight Ball می باشد.

هر مجمع قاره ای که عضو مجمع جهانی پکت بیلیارد باشد، سهمیه ورزشی خاصی برای گروه آقایان، خانم ها، پسران زیر ۱۷ سال و زیر ۱۹ سال و ورزشکارانی که از ویلچر استفاده می کنند دریافت می کند. قوانین ذیل برای تعیین نامزدهای این موقعیت ها در جدول مربوطه می باشند.

۴-۲ توزیع موقعیت‌ها بر اساس سهمیه‌ها Distribution of Spots Based Upon Quotas

تخصیص موقعیت‌ها باید بر طبق اولویت ذیل تعیین شوند. رنکینگ مجمع جهانی پاکت بیلیارد به عنوان معیار گزینش نامزدها استفاده می‌شود. بر اساس قرارداد موجود بین مجمع جهانی پاکت بیلیارد و سازمان دهندگان، قوانین خاصی باید مورد احترام قرار گیرند. سهمیه‌ها ممکن است بر اساس توافق مجمع عمومی تغییر کنند.

موقعیت‌ها در صورت امکان، با توجه به شکل عضویتی که به ترتیب اولویت ذیل می‌آیند تخصیص داده خواهند شد.

تعداد موقعیت‌ها توسط تعداد عضوهای وابسته در هر مجمع قاره ای تعیین می‌گردد. پست‌های برگشتی برای توزیع دوباره به مجمع جهانی پاکت بیلیارد برمی‌گردند. اگر گروه‌های علاقه‌مند دیگری برای پست‌های بیشتر وجود نداشته باشد، این موقعیت‌ها به سازمان دهنده برای برگزاری مسابقه تعیین واجدین شرایط حضور در جدول اصلی، پیشنهاد می‌شود.

مجمع جهانی پاکت بیلیارد حق پیشنهاد و جایگزینی ورزشکاران جدید را، در صورت کنسل شدن جایگاه یک یا چند ورزشکار بعد از قرعه‌کشی برای خود محفوظ می‌دارد. مادامی که اولین دور بازی‌ها تکمیل شود، هیچ ورزشکاری شامل این موضوع نمی‌شود.

Qualifiers

۴-۳ واجدین شرایط

مجمع جهانی پاکت بیلیارد ممکن است موقعیت یا موقعیت‌هایی را برای دیگر اعضاء قاره ای و سازمان دهنده، برای برگزاری مسابقه یا مسابقات تعیین واجدین شرایط مشخص کند. انجام این مسابقات باید برای همه ورزشکاران از همه سازمان‌های عضو امکان پذیر باشد.

Wild Cards

۴-۴ کارت سهمیه ورود به جدول اصلی

حق استفاده از کارت سهمیه ورود به جدول اصلی بین مسئول ورزشی و ریاست، تصمیم‌گیری شده و داده می‌شود به:

- مجمع جهانی پاکت بیلیارد
- مجمع‌های قاره ای
- سازمان دهنده
- شخص مدافع قهرمانی - این موقعیت قابل واگذاری نمی‌باشد.

۴-۵ ورزشکاران دعوت شده به صورت خودکار Automatically Invited Athletes

برای همه مسابقات رنکینگ، تعدادی ورزشکار از پیش تعیین شده به طور مستقیم به مرحله ۱ مسابقات رنکینگ، از لیست رنکینگ موجود در زمان تعیین سهمیه ها، دعوت می شوند. دعوت شدن به صورت خودکار به معنای مشخص کردن اینکه کدامین سبد، اگر وجود داشته باشد، به ورزشکار برای مسابقه داده خواهد شد.

همه قهرمانان جهان به صورت خودکار به مسابقه قهرمانی جهان در همان رشته ورزشی دعوت می شوند. اگر ورزشکارانی هم دارای عنوان جهانی در ۲ سال گذشته باشند، می توانند از طریق کارت سهمیه ورود به جدول اصلی مجمع جهانی پاکت بیلیارد، وارد جدول شوند.

همه برندگان مسابقات تصویب شده مجمع جهانی پاکت بیلیارد در گروه B به صورت خودکار در همان رشته ورزشی و در همان فصل دعوت می شوند.

۴-۶ انواع مسابقات Types of Events

مجمع جهانی پاکت بیلیارد بین مسابقات ذیل تمایز قائل می شود:

World Championship - مسابقات قهرمانی جهان

مسابقه ای که به طور رسمی به عنوان مسابقه قهرمانی جهان تصویب شده که در آن برنده، امتیازات رنکینگ گروه ۱ را دریافت می کند و به عنوان قهرمان سال جهان مجمع جهانی پاکت بیلیارد ثبت خواهد شد.

World Ranking Events - Categories 1&2 - رویدادهای رنکینگ جهانی - گروه های ۱ و ۲

مسابقاتی که معیارهای مسابقه رنکینگ جهانی را دارا می باشند، این امکان را به ورزشکاران می دهند که امتیازات را طبق گروه مسابقه دریافت کنند. انجام بازی های این رویدادهای رنکینگ برای همه ورزشکاران عضو که در مجمع خود دارای وضعیت مناسبی می باشند امکان پذیر است.

Sanctioned events - رویدادهای تصویب شده

این مسابقات در جایی که معیارهای مورد نظر را دارا باشند توسط اشخاص ثالث سازماندهی می شوند. (به کاتالوگ تصویب مسابقات رجوع شود). هر مسابقه ای که معیارهای توضیح داده شده در کاتالوگ تصویب مسابقات را دارا باشد، باید از مجمع جهانی پاکت بیلیارد درخواست تصویب مسابقات

کند. مسابقات تصویب شده مجمع جهانی پکت بیلیارد شامل: تورنمنت ها، مسابقات دعوتی و رقابت های تیمی می باشند.

World Ranking System

۴-۷ سیستم رنکینگ جهانی

لیست رنکینگ مجمع جهانی پکت بیلیارد وسیله ای رسمی برای تعیین بهترین ورزشکاران پکت بیلیارد در جهان می باشد. بر اجرای قابل قبول ورزشکاران در مسابقات، باید اجر نهاده شده و در وب سایت مجمع منتشر گردند.

لیست رنکینگ جداگانه ای باید برای آقایان و خانم ها وجود داشته باشد. این لیست از نتیجه همه مسابقاتی که به نظر در مقوله مسابقه رنکینگ می باشند، تکمیل می شود.

Awarding of Points

۴-۷-۱ واگذاری امتیازات

امتیازات بر طبق گروه مسابقه واگذار می گردند.

Validity of Points

۴-۷-۲ اعتبار امتیازات

همه امتیازات مسابقات رنکینگ جهانی از زمان تکمیل یک مسابقه در یک سال تا انجام همان بازی در سال بعد معتبر می باشند. اگر مسابقه ای در سال دوم انجام نشود، امتیازات از تاریخ ۳۱ دسامبر سالی که بازی برگزار نشده، لغو می شوند.

Ranking Event Requirement

۴-۷-۳ شرایط رویداد رنکینگ

در حال حاضر، سه گروه مسابقات رنکینگ وجود دارند و امتیازات برای هر گروه تنظیم می شوند.

گروه ۱- مسابقات قهرمانی جهان

این رویدادها حداکثر مقدار امتیازات را با خود به همراه دارند. در مسابقات قهرمانی جهان، آقایان و خانم ها، نباید تعداد شرکت کنندگان کمتر از ۳۲ نفر باشد.

برای موارد ذیل: پسران زیر ۱۷ سال و زیر ۱۹ سال، دختران، بزرگسالان و ورزشکارانی که از ویلچر استفاده می کنند، تعداد شرکت کنندگان نباید کمتر از ۱۶ نفر باشند.

گروه ۲- این مسابقات برای آقایان و خانم ها باید حداقل دارای ۳۲ ورزشکار باشند. ورود در این تورنمنت ها باید برای همه اعضاء و ورزشکاران آنها قابل دسترس باشد. مبلغ جایزه برای این مسابقات نیازمند به بودجه ای مازاد باشد که مبلغ آن کمتر از ۷۵/۰۰۰ دلار نمی باشد.

گروه ۳- این مسابقات برای آقایان و خانم ها حداقل دارای ۳۲ ورزشکار می باشند. ورود در این تورنمنت ها باید برای همه اعضا و ورزشکاران آنها قابل دسترس باشد. مبلغ جایزه برای این مسابقات نیازمند به بودجه ای مازاد، بین ۵۰/۰۰۰ و ۷۵/۰۰۰ دلار می باشد.

۴-۸ سیستم امتیازات رنکینگ جهانی World Ranking System-Ranking Points

شامل جداول مختص هر موضوع می باشد.

۴-۹ رنکینگ اعضا مجمع جهانی پکت بیلارد WPA Members Ranking

هر عضوی این فرصت را برای اضافه کردن ۳ مسابقه به رنکینگ مجمع جهانی پکت بیلارد برای خانم ها و ۳ مسابقه به رنکینگ مجمع جهانی پکت بیلارد برای آقایان دارد.

۴-۹-۱ قوانین رنکینگ Ranking Regulations

این مسابقات برای آقایان و خانم ها باید حداقل دارای ۳۲ ورزشکار باشند. ورودی در این تورنمنت ها باید برای همه اعضا و ورزشکاران آنها قابل دسترس باشد. فقط برترین های ۳۲ وضعیت تمام شده به رنکینگ مجمع جهانی پکت بیلارد اضافه می شوند.

۴-۹-۲ اعلام تقویم اعضا Member Calendar Announcements

از اعضا خواسته می شود که تقویم خود را برای فصل آینده با مشخص کردن اینکه کدام یک از ۳ مسابقه به عنوان مسابقات رنکینگ مجمع جهانی پکت بیلارد در این گروه به حساب می آیند، بعد از تاریخ ۳۱ اکتبر در فصل ورزشی جاری اعلام نکنند.

۴-۹-۳ مرور امتیازات Points Overview

مرور اجمالی امتیازات بر اساس جدول مربوطه انجام می شود.

۴-۱۰ بازی های جهانی World Games

انجمن جهانی بازی ها به عنوان سازمانی که توسط کمیته ملی المپیک مورد پذیرش قرار گرفته، این اطمینان را می دهد که بهترین ورزشکاران خود وارد بازی های جهانی شوند. الزام این دو سازمان به نمایندگی جهان باعث رقابت هایی در سطح یک و فراگیری حداکثری شده است.

۴-۱۰-۱ سهمیه ها Allocations

تخصیص ظرفیت طبق موارد ذیل معین می گردد:

۱ - مسابقات قهرمانی جهان Nine Ball جاری خانم ها و آقایان

۱ - کشور میزبان

۱۴ - اعضاء مجمع جهانی پاکت بیلیارد

هیچ کشوری مجاز به داشتن بیش از دو نماینده نیست (نتایج مسابقات قهرمانی جهان سال جاری شامل این قانون نمی شود). از اعضاء خواسته می شود که ورزشکاران را بر طبق بندهای ذیل نامزد کنند:

۱- قهرمان ملی (حال حاضر) Nine Ball برای کشورهایی که دعوتنامه ها فرستاده شده و بازی قهرمانی در طول ۲ سال گذشته انجام شده باشد. اگر هیچ بازی قهرمانی انجام نشده باشد یا اگر ظرفیت دومی برای پر شدن وجود داشته باشد سپس برنامه جایگزین به کار خواهد رفت.

۲- ورزشکاران از طریق رنکینگ های رسمی و جاری مجمع جهانی پاکت بیلیارد انتخاب می شوند. مجمع جهانی پاکت بیلیارد این حق را برای خود محفوظ می دارد که از ورود ورزشکارانی که از روند بالا تبعیت نمی کنند و یا اگر مشخص شود این موضوع شرایط مطلوبی را برای ورزش به وجود نمی آورد، جلوگیری کنند.

Tournament Officials

۵- مسئولین تورنمنت

WPA Sports Director

۵-۱ مسئول ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلیارد

مسئول ورزشی یا نماینده تعیین شده او برای نظارت بر تمام مسابقات قهرمانی جهان حاضر می باشد.

Tournament Director

۵-۲ مسئول تورنمنت

مسئول تورنمنتی که مسئولیت مسابقات قهرمانی جهان و مسابقات رنکینگ مجمع جهانی پاکت بیلیارد را بر عهده دارد، باید توسط هیأت مجمع جهانی پاکت بیلیارد مورد تأیید قرار گیرد. برای مسابقات قهرمانی جهان باید یک مسئول تورنمنت وجود داشته باشد و مسئول تورنمنت تصمیم نهایی برای رفع هرگونه مشکل در بازی را براساس قوانین می گیرد.

Head Referee

۵-۳ سر داور

هر مجمع قاره ای باید حداقل یک سر داور برای همکاری در مجمع جهانی پاکت بیلیارد انتخاب کند. این داوران باید در بالاترین سطح فعالیت کرده و در درون مجمع قاره ای، سرداورانی

فعال باشند.

باید یک سرداور برای مسابقات قهرمانی جهان و مسابقات رنکینگ مجمع جهانی پکت بیلارد تعیین شود. این سرداور باید مورد تأیید مجمع جهانی پکت بیلارد قرار گیرد.

Referees

۴-۵ داوران

مجمع جهانی پکت بیلارد برنامه داوری را برای هر قاره سازماندهی می کند. داوران می توانند در امتحانی که توسط مسئول ورزشی برگزار می شود شرکت کنند و به شرکت کنندگانی که در امتحان موفق می شوند، مدرکی اعطاء می شود که مشخص کننده صلاحیت آنها به عنوان داور بین قاره ای می باشد.

Tournament Referees

۵-۵ داوران تورنمنت

سازمان دهنده، مسئول هماهنگی تعداد کافی از داوران برای حضور در محل می باشد. سازمان دهنده باید همیشه یک منابع انسانی برای تورنمنت داشته باشد. برای حداکثر دو میز یک داور به عنوان جانشین باید حضور داشته باشد.

داوران در تمام مدت، مسئول میزهای تعیین شده می باشند. فقط داوران در بالاترین سطح در درون مجمع قاره ای باید به مسابقات قهرمانی جهان و مسابقات رنکینگ مجمع جهانی پکت بیلارد دعوت شوند.

International Referees

۶-۵ داوران بین المللی

مجمع جهانی پکت بیلارد اعضاء خود را برای فرستادن داوران برای قضاوت در مسابقات مجمع جهانی پکت بیلارد ترغیب می کند.

هزینه های فرستادن داور به صورت ذیل تقسیم می شوند:

- هزینه سفر توسط عضو قاره، جایی که داور اقامت دارد پرداخت می شود.
- هزینه اسکان در دو قسمت، توسط مجمع جهانی پکت بیلارد پرداخت می شود.
- سهمیه روزانه ای که توسط سازمان دهنده پرداخت می شود.
- برای هر منبع انسانی، ۱۵۰ دلار در هر روز
- برای دیگر داوران ۱۰۰ دلار در هر روز

۶. مسابقات قهرمانی و رنکینگ مجمع جهانی پاکت بیلارد

World Championships & WPA Ranking Events

Code of Conduct and Protest Guidelines کد رفتاری و راهنمای اعتراضی

Code of Conduct ۱-۶ کد رفتاری

داشتن تصویری مثبت از مجمع جهانی پاکت بیلارد و مسابقات آن ویژگی ارزشمندی می باشد که فواید زیادی را برای ورزشکاران و اعضاء مجمع جهانی پاکت بیلارد به ارمغان می آورد. براین اساس، وظیفه هر شخص است که از جملات بی مورد به اسپانسرها، دیگر ورزشکاران یا مجمع جهانی پاکت بیلارد، هر زمان که در برابر نمایندگان رسانه قرار می گیرند، پرهیز کند. توضیحات مسئولانه و معقول در مورد شرایط ناراضی کننده ممنوع نمی باشد، اما نباید به شکلی رواج یابد که باعث ضربه به مجمع جهانی پاکت بیلارد، علایق مالی اسپانسر یا تصویر کلی از این ورزش شود.

همه ورزشکاران باید در تمام مواقع در بهترین شکل ممکن که از یک ورزشکار حرفه ای انتظار می رود، رفتار و عمل کنند. ورزشکار باید از دادن نظرات عمومی که بی اعتباری برای ورزش می آورد خودداری کند. اگر ورزشکاری رفتار نادرستی داشته باشد، با او طبق قوانین برخورد خواهد شد. هر ورزشکاری که از مسابقه محروم شود، از امتیازات داده شده و همه مبلغ جایزه منع می شود. این مبلغ جایزه در خزانه مجمع جهانی پاکت بیلارد نگهداری خواهد شد. خطاها و جریمه ها در پاراگراف ۶-۵ قوانین ورزشی آمده اند.

Imposing of Penalty ۲-۶ وضع کردن جریمه

مدامی که نقض کد رفتاری مشاهده شود اقدام مناسب با آن صورت می گیرد. زمانی که به ورزشکاری در مسابقه ای پیشنهاد پول یا هدیه شود، باید فوراً مجمع جهانی پاکت بیلارد خود را مطلع سازد (تبانی). ورزشکارانی که در مسابقه ای شرکت می کنند نباید وارد هیچ شرط بندی با توجه به نتایج آن شوند.

Protest Procedure ۳-۶ شیوه اعتراض

اگر ورزشکاری بخواهد بر علیه تصمیم داور اعتراض کند، او می تواند این کار را درست بعد از

محقق شدن تصمیم داور انجام دهد. بازی باید متوقف شود و داور با سرداور در مورد تصمیم خود مشورت می کند. اگر ورزشکار بخواهد بر علیه تصمیم اتخاذ شده، اعتراض کند، ۱۰۰ دلار به عنوان ضمانت باید به کمیته انضباطی داده شود، سپس او با مسئول تورنمنت مجمع جهانی پاکت بیلیارد در کمترین زمان ممکن مشورت می کند. مسئول تورنمنت مجمع جهانی پاکت بیلیارد از هر طریقی که مناسب می داند تصمیم گیری می کند. اگر مسئول ورزشی با ورزشکار موافق باشد، ۱۰۰ دلار به او برگشت داده می شود. در غیر این صورت، پول نزد خزانه دار مجمع جهانی پاکت بیلیارد می ماند. به عنوان آخرین گزینه، می توان از مسئول ورزشی مجمع جهانی پاکت بیلیارد فقط درخواست تجدید نظر نهایی کرد. هیچ منبع دیگری برای اعتراض به تصمیم نهایی وجود ندارد و مسابقه مورد اعتراض باید به همان صورت تصمیم گرفته شده ادامه یابد.

۴-۶ خطای "بیرون از مسابقه" "Outside the Match" Offences

ورزشکارانی که با دریافت جریمه خطاها در بین، بعد یا در طول مسابقات مواجه می شوند، این حق را دارند که درخواست خود را ظرف ۱۴ روز بعد از دریافت جریمه به مسئولان تورنمنت بفرستند.

۵-۶ حق اعتراض علیه تصمیم اتخاذ شده توسط مسئول تورنمنت

The Right to Protest Against the Decision Made by the Board

ورزشکاران این حق را دارند که در مورد هر تصمیمی که توسط هیأت مجمع جهانی پاکت بیلیارد و یا مسئولین آن گرفته می شود از طریق دادگاه داوری مجمع جهانی پاکت بیلیارد فرجام خواهی کنند.

Disciplinary Catalogue

۶-۶ کاتالوگ انضباطی

مدیر تورنمنت	جریمه تا ۲۰۰۰ دلار و محرومیت از مسابقه	رفتار غیر ورزشی
مدیر تورنمنت	جریمه تا ۱۰۰ دلار و محرومیت از مسابقه	کد لباس نامناسب
کمیته انضباطی	جریمه تا ۵۰۰ دلار و عدم حضور در سه مسابقه رنکینگ بعدی	حاضر نشدن در مسابقه
مدیر تورنمنت	جریمه تا ۵۰۰ دلار و محرومیت از مسابقه	به نمایش گذاشتن روحیه ورزشکاری ضعیف
مدیر تورنمنت	اولین خطا ۲۵۰ دلار. دومین خطا ۵۰۰ دلار	عدم شرکت در جلسه بازیکنان
مدیر تورنمنت	به هم زدن مسابقه به طور عمدی جریمه تا ۴۵۰ دلار و محرومیت از مسابقه	
مدیر تورنمنت	جریمه تا ۲۵۰۰۰ دلار و تعلیق از دست دادن همه مسابقات رنکینگ	شرکت در فعالیتی که در آن از برنده بودن شخصی یا تیمی اطمینان حاصل شود با هدف شرط بندی
کمیته انضباطی	جریمه تا ۱۰۰ دلار	حضور نداشتن در مراسم اهداء جایزه
مدیر تورنمنت	جریمه تا ۵۰۰ دلار و محرومیت از مسابقه	سوء استفاده از الکل

ناظر ارشد انجمن جهانی	محرومیت از مسابقه، از دست دادن امتیازات رنکینگ و تعلیق	سوء استفاده از دارو
کمیته انضباطی	محرومیت از مسابقه	استفاده از دارو یا الکل در طول مسابقات قهرمانی جهان جوانان و شرکت در هر شکلی از شرط بندی کردن
ناظر ارشد انجمن جهانی	تعلیق	نقض دوپینگ بر اساس راهنمای سازمان مربوطه
ناظر ارشد انجمن جهانی	جریمه تا ۵۰۰۰ دلار، از دست دادن ۵۰٪ امتیازات رنکینگ و تعلیق	توهین به نماینده مجمع جهانی پاکت بیلیارد، VIP یا اسپانسر
کمیته انضباطی	جریمه تا ۱۰۰ دلار و محرومیت از مسابقه	توهین به تماشاچی
ناظر ارشد انجمن جهانی	جریمه تا ۵۰۰۰ دلار، از دست دادن ۵۰٪ امتیازات رنکینگ و تعلیق	سوء استفاده از ورزش از طریق گردهمایی های عمومی، رسانه الکترونیکی و دیگر شیوه ها
ناظر ارشد انجمن جهانی	جریمه تا ۵۰۰۰ دلار، از دست دادن ۵۰٪ امتیازات رنکینگ و تعلیق	شرکت در مسابقه ای که تصویب نشده
ناظر ارشد انجمن جهانی	منع از شرکت در مسابقات قهرمانی جهان بعدی، جریمه تا ۲۰۰۰ دلار تا مرز تعلیق	هر کدام از تخلفات بالا که بعد از پیروزی مسابقات قهرمانی جهان می آیند

جریمه های بیان شده در بالا بر اساس دلار آمریکا می باشند.

نکته: اگر ورزشکاری از مسابقه در جریان محروم شود، همه مبلغ جایزه او به خزانه مجمع جهانی پاکت بیلیارد بر می گردد.

PLAYER LICENSE FORM**فرم تعهد نامه بازیکن**

اسم: نام خانوادگی / نام شماره کد ورزشکار:

آدرس:

ایمیل: تلفن:

این قرارداد بین مجمع جهانی پاکت بیلیارد (که در ذیل مجمع جهانی پاکت بیلیارد نامیده می شود) و بازیکنی که اسم و امضاء آن بر روی این سند وجود دارد، می باشد و اعتبار آن تا ۳۱ دسامبر سالی می باشد که در آن این قرارداد امضاء شده است و یا هر مدت زمانی که مشخص شده باشد. هر کدام از طرفین می توانند این تعهدنامه را در هر زمانی کنسل کنند. اما این فقط در اختیار مجمع جهانی پاکت بیلیارد می باشد که اگر بازیکنی تعهد نامه ای را کنسل کرده اجازه قرارداد دیگری را در طول ۱۲ ماه از تاریخ کنسلی قرارداد قبل داشته باشد. عضو شدن بازیکنان یا ادامه عضویت در سازمان ملی مربوطه زیر مجموعه مجمع جهانی پاکت بیلیارد یک الزام می باشد.

Obligation**۷-۱ تعهدات**

"من می پذیرم که طبق شرایط این تعهدنامه بدون اجازه کتبی از مجمع جهانی پاکت بیلیارد در هیچ مسابقه پاکت بیلیاردی که توسط مجمع جهانی پاکت بیلیارد تصویب نشده است، شرکت نکنم. اگر شرایط مسابقه معیارهای مجمع جهانی پاکت بیلیارد مصوب را که در کاتالوگ تصویب مسابقات مجمع جهانی پاکت بیلیارد توضیح داده شده و در سایت مجمع جهانی پاکت بیلیارد به آدرس www.wpapool.com موجود می باشد فراهم کند. علاوه بر این، از این موضوع آگاهی دارم که اگر در هر مسابقه پاکت بیلیارد بین المللی که در ظاهر مسابقه قهرمانی جهان باشد یا به صورت ضمنی دلالت بر این مسابقه کند شرکت کنم، تعهد نامه اینجانب فوراً باطل خواهد گشت."

Player Meetings**۷-۲ جلسات بازیکنان**

"من می پذیرم که به عنوان شرکت کننده مسابقه مجمع جهانی پاکت بیلیارد از اینجانب انتظار می رود در جلسات از پیش برنامه ریزی شده بازیکنان تورنمنت شرکت کنم. اینجانب متوجه این موضوع هستم که این جلسات برای همه بازیکنان اجباری بوده و عدم شرکت من می تواند منجر به محروم کردن اینجانب از مسابقه گردد. من متوجه هستم که سازمان دهنده این حق را محفوظ می دارد که مشخص کند آیا نادیده گرفتن عدم حضور بر اساس شرایط خارج از کنترل اینجانب مانند

تغییر برنامه شرکت هواپیمایی، وضعیت اورژانسی و غیره می باشد یا خیر و سازمان دهنده می تواند درخواست تعیین جریمه برای بازیکن به دلیل عدم حضور بدهد. اینجانب آگاهم که مجمع جهانی پکت بیلیارد از چنین درخواست هایی حمایت می کند. من این موضوع را می دانم که اگر قادر به شرکت در جلسه نیستم تمام تلاش منطقی خود را برای تماس با سازمان دهنده قبل از برگزاری جلسه انجام دهم."

Publicity Appearances

۳-۷ شکل تبلیغات

"اینجانب می پذیرم، اگر درخواست شود، آمادگی خود را برای هر مصاحبه مطبوعاتی، مصاحبه، وظایف اسپانسر، عکس یا فرصت تبلیغاتی برای کمک کردن در طول مسابقه اعلام کنم، به شرط آنکه درخواست مورد نظر منطقی باشد." عدم پیروی منجر به جریمه ای به مبلغ ۵۰۰ دلار آمریکا می شود.

Code of Conduct

۴-۷ کد رفتاری

"اینجانب می پذیرم که به قوانینی که در کد رفتاری مجمع جهانی پکت بیلیارد تنظیم شده، پایبند باشم." جزئیات چنین قوانینی در وب سایت مجمع جهانی پکت بیلیارد موجود می باشد که شامل رفتار، شرط بندی و رسانه الکترونیک می باشد.

توجه: این مسئولیت بازیکن می باشد که کد رفتاری را مطالعه کند.

"اینجانب متوجه این موضوع می باشم که اگر رفتار مناسبی نداشته باشم با من طبق جریمه های بیان شده در کاتالوگ انضباطی قوانین ورزشی مجمع جهانی پکت بیلیارد برخورد خواهد شد."

Dress Code and Logos

۵-۷ کد لباس و لوگوها

"اینجانب می پذیرم از کد لباس خاصی که برای مسابقه تعیین شده، پیروی کنم. اگر برای مسابقه کد لباس خاصی داده نشود، کد لباس جایگزین اعمال می شود. من لباسی مناسب خواهم پوشید که دارای هیچ مُد خاصی نباشد و هر لوگویی را که به نظر زننده آید نخواهم پوشید. (لباس مناسب و لوگوهای زننده در بسیاری از موارد به صورت منطقه ای مشخص می باشند و اینجانب این موارد را لحاظ خواهم کرد). من متوجه می باشم که همه لوگوها باید توسط مسئول ورزشی مجمع جهانی پکت بیلیارد یا تورنمنت تأیید شوند و ممکن است از من خواسته شود که لوگوی اسپانسر تورنمنت را بپوشم. امتناع از پوشیدن چنین لوگویی می تواند منجر به محرومیت من از تورنمنت شود. من می پذیرم که لوگوی هیچ اسپانسر را که حداقل ۳۰ روز قبل از شروع مسابقه اعلام نشده باشد و بدون تأیید سازمان دهنده باشد، نپوشم. لوگوهای ملی یا فدراسیون در همه زمان ها مجاز می باشند مگر اینکه به طور خاص، چیز دیگری بیان شده باشد."

Equipment**۶-۷ وسایل**

"اینجانب می پذیرم از شرایطی که مجمع جهانی پاکت بیلیارد به بهترین نحو که شایسته بازیکنان است، برای مسابقات فراهم آورده، استفاده نمایم که شامل این موارد اما نه محدود به آن ها می شود: امکانات میز، وسایل بازی، نور، تسهیلات تمرینی و فهرست ها."

Rules Declaration**۷-۷ اعلام قوانین**

"اینجانب می پذیرم از قوانین بازی که توسط مجمع جهانی پاکت بیلیارد تعیین شده پیروی کنم که شامل هر قانون خاصی که ممکن است در مسابقه ای به صورت جداگانه به کار رود، می شود. من می پذیرم که مسئول تورنمنت نظر نهایی را در هر بحثی که ممکن است به وجود آید، خواهد داشت."

Prize Money and Taxes**۸-۷ مبلغ جایزه و مالیات**

"اینجانب متوجه این موضوع هستم که مجمع جهانی پاکت بیلیارد بهترین نظارت خود را نسبت به سازمان دهنده برای اعطاء جایزه اعمال می کند و این سازمان دهنده مسابقه است که مسئول پرداخت مبلغ جایزه اعلام شده می باشد و نه، مجمع جهانی پاکت بیلیارد و نه مسئولین آن، مسئول هیچ کمبودی که ممکن است رخ دهد نمی باشند."

اگر تلاش من برای به دست آوردن گواهی مالیاتی مناسب به جایی نرسید، اینجانب متوجه این موضوع می باشم که در صورت درخواست من، مجمع جهانی پاکت بیلیارد همه راه های موجود را برای اطمینان حاصل کردن از اینکه اینجانب گواهی مالیاتی مناسبی را دریافت کنم دنبال می کند."

Insurance Declaration**۹-۷ اعلام بیمه**

"اینجانب بدینوسیله اعلام می کنم که مسئول پوشش بیمه خود برای شرکت در هر مسابقه ای برای رقابت کردن که شامل زمان مسافرت به مسابقه و برگشت آن می شود می باشم. اینجانب می پذیرم که سازمان دهنده هیچ مسئولیتی (در قبال هراتفاقی که برای بیمه از طریق تصادف، پزشکی یا هزینه سفر که ممکن است برای من حادث شود) ندارد."

Anti - Doping Declaration**۱۰-۷ اعلام ضد دوپینگ**

۱- "اینجانب فرصت مرور قوانین ضد دوپینگ کنفدراسیون جهانی ورزش های بیلیاردی را داشته ام. می توان این قوانین را از سایت کنفدراسیون جهانی ورزش های بیلیاردی به آدرس www.Worldbilliard.com/AntiDoping.pdf دانلود کرد. قوانین و اطلاعات بیشتر در مورد ضد دوپینگ و لیست

مواد ممنوعه در سایت کنفدراسیون جهانی ورزش های بیلاردی به آدرس ذیل قابل مشاهده می باشد.

www.Wada-ama.org

۲- "اینجانب موافقت می کنم که از همه قوانین ضد دوپینگ کنفدراسیون جهانی ورزش های بیلاردی پیروی کرده و به آنها پایبند باشم که شامل، اما نه محدود به تمامی اصلاحیات قوانین و استانداردهای ضد دوپینگ که در این قوانین ملحق شده اند، می باشند."

۳- "اینجانب موافقت می کنم که به ایجاد پروفایل در اداره مرکزی کنترل دوپینگ کنفدراسیون جهانی ورزش های بیلاردی و دیگر سازمان های ملی ضد دوپینگ مجاز اقدام کنم و در سیستم مشابه طبق توافق کنفدراسیون جهانی ورزش های بیلاردی برای در اختیار گذاشتن اطلاعات و برای ثبت در کنترل دوپینگ خود و اطلاعات مربوط به معافیت استفاده از درمان در چنین سیستم هایی پردازم."

۴- "اینجانب تصدیق می کنم و می پذیرم که کنفدراسیون جهانی ورزش های بیلاردی و مجامع عضو آن اختیار تصویب قوانین (منطبق بر قوانین ضد دوپینگ کنفدراسیون جهانی ورزش های بیلاردی) را دارند."

۵- "اینجانب همچنین تصدیق می کنم که هرگونه بحث خارج از موضوع نسبت به تصمیم گرفته شده، پیرو قوانین ضد دوپینگ کنفدراسیون جهانی ورزش های بیلاردی بعد از اتمام مرحله دادرسی که صریحاً در بند ۱۳ قوانین ضد دوپینگ کنفدراسیون جهانی ورزش های بیلاردی به هیأت تجدید نظرخواهی برای داوری نهایی سپرده شده است را می پذیرم، که در مورد ورزشکاران در سطح بین المللی، دادگاه داوری ورزشی می باشد."

۶- "اینجانب تصدیق می کنم و می پذیرم که تصمیمات هیأت تجدید نظر که در بالا اشاره شده است باید نهایی و لازم الاجرا باشند و این موضوع هیچ گونه ادعا، داوری و دادخواهی در دادگاه یا دیوان دادرسی دیگری به همراه نخواهد آورد."

۷- "من از این موضوع آگاه می باشم که ممکن است از اینجانب درخواست انجام تست دارو در هر مسابقه ای که توسط مجمع جهانی پکت بیلارد تصویب شده است، شود که اینجانب می پذیرم به طور کامل از چنین درخواستی پیروی کنم."

اینجانب این توافق نامه را خوانده و از مفاد آن کاملاً آگاه می باشم.

امضاء:

تاریخ:

بخش چهارم

قوانین عمومی پیرامید

Pyramid General Rules

۱- میز، توپ ها، وسایل

Table, Balls, Equipment

زمانی که بازی های پیرامید انجام می شوند قوانین میزها، توپ ها و وسایل باید با توجه به استانداردهای تعیین شده در "شرایط وسایل کنفدراسیون بین المللی پیرامید" به کار روند.

۲- علامت گذاری میز پیرامید

Marking the Pyramid Table

۱-۲ خطوط و نقاط واضح و دقیق ذیل باید بر روی پارچه میز پیرامید علامت گذاری شوند:

۱- نقطه مرکزی: نقطه ای در مرکز سطح بازی میز.

۲- خط مرکزی: خط مستقیمی که از میان نقطه مرکزی موازی با ریل های کوتاه (ریل های بالا و پایین) کشیده می شود. خط مرکزی سطح بازی را به دو قسمت تقسیم می کند: نیمه بالایی و نیمه پایینی.

۳- نقطه بالا: نقطه ای در مرکز نیمه بالایی سطح بازی میز.

۴- خط منطقه آغازین: خط مستقیمی که از میان نقطه بالا و به موازات باند بالا کشیده می شود.

۵- نقطه پیرامید: نقطه ای در مرکز نیمه پایینی سطح بازی میز.

۶- خط جایگیری توپ ها: قسمتی از خط طولی که از نقطه پیرامید تا وسط باند پایین کشیده می شود.

۲-۲ کلمه منطقه آغازین، به عنوان قسمتی از سطح میز بین خط منطقه آغازین و باند بالا تعریف می شود.

۳- توپ های استفاده شده

Balls Used

بست استاندارد ۱۶ توپ پیرامید شامل: ۱۵ توپ شماره دار، عاجی سفید ۱۵-۱ به علاوه یک توپ

رنگی (ترجیحاً زرد) بدون شماره است.

۴- توپ سفید یا زرد و توپ های هدف Cue Ball and Object Balls

۴-۱ توپ سفید یا زرد: توپی می باشد که هنگام بازی توسط چوب ضربه بخورد.

۴-۲ هنگامی که بازی انجام می شود غیر از "پیرامید آزاد" توپ رنگی به عنوان توپ سفید استفاده می شود.

۴-۳ هنگامی که "پیرامید آزاد" بازی می شود، هر توپی در سطح میز (بدون توجه به رنگ آن) می تواند به عنوان توپ سفید توسط ضربه زننده استفاده شود، زمانی که نوبت بازیکن برای ضربه زدن باشد. (تنها استثناء در ضربه پخش آغازین می باشد زمانی که باید یک توپ رنگی به عنوان توپ سفید استفاده شود).

۴-۴ متقابلاً دیگر توپ ها در سطح میز به غیر از توپ سفید، توپ هدف می باشند.

۵- برخورد Collision

۵-۱ برخورد توپ سفید با یکی از توپ های هدف شرط لازم برای قانونی بودن هر ضربه که شامل ضربه پخش آغازین نیز هست، می باشد.

۵-۲ توپ سفید می تواند علاوه بر خارج شدن از هر باندی، مستقیماً به توپ هدف برخورد کند.

۵-۳ زمانی که توپ سفید نتواند با هیچ توپ هدفی تماس داشته باشد، خطا محسوب می شود.

۶- بازی کردن بعد از خطا Playing After Foul

در حالت خطا (بعد از اینکه توپ های پاکت شده غیر قانونی و توپ های خارج شده از میز دوباره به میز برگردند و توپ جریمه از سطح میز برداشته شود) حریف این انتخاب ها را دارد:

۱- ضربه بعدی را خودش بزند.

۲- آن را به بازیکن خاطی واگذار کند.

۷- لگ برای ضربه پخش Lag For Break

۷-۱ روش ذیل برای لگ کردن ضربه پخش آغازین استفاده می شود:

توپ ها در دست پشت خط منطقه آغازین، یک بازیکن در سمت چپ و یک بازیکن در سمت راست

خط طولی قرار می گیرند. به توپ ها به طور همزمان ضربه زده می شود به طوری که به باند پایین برخورد کرده و به سمت باند بالا در انتهای میز برگردند. بازیکنی که توپ آن در نزدیکترین موقعیت به باند بالایی باشد، لگ را برنده می شود.

۲-۷ لگ به صورت خودکار از دست می رود اگر:

۱- توپ از نیمه میز حریف عبور کند.

۲- توپ نتواند به باند پایین برخورد کند.

۳- توپ داخل پاکت شود.

۴- توپ از میز بیرون رود.

۵- توپ باند طولی را لمس کند.

۶- توپ به ریل پایین بیش از یک بار برخورد کند.

۳-۷ اگر هر دو بازیکن قوانین از دست رفتن خودکار لگ را نقض کنند یا اگر داور نتواند مشخص کند کدام توپ نزدیک تر می باشد، لگ مساوی بوده و دوباره بازی می شود.

۴-۷ بازیکنی که لگ را می برد این انتخاب ها را دارد که:

۱- ضربه پخش را بزند.

۲- ضربه را به حریف واگذار کند.

Racking the Balls

۸- نحوه چیدن توپ ها

۱-۸ قبل از ضربه پخش آغازین، ۱۵ توپ سفید عاجی شماره دار به شکل مثلث متساوی الاضلاع (پیرامید) چیده می شوند، با یک توپ در بالاترین نقطه پیرامید و پایین آن موازی با ریل پایین. همه توپ ها باید آتقدر به هم نزدیک باشند که با یکدیگر تماس داشته باشند. زمان چیدن توپ ها از مثلث استاندارد باید استفاده شود.

۲-۸ توپ رنگی بدون شماره که در ضربه پخش آغازین به عنوان توپ سفید استفاده می شود، باید در منطقه آغازین قرار گیرد.

توجه: طبق شرایط خاص در طول بازی، پیرامید باید ناقص چیده شود. (به قانون ۱۲ و ۲۷ رجوع

شود). هنگامی که پیرامید ناقص چیده می شود، همه شرایط چیدن پیرامید کامل باید فراهم شود؛ به علاوه مشخصه های خاص ذیل: پیرامید ناقص از بالا به پایین تکمیل می شود. پایین پیرامید به صورت متقارن از وسط به طرفین به سمت خط طولی میز تکمیل می شود. برای تقارن بهتر، یک توپ از بالای پیرامید جایگزین پایین آن (در صورتی که لازم باشد) می شود.

Position of Ball

۹- موقعیت توپ

موقعیت یک توپ توسط موقعیت مرکز آن سنجیده می شود.

Home and Home-Line

۱۰- منطقه آغازین یا خط منطقه آغازین

۱۰-۱ منطقه آغازین شامل خط منطقه آغازین نمی شود.

۱۰-۲ تویی که درست در وسط خط منطقه آغازین قرار دارد، برآورد می شود که بیرون از منطقه آغازین می باشد.

Cue Ball on Opening Break

۱۱- توپ سفید در ضربه پخش آغازین

۱۱-۱ ضربه پخش آغازین با توپ سفید در دست از قسمت منطقه آغازین انجام می شود (از پشت خط منطقه آغازین).

۱۱-۲ توپ رنگی بدون شماره باید به عنوان توپ سفید در ضربه پخش آغازین استفاده شود.

۱۱-۳ بازیکن بعدی می تواند توپ سفید را هر جایی در منطقه آغازین غیر از خط منطقه آغازین قرار دهد (به قوانین ۹ و ۱۰ رجوع شود).

اگر توپ سفید خارج از منطقه آغازین قرار گیرد، داور یا بازیکن مقابل باید ضربه زننده را از موقعیت نامناسب توپ سفید قبل از اینکه ضربه زده شود، آگاه کند. در غیر این صورت ضربه قانونی در نظر گرفته می شود. اگر ضربه زننده از موقعیت نامناسب توپ سفید آگاه شد، او باید توپ سفید را در موقعیت مناسب خود قرار دهد.

۱۱-۴ به محض آن که توپ سفید توسط نوک چوب ضربه بخورد، در بازی خواهد بود. (به قانون ۱۴ رجوع شود).

۱۱-۵ تا زمانی که توپ سفید در دست باشد (نه در بازی) می تواند توسط دست بازیکن یا چوب و غیره تنظیم شود. مادامی که توپ سفید در بازی باشد، بازیکن نمی تواند به هیچ صورتی مانع آن

شود. اگر چنین اتفاقی رخ دهد خطا محسوب می شود.

Legal Opening Break Shot

۱۲- ضربه پخش آغازین قانونی

۱۲-۱ ضربه پخش آغازین قانونی در نظر گرفته می شود اگر بعد از برخورد توپ سفید با یکی از توپ های هدف:

- ۱- هر توپی (توپ سفید یا هر توپ هدف) به صورت قانونی پاکت شود.
 - ۲- حداقل ۳ توپ هدف (شماره دار) مختلف به سمت باند (باندها) برده شوند.
 - ۳- دو توپ هدف (شماره دار) مختلف به سمت باند (باندها) برده شوند به علاوه حداقل یک توپ هدف که باید از خط مرکزی میز عبور کند.
- نکته: فراهم نیامدن این شرایط خطا محسوب می شود.
- ۱۲-۲ زمانی که پخش کننده ضربه موفق به ضربه پخش قانونی نشود، بازیکن بعدی این انتخاب ها را دارد که:

- ۱- وضعیت میز و ضربه را بپذیرد.
 - ۲- وضعیت میز را بپذیرد و از بازیکن خاطی بخواهد که ضربه را بزند.
 - ۳- توپ ها را دوباره بچیند و ضربه پخش آغازین را بزند.
 - ۴- توپ ها را دوباره بچیند و از بازیکن خاطی بخواهد دوباره ضربه پخش را بزند.
- توجه: زمانی که توپ ها دوباره چیده می شوند "بعد از برداشتن توپ جریمه از سطح میز" قانون چینش توپ و پیرامید ناقص باید دنبال شود (به قانون ۸ رجوع شود).

Alternate Break

۱۳- ضربه پخش یک در میان

در هر بازی بعد از یک مسابقه، حریفان ضربه پخش را یک در میان می زنند.

Beginning and Completion of Shot

۱۴- آغاز و تکمیل کردن ضربه

- ۱۴-۱ به محض آنکه نوک چوب به توپ سفید برخورد کند، ضربه آغاز می شود و به محض آنکه همه توپ ها در سطح میز ساکن شوند، کامل می شود. (توپ در چرخش در حرکت می باشد).
- ۱۴-۲ آغاز کردن ضربه بعد، هنگامی که ضربه قبل کامل نشده، خطا می باشد.

Striking Cue Ball

۱۵- ضربه زدن به توپ سفید

ضربه قانونی نیازمند این می باشد که توپ سفید فقط با نوک چوب در طول محور آن برخورد کند. فراهم نکردن این شرط، خطا محسوب می شود.

Foot on floor

۱۶- پا روی زمین

زمانی که نوک چوب به توپ سفید برخورد می کند، بازیکن باید حداقل یک پای خود را روی زمین بگذارد. در غیر این صورت ضربه خطا می باشد.

Illegal touching balls

۱۷- لمس غیر قانونی توپ ها

۱۷-۱ برخورد هر توپی (توپ سفید یا هر توپ هدف) در سطح میز با هر چیزی (بدن، لباس، گچ، پل مکانیکی، دسته چوب و غیره) غیر از نوک چوب (هنگامی که به دسته چوب متصل شده) که می تواند با توپ سفید در انجام ضربه برخورد داشته باشد، خطا می باشد.

Fouls by double hit

۱۸- خطای دوبار ضربه زدن به توپ سفید

اگر چوب، توپ سفید را بیشتر از یک بار در یک ضربه لمس کند، خطا می باشد.

Push stroke fouls

۱۹- خطای ضربه هل

۱۹-۱ زمانی که به توپ سفید ضربه وارد می شود، ادامه دادن تماس بین نوک چوب و توپ سفید تا زمانی که توپ سفید با توپ هدف برخورد کند، ممنوع می باشد. در غیر این صورت ضربه، ضربه هل در نظر گرفته می شود و خطا می باشد.

۱۹-۲ اگر توپ سفید، توپ هدف مورد نظر را قبل از ضربه لمس کند و یا اگر فاصله بین توپ سفید و توپ هدف آنقدر ناچیز باشد که به طور عملی غیرممکن باشد که از برخورد سه تایی اجتناب شود - "نوک چوب - توپ سفید - توپ هدف" این موضوع نباید ضربه هل در نظر گرفته شود. اگر ضربه زده شده باشد:

۱- نباید کمتر از ۴۵ درجه خلاف جهت خط مرکزی این دو توپ باشد.

۲- در مسیری باشد که توپ سفید، توپ هدف را دنبال نکند. در غیر این صورت خطا می باشد.

توجه: بازی کردن در خلاف جهت توپ هدف چسبیده به باند (بدون حرکت دادن آن) باعث ایجاد برخورد با این توپ هدف نمی شود. اگر بعد از آن توپ سفید نتواند به هیچ توپ هدفی برخورد کند،

ضربه خطا می باشد. (به قانون ۳-۵ رجوع شود).

Legally completed shot

۲۰- ضربه تکمیل شده به صورت قانونی

هر ضربه ای (غیر از ضربه پخش آغازین) قانونی در نظر گرفته می شود (تکمیل شده به صورت قانونی)، اگر هیچ یک از قوانین را زیر پا نگذاشته باشد و علاوه بر این بعد از برخورد توپ سفید با یکی از توپ های هدف، هر توپی در سطح میز (توپ سفید یا هر توپ هدف):

۱- پاکت شده باشد.

۲- از هر بانندی برگردانده شود و پس از آن:

الف- بانند دیگری را لمس کند.

ب- هر توپی را به سمت بانند دیگری حرکت دهد.

پ- هر توپ چسبیده به بانند دیگر را لمس کند.

۳- از خط مرکزی عبور کند و پس از آن:

الف- هر بانندی را لمس کند.

ب- هر توپی را به سمت بانند حرکت دهد.

۴- از هر بانندی برگردانده شود و پس از آن:

الف- از خط مرکزی عبور کند.

ب- هر توپی را به آن سوی خط مرکزی حرکت دهد.

فراهم نیامدن شرایط ذیل خطا محسوب می شود.

توجه:

۱- همه حرکت های ابتدایی بازی (برخورد توپ ها، برگردانده شدن از هر بانندی، عبور از خط مرکزی و غیره) باید فقط به صورت ذکر شده در بالا اتفاق بیفتند، در غیر این صورت خطا محسوب می شود.

۲- اگر توپ سفید به توپ هدفی که به بانند چسبیده است برخورد کند و این توپ هدف از بانند برگردانده شود و در عوض به توپ سفید برخورد کند و آن را به سمت هر بانندی حرکت دهد یا از خط مرکزی عبور کند، ضربه قانونی فرض می شود. اگر فقط دو برخورد مجزا وجود داشته باشد، توپ سفید/توپ هدف و توپ هدف/توپ سفید، در غیر این صورت خطا محسوب می شود.

۳- توپی از خط مرکزی عبور می کند که فقط مرکز توپ از آن خط عبور کرده باشد.

۴- اگر توپی از پاکت ها به بیرون از میز پرتاب شود به وسط میز برمی گردد، مرکز آن از خط مرکزی حداقل یک مرتبه عبور کرده است.

۲۱- توپ سفید در دست از پشت خط منطقه آغازین

Cue ball in hand from behind home-line

۱-۲۱ طبق قوانین "پیرامید ترکیبی" ضربه ممکن است با توپ سفید در دست از پشت خط منطقه آغازین اعمال شود. در چنین حالتی تمام شرایط قانون ۱۸ باید فراهم شود.

۲-۲۱ پاکت کردن هر توپی بعد از برخورد توپ سفید به توپ هدف بیرون از منطقه آغازین مجاز می باشد. اگر تمام توپ های هدف داخل منطقه آغازین باشند، ضربه با داشتن توپ سفید در دست از پشت خط پایینی زده می شود.

۳-۲۱ ضربه با توپ سفید در دست از پشت خط منطقه آغازین باید تمام شرایط قانون ۲۰ را فراهم کند.

۲۲- پاکت کردن قانونی و غیر قانونی توپ ها

Legally and illegally pocketed balls

۱-۲۲ اگر توپی در نتیجه ضربه قانونی به درون پاکت بیفتد، در پاکت باقی می ماند و توپ قانونی پاکت شده در نظر گرفته می شود. اگر توپ به بیرون از میز پرتاب شود در پاکت باقی می ماند و توپ غیر قانونی است.

۲-۲۲ همه توپ های پاکت شده قانونی از پاکت ها بیرون آورده می شوند و در طبقه توپ های پاکت شده قرار می گیرند. (به هر بازیکنی طبقه خودش داده می شود).

۳-۲۲ اگر هر کدام از این قوانین در هنگام ضربه زیر پا گذاشته شوند و همه توپ ها داخل پاکت بیفتند، به آن ها توپ های پاکت شده غیر قانونی می گویند.

۴-۲۲ تمام توپ های پاکت شده، غیر قانونی به حساب نیامده و باید دوباره به میز برگردانده شوند.

۵-۲۲ توپی که از پاکت به سطح میز برمی گردد، توپ پاکت شده نمی باشد (هیچ جریمه ای اجرا نمی شود).

۲۳- توپ روی لبه پاکت

۲۳-۱ اگر توپی در لبه پاکت بدون برخورد با توپ دیگر به داخل آن بیفتد و جزئی از ضربه در حال انجام نباشد، باید به نزدیکترین موقعیت اولیه خود قبل از افتادن داخل پاکت، برگردد و بازی ادامه یابد.

۲۳-۲ اگر توپ هدفی بدون برخورد کردن به توپ دیگری هنگامی که بازیکن به آن ضربه می زند داخل پاکت شود، همه توپ ها به موقعیت قبل از ضربه برمی گردند و بازیکن ضربه را دوباره می زند.

۲۳-۳ اگر توپی برای لحظه ای در لبه پاکت مکث کند و سپس داخل پاکت بیفتد، این توپ به حساب آمده و در جای پیشین خود قرار نمی گیرد.

Ball jumped off the table

۲۴- توپ پرتاب شده به خارج از میز

۲۴-۱ توپ هایی که در جای دیگری غیر از سطح میز بعد از ضربه قرار می گیرند (روی بالای باند، سطح ریل، زمین و غیره) به عنوان توپ های پرتاب شده به خارج از میز در نظر گرفته می شوند.

۲۴-۲ یک توپ می تواند در بالای باند یا ریل های میز قرار گیرد بدون آنکه توپ پرتاب شده به خارج از میز تلقی شود. اگر این توپ به خودی خود، بدون لمس کردن هر چیزی که از اجزاء اصلی (دائمی) میز پیرامید نیست، به سطح میز برگردد، توپ پرتاب شده به خارج از میز تلقی نخواهد شد.

توپ هایی که به هر چیزی که قسمتی از میز نمی باشد برخورد کنند، مانند چراغ، گچ روی ریل ها و بالای باند و غیره باید توپ های پرتاب شده به خارج از میز تلقی شوند. اگر چه ممکن است این توپ ها به سطح میز بعد از برخورد به قسمت هایی که جزء میز نمی باشند، برگردانده شوند.

۲۴-۳ زمانی که یک ضربه منجر به این می شود که توپ سفید یا هر توپ هدفی به عنوان توپ پرتاب شده از میز تلقی گردد، ضربه خطا محسوب می شود.

۲۴-۴ همه توپ های پرتاب شده از میز بعد از تکمیل ضربه به میز برگردانده می شوند.

Spotting balls

۲۵- توپ های به میز برگردانده شده

۲۵-۱ همه توپ های پاکت شده غیر قانونی، پرتاب شده به بیرون از میز بعد از تکمیل ضربه قبل و قبل از شروع ضربه بعد به میز برگردانده می شوند و جریمه آن لحاظ می شود.

۲-۲۵ یک توپ تک در نقطهٔ پیرامید قرار می‌گیرد.

اگر قرار است بیش از یک توپ به میز برگردانده شود، توپ‌ها به ترتیب اختیاری روی خط جایگیری توپ‌ها، از نقطهٔ پیرامید تا باند پایین به صورت چسبیده به یکدیگر قرار می‌گیرند.

زمانی که هر تویی روی خط جایگیری توپ‌ها یا نزدیک آن، مزاحم برگرداندن توپ‌ها به میز شود، توپ‌های برگردانده شده به میز روی خط جایگیری توپ‌ها در نزدیکترین موقعیت ممکن به نقطهٔ پیرامید و در نزدیکترین موقعیت ممکن به توپ‌های مزاحم بدون چسبیدن به آنها قرار می‌گیرند.

۴-۲۵ هنگامی که «پیرامید آزاد» بازی می‌شود، هر توپ برگردانده شده به میز می‌تواند توسط بازیکن بعدی به عنوان توپ سفید یا توپ هدف استفاده شود.

Slow play

۲۶- بازی آهسته

اگر از نظر داور، بازیکنی روند پیشرفت تورنمنت یا بازی را مدام با بازی آهسته به تأخیر بیناندازد، داور به بازیکن اخطار داده و سپس براساس اختیارات خود محدودیت زمانی حداکثر تا ۴۵ ثانیه را تعیین می‌کند که برای هر دو بازیکن بین ضربات به کار می‌رود (بدین معنا که برای هر دو بازیکن زمان سنج ضربه قرار داده می‌شود). اگر داور محدودیت زمانی تعیین کند و آن محدودیت توسط بازیکنی که اخطار ۱۰ ثانیه ای دریافت کرده زیر پا گذاشته شود، خطا اعلام می‌شود.

۲۷- عامل دخالت کننده در بازی به جز بازیکن Non-player interference

اگر در طول مسابقه توپ‌ها توسط عاملی غیر از بازیکن حرکت داده شوند (مستقیماً یا با تأثیر گذاشتن بر روی ضربه زنده)، توپ‌ها باید به سرعت به نزدیکترین موقعیت اولیه خود قبل از این اتفاق برگردند و بازی باید بدون تعیین هیچ جریمه ای فرض شود. این قانون همچنین در دخالت حوادث طبیعی مانند زلزله، طوفان، افتادن چراغ، قطع برق و غیره به کار می‌رود.

اگر نتوان تویی را به وضعیت اولیه خود برگرداند، توپ رنگی در منطقهٔ آغازین قرار می‌گیرد (اگر توپ رنگی خارج از بازی باشد، باید به بازی و جای هر توپ سفیدی که در سطح میز باقی مانده برگردد). همه توپ‌های سفید باقی مانده در سطح میز به شکل پیرامید (یا پیرامید ناقص) چیده می‌شوند و با قرار گرفتن توپ در بالاترین قسمت پیرامید، با شرایط طبیعی ضربهٔ پخش آغازین بازی ادامه پیدا می‌کند. (بازیکنان لگ را برای ضربهٔ پخش انجام می‌دهند). محاسبهٔ امتیازات از امتیازی که از لحظهٔ توقف بازی بوده به حساب می‌آید.

توجه: پیرامید ناقص باید طبق قانون ۸ چیده شود.

۲۸- دخالت بازیکنی که ضربه زنده نمی باشد

Non-shooting player interference

اگر بازیکنی که ضربه زنده نمی باشد باعث حواس پرتی حریف خود یا دخالت در بازی او شود، مرتکب خطا شده است.

اگر بازیکنی خارج از نوبت ضربه بزند، یا هر تویی را حرکت دهد (یا لمس کند) به جز زمانی که نوبت اوست، این حرکت دخالت در بازی در نظر گرفته می شود.

Penalties

۲۹- جریمه ها

۲۹-۱ جریمه ها در حالت های ذیل اعمال می شوند:

- ۱- در هنگام ضربه، توپ سفید با هیچ توپ هدفی برخورد نکند. (به قانون ۳-۵ رجوع شود).
- ۲- ضربه پخش آغازین قانونی (به قانون ۱-۱۲ رجوع شود).
- ۳- ضربه بعدی آغاز شود در حالی که ضربه قبلی تکمیل نشده است (به قانون ۲-۱۴ رجوع شود).
- ۴- ضربه غیر قانونی به توپ سفید (به قانون ۱۵ رجوع شود).
- ۵- بازیکن موفق نشود حداقل یک پای خود را در زمانی که نوک چوب با توپ سفید برخورد می کند روی زمین بگذارد. (به قانون ۱۶ رجوع شود).
- ۶- تماس توپ ها به صورت غیر قانونی (به قانون ۱۷ رجوع شود).
- ۷- دوبار ضربه زدن به توپ سفید (به قانون ۱۸ رجوع شود).
- ۸- ضربه هل (به قانون ۱-۱۹ و ۲-۱۹ رجوع شود).
- ۹- ضربه تکمیل شده غیر قانونی (به قانون ۲۰ رجوع شود).
- ۱۰- توپ سفید یا هر توپ هدفی که به صورت توپ پرتاب شده و خارج از میز قرار گرفته تلقی شود (به قانون ۳-۲۴ رجوع شود).
- ۱۱- زیر پا گذاشتن بند های قانون "بازی آهسته" (به قانون ۲۶ رجوع شود).

۱۲- دخالت بازیکنی که ضربه زننده نمی باشد (به قانون ۲۸ رجوع شود).

۲-۲۹ اگر بازیکنی چندین قانون را در یک ضربه مجزا زیر پا بگذارد، جریمه مجزا اعمال خواهد شد.

بخش پنجم

پیرامید آزاد

Free Pyramid

هنگامی که " پیرامید آزاد " بازی می کنید، شما باید " قوانین عمومی پیرامید " و قوانین ذیل را دنبال کنید:

Object of the Game

۱- هدف بازی

قبل از حریف، به امتیاز ۸ رسیدن.

Balls Used

۲- توپ های استفاده شده

بست استاندارد شانزده توپ پیرامید: پانزده توپ سفید عاجی شماره دار ۱۵-۱ به علاوه یک توپ رنگی (ترجیحاً زرد) بدون شماره. در بازی " پیرامید آزاد " تقسیم بندی دائمی وجود ندارد که توپ ها را به یک شکل و فقط توپ سفید (که توسط چوب ضربه می خورد) و توپ های هدف (که توسط توپ سفید ضربه می خورند) تقسیم کند.

زمانی که هر ضربه ای انجام می شود (غیر از ضربه پخش آغازین) بازیکن می تواند هر تویی را در سطح میز (بدون توجه به رنگ و شماره آن) به عنوان توپ سفید استفاده کند. متعاقباً بقیه توپ ها در سطح میز (بدون توجه به شماره و رنگ آنها) می توانند به عنوان توپ های هدف حساب شوند.

Racking the Balls

۳- نحوه چیدن توپ ها

(به قوانین عمومی پیرامید قسمت های ۱-۸ و ۲-۸ رجوع شود).

Opening Break Shot

۴- ضربه پخش آغازین

ضربه پخش آغازین با توپ سفید در دست از منطقه آغازین (از پشت خط منطقه آغازین) طبق "قوانین عمومی پیرامید" قسمت های ۱۱ و ۱۲ اجرا می شود.

Rules of Play

۵- قوانین بازی

- ۵-۱ قبل از هر ضربه ای (غیر از ضربهٔ پخش آغازین) بازیکن حق انتخاب آزادانه توپ سفید را دارد.
- ۵-۲ اگر هر تویی در ضربهٔ قانونی پاکت شود، ضربه زنده به بازی ادامه می دهد. بنابراین حق انتخاب جدید آزادانه ای برای توپ سفید دارد.
- ۵-۳ اگر تویی در ضربهٔ قانونی پاکت نشود، نوبت انجام ضربهٔ بعدی با حق انتخاب جدید آزادانه توپ سفید به حریف می رسد.
- ۵-۴ پاکت کردن هر توپ هدفی به همراه پاکت کردن توپ سفید، جدا از هر توپ هدف، مجاز می باشد.
- ۵-۵ احتیاجی به اعلام کردن توپ و پاکت نمی باشد. هر توپ اضافه پاکت شده ای در ضربهٔ قانونی به نفع ضربه زنده به حساب می آید.
- ۵-۶ هر ضربه ای باید به طور قانونی طبق "قوانین عمومی پیرامید" قسمت ۲۰ تکمیل شود. در غیر این صورت خطا محسوب می شود.

Scoring

۶- امتیاز دادن

هر توپ پاکت شدهٔ قانونی به عنوان یک امتیاز برای ضربه زنده محاسبه می شود. در حالت خطا یک امتیاز به امتیازات حریف اضافه می شود.

Penalties

۷- جریمه ها

در حالت خطا (علاوه بر اضافه کردن یک امتیاز به حریف) هر تویی (طبق انتخاب حریف) از سطح میز برداشته شده و در طبقهٔ حریف که مربوط به توپ های پاکت شده می باشد قرار داده می شود. یک چنین تویی، توپ جریمه نامیده می شود. این توپ از سطح میز بعد از همه توپ های غیر قانونی که پاکت شده اند، برداشته می شود و همهٔ توپ های پرتاب شده از میز، به میز برگردانده می شوند.

Spotting Balls

۸- برگرداندن توپ ها

همهٔ توپ های پاکت شدهٔ غیر قانونی و همه توپ های پرتاب شده از میز (طبق قوانین عمومی پیرامید قسمت ۲۵)، به میز برگردانده می شوند.

پخش ششم

پیرامید ترکیبی

Combined Pyramid

هنگامی که "پیرامید ترکیبی" بازی می کنید، شما باید "قوانین عمومی پیرامید" و قوانین ذیل را دنبال کنید:

Object of the Game

۱- هدف بازی

قبل از حریف، به امتیاز ۸ رسیدن.

Balls Used

۲- توپ های استفاده شده

بست استاندارد شانزده توپ پیرامید: پانزده توپ سفید عاجی شماره دار ۱۵-۱ به عنوان توپ های هدف و یک توپ رنگی (ترجیحاً زرد) بدون شماره به عنوان توپ سفید.

Racking the Balls

۳- نحوه چیدن توپ ها

(به "قوانین عمومی پیرامید" قسمت های ۱-۸ و ۲-۸ رجوع شود).

Opening Break Shot

۴- ضربه پخش آغازین

ضربه پخش آغازین با توپ سفید در دست از منطقه آغازین (از پشت خط منطقه آغازین) طبق "قوانین عمومی پیرامید" قسمت های ۱۱ و ۱۲ اجرا می شود.

Rules of Play

۵- قوانین بازی

۵-۱ پاکت کردن هر توپ هدفی به همراه پاکت کردن توپ سفید جدا از هر توپ هدف مجاز می باشد.

۵-۲ زمانی که توپ سفید پاکت می شود، ضربه زننده هر توپ هدفی را از سطح بازی بر می دارد، آن

را در طبقه خود برای توپ های پاکت شده می گذارد و به بازی با داشتن توپ سفید در دست از پشت خط منطقه آغازین طبق " قوانین عمومی پیرامید " قسمت ۲۱ ادامه می دهد.

۳-۵ احتیاجی به اعلام توپ و پاکت نمی باشد. هر توپ (توپ ها) پاکت شده اضافی در ضربه قانونی به نفع ضربه زننده حساب می شود.

۴-۵ هر ضربه ای باید به صورت قانونی تکمیل شود " طبق قوانین عمومی پیرامید " قسمت ۲۰. در غیر این صورت خطا محسوب می شود.

Scoring

۶- امتیاز دادن

هر توپ پاکت شده قانونی یک امتیاز برای ضربه زننده به حساب می آید. در حالت خطا یک امتیاز به امتیازات حریف اضافه می شود.

Penalties

۷- جریمه ها

در حالت خطا (علاوه بر اضافه کردن یک امتیاز به حریف) هر توپی (طبق انتخاب حریف) از سطح میز برداشته می شود و در طبقه حریف برای توپ های پاکت شده قرار می گیرد. چنین توپی، توپ جریمه نامیده می شود. این توپ بعد از پاکت کردن غیر قانونی همه توپ ها از سطح میز برداشته می شود و همه توپ های پرتاب شده از میز دوباره به میز بازمی گردند.

اگر توپ سفید غیر قانونی پاکت شود یا از میز پرتاب شود، حریف توپ جریمه را برداشته و به بازی با توپ سفید در دست از پشت خط منطقه آغازین طبق " قوانین عمومی پیرامید " قسمت ۲۱ ادامه می دهد.

Spotting Balls

۸- برگرداندن توپ ها

همه توپ های پاکت شده غیر قانونی و همه توپ های پرتاب شده از میز، طبق " قوانین عمومی پیرامید " قسمت ۲۵ به میز بازگردانده می شوند.

بخش هشتم

پیرامید متحرک (پویا)

Dynamic Pyramid

هنگامی که پیرامید متحرک (پویا) بازی می کنید، شما باید "قوانین عمومی پیرامید" و قوانین ذیل را دنبال کنید:

Object of the Game

۱- هدف بازی

قبل از حریف، به امتیاز ۸ رسیدن.

Balls Used

۲- توپ های استفاده شده

بست استاندارد شانزده توپ پیرامید: پانزده توپ سفید عاجی شماره دار ۱۵-۱ به عنوان توپ های هدف و یک توپ رنگی (ترجیحاً زرد) بدون شماره به عنوان توپ سفید.

Racking the Balls

۳- نحوه چیدن توپ ها

(به "قوانین عمومی پیرامید" قسمت های ۱-۸ و ۲-۸ رجوع شود).

Opening Break Shot

۴- ضربه پخش آغازین

ضربه پخش آغازین با توپ سفید در دست از قسمت منطقه آغازین (از پشت خط منطقه آغازین) طبق "قوانین عمومی پیرامید" قسمت های ۱۱ و ۱۲ اجرا می شود.

Rules of Play

۵- قوانین بازی

۵-۱ پاکت کردن هر توپ هدفی به همراه پاکت کردن توپ سفید جدا از هر توپ هدف مجاز می باشد.

۵-۲ زمانی که توپ سفید پاکت می شود، ضربه زننده هر توپ هدفی را از سطح بازی بر می دارد.

آن را در طبقه خود برای توپ های پاکت شده می گذارد و به بازی با داشتن توپ سفید در دست از هر جایی از سطح بازی ادامه می دهد. با داشتن توپ سفید در دست فقط توپ هدف مجاز به پاکت شدن می باشد.

توجه: اگر توپ سفید زمانی که بازی با توپ سفید در دست انجام می شود پاکت شود، ضربه خطا می باشد (به قسمت ۷ رجوع شود). بعد از برداشتن توپ جریمه، حریف به بازی با توپ سفید در دست از هر جایی از سطح بازی ادامه می دهد. اگر توپ هدف علاوه بر توپ سفید زمانی که بازی با توپ سفید در دست انجام می شود پاکت شود، توپ هدف به صورت توپ پاکت شده غیر قانونی در نظر گرفته می شود و به میز برگردانده می شود.

۳-۵ احتیاجی به اعلام توپ و پاکت نمی باشد. هر توپ (توپ ها) پاکت شده اضافی در ضربه قانونی به نفع ضربه زننده حساب می شود.

۴-۵ هر ضربه ای باید به صورت قانونی تکمیل شود "طبق قوانین عمومی پیرامید" قسمت ۲۰. در غیر این صورت خطا محسوب می شود.

Scoring

۶- امتیاز دادن

هر توپ پاکت شده قانونی یک امتیاز برای ضربه زننده به حساب می آید. در حالت خطا یک امتیاز به امتیازات حریف اضافه می شود.

Penalties

۷- جریمه ها

در حالت خطا (علاوه بر اضافه کردن یک امتیاز به حریف) هر توپی (طبق انتخاب حریف) از سطح میز برداشته می شود و در طبقه حریف برای توپ های پاکت شده قرار می گیرد. چنین توپی، توپ جریمه نامیده می شود. این توپ بعد از پاکت کردن غیر قانونی همه توپ ها از سطح میز برداشته می شود و همه توپ های پرتاب شده از میز، دوباره به میز بازمی گردند.

توجه: اگر توپ سفید غیر قانونی پاکت شود یا از میز پرتاب شود، حریف توپ جریمه را بر می دارد و به بازی، با در دست داشتن توپ سفید از هر نقطه ای از سطح بازی ادامه می دهد. (در چنین حالتی فقط توپ هدف مجاز به پاکت شدن می باشد). اگر توپ سفید در بازی باقی مانده باشد (روی سطح میز)، بعد از خطا، حریف بعد از برداشتن توپ جریمه دو انتخاب دارد:

۱- ادامه دادن به بازی با توپ سفید در دست از هر جایی روی سطح بازی (در این حالت فقط توپ

هدف، مجاز به پاکت شدن می باشد).

۲- بازی را از جایی که متوقف شده با در دست داشتن توپ سفید ادامه دهد (در چنین حالتی پاکت کردن هر توپ هدف و توپ سفید مجاز می باشد).

Spotting Balls

۸- برگرداندن توپ ها

همه توپ های پاکت شده غیر قانونی و همه توپ های پرتاب شده از میز طبق " قوانین عمومی پیرامید " قسمت ۲۵ به میز بازگردانده می شوند.

گزیده ای از مدارک آموزشی و مدیریتی کسب شده

تاریخ	عنوان مدرک
۱۳۸۲/۰۵/۱۸	مدرک توجیهی آموزش و طراحی سالن های بلیارد
۱۳۸۴/۰۷/۲۰	مدرک داوری درجه ۲
۱۳۸۴/۰۷/۲۰	مدرک مربیگری درجه ۳
۱۳۸۵/۰۴/۳۰	رئیس هیأت بولینگ و بلیارد استان کرمان
۱۳۸۶/۰۲/۳۰	مدرک داوری درجه ۱
۱۳۹۰/۰۳/۲۱	رئیس هیأت بولینگ و بلیارد استان کرمان
۱۳۹۱/۰۸/۱۴	عضویت در کمیته آموزش رشته های بلیاردی
۱۳۹۲/۰۲/۲۴	مدرک مربیگری درجه ۲
۱۳۹۳/۱۰/۲۱	عضویت در هیأت رئیسه لیگ فدراسیون بولینگ و بلیارد
۱۳۹۳/۱۱/۱۳	عضویت در هیأت رئیسه فدراسیون بولینگ و بلیارد
۱۳۹۴/۰۴/۰۹	دبیر کمیته آموزش فدراسیون بولینگ و بلیارد
۱۳۹۴/۰۶/۱۵	رئیس هیأت بولینگ و بلیارد استان کرمان

گزیده ای از گواهی های دوره های گذرانده شده

شرح	تاریخ	عنوان
بلیارد انگلیسی ۱۰ th و اسنوکر آسیایی ۱۲ th U۲۱	۱۳۹۰/۰۱/۲۰ کیش	گواهینامه شرکت در همایش مدیریت ورزش سال ۹۰ (همگام با برگزاری دوازدهمین دوره مسابقات آسیایی اسنوکر زیر ۲۱ سال و دهمین دوره مسابقات آسیایی بلیارد)
	۱۳۹۰/۰۱/۲۰ کیش	گواهینامه شرکت در همایش تخصصی روانشناسی ورزش در جزیره کیش (در طول مسابقات آسیایی اسنوکر و بلیارد)

گزیده ای از تقدیرنامه ها و گواهی های داوری

تاریخ	عنوان مدرک
۱۳۸۴/۰۵/۲۹	مسابقات استانی بیلارد
۱۳۸۶/۱۲/۰۵	مسابقات ایتبال و ناین بال اسفند ماه ۸۶
از ۱۳۹۴/۰۹/۱۴ الی ۱۳۹۴/۰۹/۲۰	مسابقات کشوری کرمان آذر ماه ۹۴
یزد	داوری دومین دوره مسابقات جایزه بزرگ استار رشته ایتبال
2012-CHINA-WUXI 13 TH -22 ND JULY 2012	مسابقات جهانی U۲۱ اسنوکر
27 TH NOV -8 TH DEC -2013 Women -Men -Master LATVIA	مسابقات جهانی لاتویا IBSF World snooker Championship 2013
JUNE Egypt 18 -29 2014	مسابقات جهانی مصر IBSF World snooker championships team snooker@6reds (women -men -master)
2015 -24 th -31 MAY 3 th ACBS تیمی اسنوکر 4 th ACBS شش توپ	مسابقات آسیایی کیش



Kambiz-Sanati's International Licenses

LICENSES NUM: 48/11	12/10/2011	مربیگری جهانی	International Billiards Snooker Federation (IBSF)
IRI-36	از ۹۰/۱۲/۱ الی ۹۵/۱۲/۱	مدرس رسمی مربیگری فدراسیون	IRAN Bowling@Billiard Federation
SILVER	12APR 2011 31 DEC 2013	Level-silver-ACBS	Asian Confederation of Billiard Sport (ACBS)
LICENSES NUM: CC0801017	27 JANUARY 2007 31 MARCH 2009	مربیگری C-Level-coach	Asian Pocket Billiard Union (APBU)
LICENSES NUM: CC0907020	10 JULY 2009 31 JULY 2011	مربیگری C-Level-coach	Asian Pocket Billiard Union (APBU)
LICENSES NUM: RC0801010	27 JUNE 2008 31 MARCH 2009	داوری C-Level-referee	Asian Pocket Billiard Union (APBU)
LICENSES NUM: RC0907012	10 JUL 2009 31 JUL 2011	داوری C-Level-referee	Asian Pocket Billiard Union (APBU)
LICENSES NUM: RB1108008	30 AUG 2011 30 AUG 2013	داوری B-Level-referee	Asian Pocket Billiard Union (APBU)
LICENSES NUM: CB1108011	30 AUG 2011 30 AUG 2013	مربیگری B-Level-coach	Asian Pocket Billiard Union (APBU)
LICENSES NUM: CA1409002	20 SEP 2014 21 SEP 2017	مربیگری A-Level-coach	Asian Pocket Billiard Union (APBU)
	31 DEC 2013 31 DEC 2016	Level-Gold-ACBS	Asian confederation of Billiard Sport (ACBS)



به نام خدا

تاریخ: ۱۳۹۳/۱۰/۲۱
شماره: ۲۴۶/۱۶۲۷/۱۱۰

فدراسیون بولینگ و بیلارد و بولس جمهوری اسلامی ایران
Bowling, Billiard & Boules Federation of I.R.IRAN



برادر ارجمند جناب آقای کامبیز صنعتی

نظریه تجربیات ارزنده حضرتعالی و به پیشهاد رئیس کمیته یک ورزش های بیلاردی به موجب این حکم جنابعالی را بعنوان عضو هیات ریزه لیک فدراسیون منصوب می نمایم، امید است با اتمام به پروردگار متعال و در سایه توجبات حضرت صاحب الزمان (عج) در انجام امور محوله موفق باشید.

باشم اسکندری

رئیس فدراسیون

و نایب رئیس کنفدراسیون ورزش های بیلاردی آسیا

تهران - خیابان ولیعصر - بزرگراه نیاپوش - حدفاصل بزرگراه های کروستان و سنبل - مجموعه فرهنگی ورزشی انقلاب - آکادمی بیلارد - صندوق پستی: ۱۴۱-۱۵۷۱۵

کس: ۲۳۰۷۹۳۹۱ | تلفن: ۲۶۲۱۶۲۶۹-۲۶۲۱۶۲۰۷ | نشانی اینترنتی: www.iranbcs.com

بِسْمِ اللَّهِ

تاریخ: ۱۳۹۳/۱۱/۱۳
شماره: ۲۴۶/۱۸۰۵/۱۱۰

فدراسیون بولینگ، بیلیارد و بولس جمهوری اسلامی ایران
Bowling, Billiard & Boules Federation of I.R.IRAN



برادر ارجمند جناب آقای کامبیز صنعتی

نظریه تعهد، تجربه و علاقه مندی جنابعالی در امر ورزش، به موجب این حکم جنابعالی را به
عنوان عضو هیات رئیسه فدراسیون بولینگ و بیلیارد منصوب می‌نمایم. امید است با امثال به
خداوند منان و بهره‌گیری از تجارب و جاهنگی و ایجاد تعامل در جهت پیشبرد اهداف فدراسیون موفق
و موید باشید.

هاشم اسکندری

رئیس فدراسیون

و نایب رئیس کنفدراسیون ورزش های بیلیاردی آسیا

5.1. It is allowed to pocket any object ball as well as to pocket a cue ball off any object ball.

5.2. When a cue ball is pocketed a shooter takes any object ball from a playing surface, put it on his shelf for pocketed balls and continues to play with a cue ball in hand from anywhere on the playing surface. With the cue ball in hand it is allowed to pocket an object ball *only*.

Note¹: If the cue ball is pocketed when playing with the cue ball in hand, the stroke is a foul (see p.7). After taking a *penalty* ball an opponent continues to play with a cue ball in hand from anywhere on the playing surface. If an object ball is pocketed along with the cue ball when playing with the cue ball in hand, the object ball is considered to be illegally pocketed and is spotted.

5.3. There is no need to call the ball or the pocket. Any additionally pocketed ball (balls) on a legal stroke is counted in the shooter's favor.

5.4. Any shot should be legally completed according to "Pyramid general rules" p. 20. Otherwise it is a foul.

6. Scoring. Any legally pocketed ball counts one point for the shooter.

In case of a foul one point is added to the opponent's score.

7. Penalties. In case of a foul (along with one point added to the opponent's score) any ball (according to the opponent choice) is taken from the bed of the table and placed onto an opponent's shelf for pocketed balls. Such a ball is called *the penalty ball*. It is taken from the bed of the table after all the illegally pocketed balls and all the balls jumped off the table are spotted.

Note²: If a cue ball is illegally pocketed or jumped off the table an opponent takes off a *penalty* ball and continues to play with a cue ball in hand from anywhere on the playing surface (in such a case it is allowed to pocket an object ball *only*).

If a cue ball remains in play (on the bed of the table) after a foul is committed an opponent has two options after taking off a *penalty* ball:

(1) to continue a game with a cue ball in hand from anywhere on the playing surface (in such a case it is allowed to pocket any object ball *only*); or

(2) to continue a game with a cue ball from where it stopped (in such a case it is allowed to pocket any object ball and the cue ball).

8. Spotting balls. All the illegally pocketed balls and all the balls jumped off the table are spotted according to according to "Pyramid general rules" p. 25.

shelf for pocketed balls. Such a ball is called *the penalty ball*. It is taken from the bed of the table after all the illegally pocketed balls and all the balls jumped off the table are spotted.

8. Spotting balls. All the illegally pocketed balls and all the balls jumped off the table are spotted according to according to “Pyramid general rules” p. 25.

«Combined pyramid»

While playing “Combined Pyramid” you should follow “Pyramid general rules” and the following rules:

1. Object of the game. To score eight points prior to the opponent.

2. Balls used. Standard set of sixteen pyramid balls: fifteen ivory white balls numbered 1-15 used as object balls plus one colored (preferably yellow) unnumbered ball used as a cue ball.

3. Racking the balls. (see “Pyramid general rules” p.8.1 and 8.2)

4. Opening break shot. The opening break shot is performed with cue ball in hand from home (from behind the home-line) according to “Pyramid general rules” p.11 and 12.

5. Rules of play:

5.1. It is allowed to pocket any object ball as well as to pocket a cue ball off any object ball.

5.2. When a cue ball is pocketed a shooter takes any object ball from a playing surface, put it on his shelf for pocketed balls and continues to play with a cue ball in hand from behind a home-line according to according to “Pyramid general rules” p. 21.

5.3. There is no need to call the ball or the pocket. Any additionally pocketed ball (balls) on a legal stroke is counted in the shooter’s favor.

5.4. Any shot should be legally completed according to according to “Pyramid general rules” p. 20. Otherwise it is a foul.

6. Scoring. Any legally pocketed ball counts one point for the shooter.

In case of a foul one point is added to the opponent’s score.

7. Penalties. In case of a foul (along with one point added to the opponent’s score) any ball (according to the opponent choice) is taken from the bed of the table and placed onto an opponent’s shelf for pocketed balls. Such a ball is called *the penalty ball*. It is taken from the bed of the table after all the illegally pocketed balls and all the balls jumped off the table are spotted.

If a cue ball is illegally pocketed or jumped off the table an opponent takes off a *penalty* ball and continues to play with a cue ball in hand from behind a home-line according to “Pyramid general rules” p. 21.

8. Spotting balls. All the illegally pocketed balls and all the balls jumped off the table are spotted according to according to “Pyramid general rules” p. 25.

«Dynamic pyramid»

While playing “Dynamic Pyramid” you should follow “Pyramid general rules” and the following rules:

1. Object of the game. To score eight points prior to the opponent.

2. Balls used. Standard set of sixteen pyramid balls: fifteen ivory white balls numbered 1-15 used as object balls plus one colored (preferably yellow) unnumbered ball used as a cue ball.

3. Racking the balls. (see “Pyramid general rules” p.8.1 and 8.2)

4. Opening break shot. The opening break shot is performed with cue ball in hand from home (from behind the home-line) according to “Pyramid general rules” p.11 and 12.

5. Rules of play:

- (1) the cue ball fails to make contact with any object ball on the stroke (see Rule 5.3);
 - (2) illegal opening break shot (see Rule 12.1);
 - (3) the next shot begins while the previous shot is not completed (see Rule 14.2);
 - (4) illegal striking the cue ball (see Rule 15);
 - (5) the player fails to have at least one foot in contact with the floor at the moment the cue tip contacts the cue ball (see Rule 16);
 - (6) Illegal touching balls (see Rule 17);
 - (7) the double hit (see Rule 18);
 - (8) the push stroke (see Rules 19.1 and 19.2);
 - (9) the illegally completed shot (see Rule.20);
 - (10) the cue ball or any object ball being a jumped ball off the table (see Rule 24.3);
 - (11) infringing the provisions of the «Slow play» Rule (see Rule 26);
 - (12) the non-shooting player interference (see Rule 28).
- 29.2. If the player infringes several Rules on the single stroke, the single penalty is imposed.

«Free pyramid»

While playing “Free Pyramid” you should follow “Pyramid general rules” and the following rules:

1. Object of the game. To score eight points prior to the opponent.

2. Balls used. Standard set of sixteen pyramid balls: fifteen ivory white balls numbered 1-15 plus one colored (preferably yellow) unnumbered ball.

In the game of «Free pyramid» there is no permanent dividing the balls into the one and only cue ball (struck by the cue) and the object balls (struck by the cue ball)

When performing any stroke (except the opening break) a player can use any ball on the bed of the table (regardless of its number and color) as a cue ball.

Reciprocally all the other balls on the bed of the table (regardless of their number and color) can be treated as object balls.

3. Racking the balls. (see “Pyramid general rules” p.8.1 and 8.2)

4. Opening break shot. The opening break shot is performed with cue ball in hand from home (from behind the home-line) according to “Pyramid general rules” p.11 and 12.

5. Rules of play:

5.1. Before any stroke (except the opening break) a player is entitled with a free choice of the cue ball.

5.2. If any ball is pocketed on a legal stroke, the shooter continues to play thus receiving a new free choice of the cue ball.

5.3. If no ball is pocketed on a legal stroke, a turn to perform the next stroke with a new free choice of a cue ball goes to the opponent.

5.4. It is allowed to pocket any object ball as well as to pocket a cue ball off any object ball.

5.5. There is no need to call the ball or the pocket. Any additionally pocketed ball (balls) on a legal stroke is counted in the shooter’s favor.

5.6. Any shot should be legally completed according to according to “Pyramid general rules” p. 20. Otherwise it is a foul.

6. Scoring. Any legally pocketed ball counts one point for the shooter.

In case of a foul one point is added to the opponent’s score.

7. Penalties. In case of a foul (along with one point added to the opponent’s score) any ball (according to the opponent choice) is taken from the bed of the table and placed onto an opponent’s

24.1. Balls coming to rest other than on the bed of the table after a stroke (on the cushion top, rail surface, floor, etc.) are considered jumped balls.

24.2. A ball may bounce on the cushion tops and rails of the table without being a jumped ball if it returns to the bed of the table by itself and without touching anything that is not a permanent part of the pyramid table.

Balls that strike or touch anything not a part of the table, such as light fixture, chalk on the rails and cushion tops, etc., shall be considered jumped balls even though they might return to the bed of the table after contacting items which are not parts of the table.

24.3. When a stroke results in the cue ball or any object ball being a jumped ball off the table, the stroke is a foul.

24.4. All jumped balls are spotted after completion of the shot.

25. Spotting balls

25.1. All the illegally pocketed, jumped off and penalty balls are spotted after the completion of the previous shot and before the beginning of the next.

25.2. A single ball is placed on the foot spot.

If more than one ball is to be spotted, they are placed in an arbitrary order on the spotting line from the foot spot to the foot cushion frozen to each other.

When any balls on or near the spotting line interfere with the spotting of balls, the balls to be spotted are placed on the spotting line as close as possible to the foot spot and as close as possible to the interfering balls without being frozen to them.

If there is no sufficient room on the spotting line between the foot spot and the foot cushion for balls that must be spotted, such balls are then placed on the extension of the spotting line (between the foot spot and center spot), as near as possible to the foot spot.

25.4. While playing "Free pyramid" any spotted ball can be used by the incoming player as the cue ball or as the object ball.

26. Slow play

If in the opinion of the referee a player is impeding the progress of the tournament or game with consistently slow play, the referee can warn the player and then at his discretion impose a time limit up to the maximum of 45 seconds that applies to both players between shots (that is both players are put on a shot-clock). If the referee does impose a time limit and that limit is exceeded by a player who has received a 10 second «time» warning a foul will be called.

27. Non-player interference

If during the match the balls are moved by a non-player (directly or by an influence on the shooter), the balls shall be replaced as near as possible to their original positions immediately prior to the incident, and play shall resume with no penalty on the player imposed.

This rule also applies to «act of God» interference such as earthquakes, hurricanes, light fixture falling, power failures, etc.

If the ball cannot be restored to their original positions, the colored ball is placed in the home area (if the colored ball is out of play, it should be return in play instead of any white ball remaining on the bed of the table), all the white balls remaining on the bed of the table are racked in the form of pyramid (or incomplete pyramid) with the apex on the foot spot and the game will continue with the requirements of the normal opening break (players lag for break). Scoring of points is to be resumed at the score at the moment of game disruption.

Note: An incomplete pyramid should be racked according to Rule 8.

28. Non-shooting player interference

If the non-shooting player distracts his opponent or interferes with his play, he has fouled.

If a player shoots out of turn, or moves (or touches) any ball except during his inning, it is considered to be interference

29. Penalties

29.1. The penalties are imposed in case of:

20. Legally completed shot

Any shot (except the opening break) is considered to be *legal (legally completed)* if none of this Rules is infringed and additionally – *after* a collision (a contact) of the cue ball with one of the object balls any ball on the bed of the table (the cue ball or any object ball)

(1) is pocketed; or

(2) rebounds off any cushion and *thereafter*: (a) touches another cushion, or (b) drives any ball to another cushion, or (c) touches any ball frozen to another cushion; or

(3) crosses the center line and *thereafter*: (a) touches any cushion, or (b) drives any ball to any cushion; or

(4) rebounds off any cushion and *thereafter*: (a) crosses the center line, or (b) drives any ball to any across the center line

Failure to meet this requirements is a foul.

Notes:

1. All the elementary playing acts (collisions of the balls, rebounds off the cushions, crossings the center line, etc.) must occur only in the above-mentioned order. Otherwise it is a foul.

2. If the cue ball strikes the object ball that is frozen to the cushion, and this object ball rebounds off the cushion, strikes the cue ball in return and drives it to any cushion or across the center line, the shot is considered to be legal only if there were two separate collisions – cue ball/object ball and object ball/cue ball. Otherwise it is a foul.

3. A ball crosses the center line only if the center of the ball crosses the center line.

4. If a ball rebounds off a jaw («a nose») of a side pocket and returns back to its half of the table, its center have crossed the center line at least once.

21. Cue ball in hand from behind home-line

21.1. According to the rules of “Combined pyramid” a shot may be taken with cue ball in hand from behind home-line. In this case all the requirements of Rule 11 should be met

21.2 It is allowed to pocket any ball after the cue ball contacts any object ball outside the home area. If all the object balls are inside the home area a shot is taken with cue ball in hand from behind a foot line.

21.3. A shot with cue ball in hand from behind home-line should meet all the all the requirements of Rule 20.

22. Legally and illegally pocketed balls

22.1. A ball is considered *legally pocketed* if as a result of a legal stroke, it drops off the bed of the table into the pocket and remains there.

22.2. All the *legally pocketed* balls are taken out of pockets placed onto the shelf for pocketed balls. (Each player is provided with his/her own shelf.)

22.3. If any of these Rules is infringed on the stroke all the balls dropped into the pockets as a result of this stroke are considered *illegally pocketed*.

22.4. All the illegally pocketed balls don't count and are to be spotted.

22.5. A ball that rebounds from a pocket back onto the table bed is not a pocketed ball. (No penalty is to be imposed.)

23. Ball on the edge of pocket

23.1. If a ball hanging on the edge of pocket falls into a pocket without being hit by another ball, and no being a part of any stroke in progress, it shall be replaced as closely as possible to its original position prior to falling, and play shall continue.

23.2. If an object ball drops into a pocket without being hit by another ball as a player shoots at it, all the balls are to be replaced to their positions prior to the stroke, and the player shoots again.

23.3. If a ball balances momentarily on the edge of a pocket and then falls in, it shall count and not be replaced.

24. Ball jumped off the table

11.5. As long as the cue ball remains in hand (not in play), it may be adjusted by the player's hand, cue, etc. Once the cue ball is in play per the above, it may not be impeded in any way by the player; to do so is to commit a foul.

12. Legal opening break shot

12.1. The opening break shot is considered to be legal, if *after* a collision (a contact) of the cue ball with one of the object balls:

- (1) any ball (the cue ball or any object ball) is legally pocketed; or
- (2) at least *three* different object (numbered) balls are driven to the cushion (cushions); or.
- (3) *two* different object (numbered) balls are driven to the cushion (cushions) and *plus* at least *one* (*any one*) object ball should cross the center line of the table.

Failure to meet these requirements is a foul.

12.2. When the breaker fails to make a legal break, the incoming player has the option of

- (1) accepting the table in position and shooting, or
- (2) accepting the table in position and assigning the offending player to shoot, or
- (3) having the balls reracked and shooting the opening break
- (4) having the balls reracked and assigning the offending player to rebreak.

Note: When reracking the balls after taking a penalty ball from the bed of the table a rule of racking an incomplete pyramid should be followed (see Rule 8).

13. Alternate break

In every next game of the match opponents alternate break.

14. Beginning and completion of shot

14.1. The shot begins once the cue tip contacts the cue ball and completes once all the balls on the bed of the table become motionless. (A spinning ball is in motion.)

14.2. It is a foul to begin the next shot while the previous shot is not completed.

15. Striking cue ball

Legal shot requires that the cue ball be struck only with the cue tip along the axes of the cue. Failure to meet this requirement is a foul.

16. Foot on floor

Player must have at least one foot in contact with the floor at the moment the cue tip contacts the cue ball, or the shot is a foul.

17. Illegal touching balls

17.1. It is a foul to make contact with any ball (the cue ball or any object ball) on the bed of the table with anything (the body, clothing, chalk, mechanical bridge, cue shaft, etc.) except the cue tip (while attached to the cue shaft), which may contact the cue ball in the execution of a shot.

18. Fouls by double hit

If the cue stick touches the cue ball more than once on a shot, the shot is a foul.

19. Push stroke fouls

19.1 When striking the cue ball it is prohibited to maintain a contact between the cue tip and the cue ball till the moment the cue ball strikes (makes contact with) the object ball. Otherwise the stroke is considered a push stroke and it is a foul.

19.2. If the cue ball is touching the required object ball prior to the shot, or if the distance between the cue ball and the object ball is so negligibly little that it is practically impossible to avoid a momentary triple contact – “cue tip-cue ball-object ball”, it shall not be considered a push stroke if a stroke is executed

- (1) no less than 45 degrees away from the center line of these two balls, or
- (2) in such a way that cue ball does not follow through the object ball.

Otherwise it is a foul.

Note: Playing away from a frozen object ball (without moving the latter) does not constitute a collision with this object ball. If thereafter the cue ball fails to contact any object ball, the shot is a foul (see Rule 5.3).

- (1) to perform the next stroke himself, or
- (2) to assign it to the offender.

7. Lag for Break

7.1. The following procedure is used for the lag for the opening break. With the balls in hand behind the home-line, one player to the left and one player to the right of the long string, the balls are shot simultaneously to the foot cushion and back to the head end of the table. The player whose ball is the closest to the head cushion wins the lag.

7.2. It is an automatic loss of the lag if:

- (1) The ball crosses into the opponent's half of the table;
- (2) The ball fails to contact the foot cushion;
- (3) The ball drops into a pocket;
- (4) The ball jumps off the table;
- (5) The ball touches the long cushion; or;
- (6) The ball contacts the foot rail more than once.

7.3. If both players violate automatic-loss lag rules, or if the referee is unable to determine which ball is closer, the lag is a tie and is replayed.

7.4 The player winning the lag has the choice of

- (1) performing the break shot or
- (2) assigning it to the opponent.

8. Racking the balls

8.1. Before the opening break fifteen ivory white numbered balls are racked in the form of the equilateral triangle (pyramid) with the apex ball on the foot spot and the base parallel to the foot rail. All the balls must be pressed together so that they all have contact with each other. When racking the balls a standard triangle must be used.

8.2. The colored unnumbered ball used as the cue ball on the opening break must be placed in the home area.

Note: Under certain circumstances during a game an *incomplete pyramid* should be racked (see Rule 12 and 27). While racking the incomplete pyramid all the requirements for racking a complete pyramid should be met plus the following specific features:

The incomplete pyramid is filled from the top to the bottom. The bottom row is filled symmetrically from the middle to the edges, to the long string of the table. For perfect symmetry a ball from a top of the pyramid is replaced to the bottom row if needed.

9. Position of ball

The position of a ball is judged by the position of its center

10. Home and home-line

10.1. A home area does not include the home-line.

10.2. A ball that is dead center on the home-line is judged to be outside home.

11. Cue ball on opening break

11.1. The opening break shot is taken with cue ball in hand from home (from behind the home-line).

11.2. The colored unnumbered ball must be used as the cue ball at the opening break shot.

11.3. The incoming player may place the cue ball anywhere in the home, but not on the home-line (see Rules 9 and 10).

If the cue ball is placed outside the home, the referee or the opposing player must inform the shooting player of improper positioning of the cue ball before the shot is made. Otherwise the shot is considered legal.

If the shooting player is informed of improper positioning, he must then reposition the cue ball.

11.4. The cue ball is considered to be in play once the cue ball has been struck by the cue tip (see Rule 14).

International Pyramid Confederation



Official International IPC Rules (introduced from 01.01.2006)

Pyramid general rules

1. Table, balls, equipment

When playing pyramid games described in this rules tables, balls and equipment meeting standards prescribed in the «IPC Equipment Specifications» should be used.

2. Marking the pyramid table

2.1. The following accurate and clearly visible lines and spots must be marked on the cloth of the pyramid table:

- (1) *Center spot* – a point in the center of the playing surface of the table.
- (2) *Center line* – a straight line drawn through the center spot parallel to the short rails. The center line divides the playing surface of the table on two halves – a head half and a foot half.
- (3) *Head spot* – a point in the center of the head half of the playing surface of the table.
- (4) *Home-line* – a straight line drawn through the head spot and parallel to the head rail.
- (5) *Foot spot* – a point in the center of the foot half of the playing surface of the table.
- (6) *Spotting line* – a part of the long string drawn from the foot spot to the middle of the foot cushion.

2.2. *Home* is defined as the part of the bed of the table between the home-line and the head cushion..

3. Balls used

Standard set of sixteen pyramid balls: fifteen ivory white balls numbered 1-15 plus one colored (preferably yellow) unnumbered ball.

4. Cue ball and object balls

- 4.1. *Cue ball* is a ball struck by the cue while playing a game.
- 4.2. While playing games other than “Free pyramid” the colored ball is used as the cue ball. a
- 4.3. While playing “Free pyramid” any ball on the bed of the table (regardless of its color) may be used as the cue ball by a shooter, when it is his/her turn to perform a stroke. (The only exception is an opening break shot when a colored ball should be used as the cue ball.)
- 4.4. Reciprocally all the other balls on the bed of the table except the cue ball are the object balls.

5. Collision

- 5.1. A collision (a contact) of the cue ball with one of the object balls is the necessary requirement for any shot including an opening break to be legal.
- 5.2. . The cue ball may hit an object ball directly as well as off any cushion.
- 5.3. It is a foul when the cue ball fails to make contact with any object ball.

6. Playing after foul

In case of a foul (after the illegally pocketed balls and the balls jumped off the table are spotted, and a penalty ball is taken off the bed of the table) an opponent has an option:

I hereby declare that I am responsible for my own insurance coverage for attending any event to compete, including the time for travel to and from the event. I agree not to hold the organizer responsible for any insurance incident through any accident, medical or travel expense that I may incur.

Anti-Doping Declaration

1. I have had an opportunity to review the WCBS Anti-Doping Rules. These can be downloaded from the WCBS website www.worldbilliard.com/AntiDoping.pdf Further Anti-Doping regulations, information and the List of Prohibited Substances can be viewed on the WADA website www.wada-ama.org
2. I consent and agree to comply with and be bound by all of the provisions of the WCBS Anti-Doping Rules, including, but not limited to, all amendments to the Anti-Doping Rules and all International Standards incorporated in the Anti-Doping Rules.
3. I consent and agree to the creation of my profile in WADA Doping control Clearing House (ADAMS) and/or any other authorized National Anti-Doping Organizations (NADOS) similar system under WCBS's agreement for the sharing of information, and to the entry on my doping control and Therapeutic Use Exemption related data in such systems.
4. I acknowledge and agree that the WCBS and its member Associations have jurisdiction to impose sanctions as provided in the WCBS Anti-Doping Rules.
5. I also acknowledge and agree that any dispute arising out of a decision made pursuant to the WCBS Anti-Doping Rules, after exhaustion of the process expressly provided for in Article 13 of the WCBS Anti-Doping Rules to an appellate body for final and binding arbitration, which in the case of International-Level Athletes is the Court of Arbitration for Sport.
6. I acknowledge and agree that the decisions of the arbitral appellate body referenced above shall be final and enforceable, and that will not bring any claim, arbitration, lawsuit or litigation in any other court or tribunal.
7. I am aware that I may be requested to undergo a drug test at any event that is sanctioned by the WPA, and that I agree to fully comply with such requests.

I have read and understand the entire contents of this Agreement Form.

Signed:

Date

I agree, if requested, to make myself available for any press conference, interview, sponsor functions, photo or publicity opportunity to assist during the event, providing the request is not unreasonable. Failure to comply will result in a fine of US \$500.

Code of Conduct

I agree to abide by the Rules set out in the WPA Code of Conduct. Details of such are available on the WPA website, and includes behavior, gambling and electronic media. N.B. It is the responsibility of the player to read the Code of Conduct. I understand if I fail to act properly, I will be dealt with in accordance with the penalties set forth in the Disciplinary Catalogues of the WPA Sports Regulations.

Dress Code and Logos

I agree to adhere to a specific dress code if one is issued for an event. If a specific dress code is not given for an event, WPA Dress Code B will apply. I will dress in an appropriate manner and I will not dress in any fashion or wear any logo that could be deemed to be offensive. (Appropriate dress and offensive logos in many cases are geographically specific and I will take this into account when considering these issues) I understand that all logos are to be approved by the WPA Sports Director or Tournament Director, and that I may be required to wear a logo of the tournament sponsor. Refusal to wear such logo could result in my disqualification from the tournament. I agree not to wear a logo of any sponsor that wasn't declared at least thirty days prior to the commencement of an event without the express approval of the Organizer. National and/or Federation logos are permitted at all times unless specifically stated otherwise.

Equipment

I agree for the WPA to act in the best interests of players in providing the best possible conditions for events, which include but not limited to, table specifications, playing equipment, lighting, practice facilities and rosters.

Rules Declaration

I agree to abide by the rules of play as set down by the WPA, including any special rules that may apply to a particular event. I agree that the Tournament Director will have final say in any dispute that may arise.

Prize Money and Taxes

I understand that the WPA will use its best judgment in awarding an event to an organizer, and that it is the organizer of an event who is liable for payment of the advertized prize money, and that neither the WPA nor its officers are liable for any shortfall that may occur.

If my attempt fails to obtain an appropriate tax certificate, I understand that the WPA, if requested by me, will pursue all available avenues to ensure that I will receive a proper tax certificate should tax be withheld from any prize money.

Insurance Declaration

APPENDIX 1

This document is intended as non-discriminatory. Words indicating the male gender include the female gender and vice-versa. Words indicating the singular include the plural and vice-versa. It is part of the WPA Sports Regulations, available on www.wpapool.com

PLAYER LICENSE FORM

NAME: _____ / _____ Athlete Code No:
Surname First name

ADDRESS:

EMAIL: PHONE:

This is an Agreement between the World Pool-Billiard Association (hereinafter referred to as the WPA) and the player whose name and signature appears on this document and is valid until the 31st December of the year in which it was signed, or for any other period specified. Either party may cancel this License at any time but it will be at the sole discretion of the WPA if a player who has cancelled a License will be permitted to another Agreement within twelve months of the date of cancellation.

It is a requirement that players become or maintain their membership of their National organization within the WPA structure, as this Agreement does not replace that, nor offer the benefits, rewards and any entitlements that the player currently receives. There are no changes to the allocation and selection processes for players wishing to participate in all WPA events.

Obligation

I accept that under the conditions of this License, I will not participate in any pool event that is not sanctioned by the WPA if the conditions of the event meet the WPA sanctioning criteria as described in the WPA Sanctioning Catalogue that is available on the WPA website, www.wpapool.com without the express written permission from the WPA. Further, I am aware that if I participate in any international pool event purporting to be a world championship or connotations of it being a world championship my License will be cancelled immediately.

Player Meetings

I agree that as a participant of a WPA event I am expected to attend pre-scheduled tournament Player Meetings. I understand that these meetings are mandatory for all players, and my nonattendance may result with being excluded from the event. I understand that the organizer reserves the right to determine whether an absence is excused based upon circumstances beyond my control, e.g. airline rescheduling, medical emergency, etc., and the organizer may request a penalty to be applied to a player for non-attendance. I understand that the WPA will support such requests. I understand that I need to make all reasonable attempts to contact the organizer prior to the meeting if I am not able to attend.

6.6 Disciplinary Catalogue

Offense	Action	Decision
Unsportsmanlike behavior	Fine up to \$2.000,00 and disqualification from the event	TD
Inappropriate dress code	Fine up to \$100 and disqualification from the event	TD
No show	Fine up to \$500 and no entry for next three ranking events	SD
Displaying poor sportsmanship	Fine up to \$500 and disqualification from the event	TD
Not attending a player meeting	First offence \$250; Second offence \$500	
Disturbing an event intentionally	Fine up to 450 and disqualification from the event	TD
Involvement in match fixing for the purpose of gambling	Fine up to \$25.000,00 and suspension Loss of all ranking	TD
Not present on the award ceremony	Fine up to \$100	SD
Alcohol abuse	Fine up to \$500,00 and disqualification from the event	TD
Drug abuse	Disqualification from the event Loss of all ranking points and suspension	Board
Alcohol or drug taking during Junior WC and participating in any form of gambling	Disqualification from the event	SD
Doping violation based upon WADA (IOC) guidelines	Suspension	Board
Insulting a WPA representative, VIP or Sponsor	Fine up to \$5000,00, loss of 50% of ranking points and suspension	Board
Insulting a spectator	Fine up to \$100 and disqualification from the event	SD
Abuse of the sport via public forums, electronic media or other mean	Fine up to \$5000,00, loss of 50% of ranking points and suspension	Board
Participating in a non-sanctioned event	Fine up to \$5000,00, loss of 50% of ranking points and suspension	Board
Any of the above infractions following WC victory	Forfeit from participation at the next WC Fine up to \$2.000,00 Up to Suspension	Board

Fines explained above are in USD

NOTE: If an athlete is disqualified from an ongoing event, all of his/her prize money goes back to the WPA Treasury.

6.1. Code of Conduct

Having a positive image of the WPA and of its events is a valuable asset and is bringing advantages for all athletes and members of the WPA. Based upon this, it is the duty of each single individual to refrain from unnecessary attacks on sponsors, other athletes, or the WPA whenever addressing representatives of the media. Responsible explanations of legitimate and unsatisfying conditions are not forbidden, but should not be made in such a fashion that may cause harm to the WPA, the financial interests of a sponsor, or the overall image of the sport.

All athletes must act and behave at all times in the best interests of the sport that is to be expected of a professional. An athlete will refrain from making public comments that could be deemed as bringing the sport into disrepute. If an athlete fails to act properly, he/she will be dealt with in accordance with these rules.

Any athlete who is disqualified from an event will forfeit any points awarded and all prize money, which will be held at the WPA Treasury. Offences and penalties are listed in paragraph 5.6 of the Sports Regulations.

6.2 Imposing of Penalty

Action is taken against all violations of the Code of conduct as soon as they are being detected. The WPA is to be informed immediately when an athlete in an event is being offered money or presents. Athletes participating in an event are not allowed to enter into any betting with regards to the outcome of it.

6.3 Protest procedure

If an athlete wants to protest against a referee's decision, he/she may do so right after the incident occurred. Play must be stopped and the referee will contact the Head Referee for his decision. If the athlete wants to protest against the HR's decision, a money guarantee of 100, US\$ must be given to the HR. He will then contact the WPA Tournament Director as soon as possible. The WPA Tournament Director will find a decision by all means he feels appropriate. If the Sports Director agrees with the athlete, the 100, - US\$ will be refunded. Otherwise, the money will stay with the WPA Treasurer. The WPA Tournament Director may only be asked for judgment if all other means have been contacted first. Against the final decision there is no recourse, and the questioned match has to continue as decided.

6.4 'Outside the match' offences

Athletes who receive a penalty for offences between matches, after matches or during the event, have the right to submit an application to the Board within 14 days after receiving the penalty.

6.5 The right to protest against the decision made by the Board

An Athlete has the right to appeal any decision made by the WPA Board or its officers through the WPA Court of arbitration.

6. World Championships & WPA ranking events

Code of Conduct and Protest Guidelines

5.1 WPA Sports Director

The WPA Sports Director or his appointed deputy will be present on all World Championships supervising the event with regards to sportive aspects.

5.2 Tournament Director

Tournament Director in charge of the WC's and WPA ranking events must be approved by the WPA Board. There must be one Tournament Director for the WC. The Tournament Director will make the final ruling for any disputes on rules of play.

5.3 Head Referee

Each Continental Association should appoint at least one Head referee for WPA disposal. These referees must perform at highest level and be active Head Referees within CF.

There must be one appointed Head Referee for the WC's and WPA ranking events. This Head referee must be approved by the WPA.

5.4 Referees

The WPA will structure or recognize a referee program in each continent. Referees can undergo an examination conducted by the WPA Sports Director and the successful applicants will be endorsed with a certificate identifying them as a qualified Intercontinental Referee.

5.5 Tournament Referees

The Organizer is responsible for a sufficient number of referees on site. The organizer must, at all times have at least one (1) HR for the tournament, in addition 1 referee for a maximum of two (2) tables with substitutes should be present. The referees are responsible for appointed tables at all times.

Only highest level of referees within the CF should be invited on WC's and WPA ranked events.

5.6 International Referees

The WPA will encourage its members to send referees to officiate at the WPA events. The costs for sending the referees shall be shared as follows:

- Travel costs covered by the continental member from where referee resides
- Accommodation to be paid by the WPA on a twin share basis
- Daily Allowance to be paid by the Organizer.
 - For HR – \$150 per day
 - For all other referees \$100 per day

5. Tournament Officials

4.10. World Games

The IWGA as an organization recognized by the IOC ensured that their very best athletes enter The World Games. Together with the stipulation for global representation, this brings about top-level competitions and maximum universality.

4.10.1 Allocations

The allocation of the spots will be determined according to the following:

Current 9-Ball World Champions Men/Women	1
Host Country	1
WPA Members	14

No country is permitted to have more than two representatives (not included are the current world champions). Members are required to nominate athletes according to the following:

1. The current national 9-Ball champions for the countries where the invitations are given and the championship must have been played within the past two years. If no championship has been played, or if there is a second spot to fill then (b) will apply.
2. Athletes will be selected from the current WPA official rankings at the time of the selection. The WPA reserves the right to deny entry if the above process is not applied or if it determined not to be in the best interest of the sport.

128 Athletes - double elimination

Final result	C 1	C 2	C 3
1	9000	7900	4800
2	7500	6500	3900
3	6250	5500	3300
4	5000	4500	2800
5 – 6	4400	3800	2300
7 – 8	3800	3200	2000
9 – 12	3250	2700	1800
13 – 16	2750	2275	1450
17 – 24	2250	1950	1100
25 – 32	1900	1600	975
33 – 48	1625	1250	850
49 – 64	1200	900	600
65 -96	800	600	400
97 – 128	400	300	200

4.9. WPA Members ranking

Each member has the opportunity to add up to three (3) events to the WPA ranking for Women and up to three (3) events to the WPA ranking for men..

4.9.1 Ranking regulations

These events for men or women must have a minimum number of 32 athletes.

Entry to these tournaments must be available to all WPA members and their athletes.

Only top 32 finishing positions will be added to the WPA Ranking.

4.9.2 Member calendar announcements

Members are required to announce their calendar for the following season no later than 31st October in the current Sports season with the specification of which three (3) events will be counted as the WPA Ranking events in this category.

4.9.3 Points overview**32 Athletes – Single elimination**

Final result	C 4
1	2000
2	1500
3	1100
4	900
3 & 4	1000
5 - 8	600
9 - 16	400
17 - 32	200

64 Athletes - double elimination

Final result	C 1	C 2	C 3
1	8000	6900	3600
2	6500	5500	3000
3	5500	4800	2700
4	4500	4200	2300
5 - 6	4000	3800	2000
7 - 8	3600	3450	1800
9 - 12	3100	3050	1600
13 - 16	2800	2650	1400
17 - 24	2400	2150	1100
25 - 32	2000	1800	850
33 - 48	1550	1400	550
49 - 64	8000	6900	3600

128 Athletes - single elimination

Final result	C 1	C 2	C 3
1	9000	7900	4800
2	7500	6500	3900
3	6250	5500	3300
4	5000	4500	2800
3 & 4	5625	5000	3050
5 - 8	4400	3800	2300
9 - 16	3250	2700	1800
17 - 32	2250	1950	1100
33 - 64	1625	1250	850
65 - 128	400	300	200

128 Athletes – group & single elimination

Final result	C 1	C 2	C 3
1	9000	7900	4800
2	7500	6500	3900
3	6250	5500	3300
4	5000	4500	2800
3 & 4	5625	5000	3050
5 - 8	4400	3800	2300
9 - 16	3250	2700	1800
17 - 32	2250	1950	1200
33 - 64	1625	1250	850
65 - 96	800	600	400
97 - 128	400	300	200

4.8 World Ranking System – ranking points

32 Athletes – Single elimination

Final result	C 1	C 2	C 3
1	6000	4900	2500
2	5000	4000	2150
3	4500	3700	1800
4	4000	3300	1400
3 & 4	4250	3800	1600
5 - 8	3500	2800	1300
9 - 16	2000	1600	700
17 - 32	500	400	200

32 Athletes - group & single elimination

Final result	C 1	C 2	C 3
1	6000	4900	2500
2	5000	4100	2150
3	4500	3700	1800
4	4000	3300	1400
3 & 4	4250	3500	1600
5 - 8	3500	2900	1300
9 - 16	2500	2150	1000
17 - 24	1250	1100	600
25 - 32	500	400	200

32 Athletes - double elimination

Final result	C 1	C 2	C 3
1	6000	4900	2500
2	5000	4100	2150
3	4500	3700	1800
4	4000	3400	1400
5 - 6	3500	3150	1300
7 - 8	3000	2700	1200
9 - 12	2500	2150	1000
13 - 16	2000	1600	800
17 - 24	1250	1100	600
25 - 32	500	400	200

64 Athletes - group & single elimination

Final result	C 1	C 2	C 3
1	8000	6900	3600
2	6500	5500	3000
3	5250	4800	2700
4	4750	4200	2300
3 & 4	5000	4500	2500
5 - 8	4000	3800	2000
9 - 16	3100	3050	1600
17 - 32	2400	2150	1100
33 - 48	1550	1400	550
49 - 64	600	500	250

4.7 World Ranking System

The WPA Ranking List is the official vehicle for the WPA to identify the best pool-billiard athletes in the world. The performances of the athletes in eligible events shall have their efforts credited and published on our website.

There shall be a separate rankings list for men and women. It is composed from results taken at all events deemed to be within the category of Ranking Event.

4.7.1 Awarding of points

Points will be awarded according to the category of event. See point 3.8

4.7.2 Validity of Points

All points from the World Ranking events will be valid from the completion of an event in one year, until the same event is played the following year. If an event is not played the second year, the points will cancel as of the 31st December of the year the event was not held.

4.7.3 Ranking Event Requirements

Currently there are three categories of Ranking Events, and points are adjusted for each category.

Category 1 - World Championships

Category 1 carries the maximum amount of points. World championships for men and women must have a field size of no less than 32. For all the following: Boys U17 & U19, girls, seniors, and wheelchair athletes, the field size must not be less than 16.

Category 2

These events for men or women must have a minimum number of 32 athletes. Entry to these tournaments must be available to all members and their athletes. Prize money to these events requires added funds of no less than USD 75,000.

Category 3

These events for men or women must have a minimum number of 32 athletes. Entry to these tournaments must be available to all members and their athletes. Prize money to these events requires added funds of between USD 50,000 and USD 75,000.

4.4 Wild Cards

The Right for wild cards is decided between the Sports Director and President and will be distributed to:

- WPA
- The Continental Associations
- The Organizer
- Defending Champion – this spot is not transferable

4.5 Automatically invited Athletes

For all ranking events, a predetermined number of athletes will be invited directly into Stage 1 of ranking events from the ranking list that is current at the time of issuing allocations. Being automatically invited does not determine what seeding position, if any, the athlete will be given for the event.

All World Champions will have the automatically invite to the World Championship in the same discipline, coming from WPA wild cards in case they have had a World title in the past two years.

All winners of the WPA Sanctioned events in the category B will have the automatically invite to the World Championship in the same discipline in the same sport season.

4.6 Types of Events

The WPA differentiates between the following events:

- World Championships
An event that is officially sanctioned as a world championship will have the winner receive Category 1 ranking points, and recorded as the “WPA World (discipline) Champion (year).
- World Ranking Events – Categories 1 & 2
Events that meet the criteria of being a world ranking event will have athletes receive points in accordance with the category of the event. These ranking events must be open to all athletes of all members who are in good standing with their Associations.
- Sanctioned Events
These events are organised by third parties where the events meet the required criteria (refer to Sanctioning Catalogue). Any event that fits the criteria as explained in the Sanctioning Catalogue, must apply for sanctioning from the WPA. WPA sanctioned events include tournaments, invitational events, team challenges etc.

4.1 General regulations

These regulations are to explain how athletes are chosen for participation at different WPA sanctioned events and the ranking system. The WPA organizes World Championships in the disciplines of 9-Ball, 8-ball and 10-ball.

Each continental Association that is a member of the WPA receive a certain quota of spots for the categories Men, Women, Boys U17 & U19, Girls and Wheelchair athletes. The following regulations will determine the nominations for these spots.

4.2 Distribution of spots based upon quotas

The allocation of the spots shall be determined according to the following priority.

The WPA ranking will be used as nomination criteria. Based upon an existing contract between the WPA and the organizers certain rules must be honoured. Quotas may change upon agreement of the WPA General assembly.

If possible the spots will be allocated with regards to the membership format in the following priority order:

	Spots in fields	Spots 128	Spots 64	Spots 32	Spots 16
WPA Ranking	13%	16	8	4	2
Members	69%	88	44	22	11
Organiser	6%	8	4	2	1
Qualifier	6%	8	4	2	1
WPA Wild cards	6%	8	4	2	1
Total	100%	128	64	32	16

Amount of the spots will be determined by the number of the affiliates in each CF. Returning spots go back to the WPA for redistribution. If there are no interested parties for extra spots, the spots will be offered to Organiser to hold a qualifier event. In case there are extra spots left, the spots will be awarded following the WPA ranking list.

The WPA reserves the right to offer entry to any athlete after the draw in the case of cancellation by athlete(s) with or without notice. No athlete will be included once the first round has been completed.

4.3 Qualifiers

The WPA may assign spot(s) to other continental members and the organiser in order to hold qualifying event(s). These events must be open to all athletes from all memberships.

4. WORLD CHAMPIONSHIPS & RANKING EVENTS

**Event classification – Qualifiers - Quotas
& Ranking points**

3.23 Unsportsmanlike Conduct

The rules and regulations give the referee and other official's considerable latitude in penalizing unsportsmanlike conduct. Several factors should be considered in such decisions, including previous conduct, previous warnings, how serious the offense is, and information that the athletes may have been given at the Players Meeting at the start of the tournament.

3.24 Disciplinary

Any athlete who is disqualified from an event will forfeit any and all prize money, which will be deposited to the WPA Treasury. Offences and penalties are listed in Disciplinary catalogue (See point 6.)

3.18 Walkover

Athletes must be at the table and ready to play their assigned match at the appointed match time. If an athlete is late for his appointed match time, he will be penalized with one rack. A second call will be made after five minutes, and a second rack will be awarded to the opponent. After ten minutes a final call will be made and a further rack will be awarded to the opponent. At fourteen minutes it will be announced that the athlete has sixty seconds to report at his assigned table, or the match will be awarded to his opponent. At fifteen minutes, the match is awarded to the opponent.

If an athlete is not present within 15 minutes following the official announcement of his/her match, this match will be forfeited. Should this happen in the winner's bracket of a double elimination system, he/she will be placed in the loser's bracket. Otherwise such athlete is disqualified.

Should both athletes in one and the same match in the winner's bracket arrive too late, both of them will be disqualified since both of them cannot use the one and only existing spot in the loser's bracket.

3.19 Dress Code

The WPA Dress Code, as explained in The WPA Regulations is valid for all WPA events. In addition to the dress code, all athletes must have the name of the respective nation displayed on their shirts. Whenever questioned, the WPA Sports Director will decide if participation will be allowed. If an athlete is unsure about the legality of his dress code, the athlete should approach the SD before the match and ask whether the dress code is legal. In exceptional circumstances, the SD may permit an athlete to compete in violation of the dress code.

3.20 Coaching

It is permitted for an athlete to receive advice from a coach during a time out. It is up to the referee and tournament management to set additional limits on this. The coach should not approach the table. If the referee decides that the coach is interfering with or disrupting the match, he may direct the coach to leave the match area.

3.21 Mobile Phones

Active athletes are not allowed to use their mobile phone during the match. Mobile phones must be turned off and may not lie on the table or in any other visible spot.

In situations where a athlete has already been asked once to put away his/her mobile phone, a second violation will be considered as unsportsmanlike conduct.

3.22 Smoking and Alcohol

Smoking and consuming of alcoholic beverages are not permitted during the match. This includes time-outs and other delays. A penalty will be imposed, according to the Disciplinary Catalogue if these rules are violated.

- Category 1 World Championships (men & women) Minimum of USD 100,000
- Category 2 USD 75,000 or above
- Category 3 Between USD 50,000 and USD 74,999

Events for junior athletes, including the Junior World Championships are purely amateur events and no prize money is paid.

3.14 Player Meetings

All athletes who are participating in the WPA events must attend pre-scheduled tournament player meetings. These meetings are mandatory for all athletes, and non-attendance will be dealt with according to the penalties set forth in disciplinary catalogue (See point 6.6).

Non-attendance is not permitted, however it is understood that there are occasions that late arrivals are beyond the control of individuals (e.g. change of airline schedule). Proof of late arrival will be required. Other playing commitments is not an acceptable excuse. Failure to attend a player's meeting will cause a \$275 fine for the first offence, and \$500 for each subsequent offence. These penalties will be at the discretion of the WPA Sports Director or his representative.

3.15 Replacement of the athlete

If an athlete fails to attend the Player meeting without a notice to the WPA Sports Director no later than 8 hours before the meeting takes place, he/she will be replaced with the first athlete assigned from the waiting list at the Stage 1 event.

3.16 Athlete Agreement Form

All athletes who participate at WPA Ranking events are required to sign an Athlete Agreement Form (see appendix 1). This form is valid from the date of signing until the 31st December of that year.

3.17 Athlete Eligibility

Any athlete who is a member in good standing of an affiliated organisation of the WPA is eligible to play in any ranking event. Athletes will have the opportunity of qualifying either through having a ranking high enough to receive an automatic invite, an allocation spot from their Continental Association or by winning a position in an official qualifying tournament.

U19 Boys	Any athlete being 17 or having his 18th birthday in the WC year
U17 Boys	A maximum for any athlete having his 16th birthday in the WC year
Girls	A maximum for any athlete to have their 18th birthday in the WC year

3.10 The Draw

The draw for all ranking events will be done under the supervision and authority of the WPA Sports Director or his appointed representative.

3.11 Seeded Athletes

The number of seeded athletes depends upon the size of the field, but no more than 50% of the field shall be seeded. In double elimination group play, there may only be a maximum of 2 seeded athletes per group.

In group/single elimination formats, athletes in the single elimination stage shall be seeded according to their performance during his/her group play.

With the exception of seeding athletes in the single elimination stage of a combination group/single elimination format, all athletes will be seeded according to the latest WPA rankings at the time of the event, except for the defending champion of any ranking event, who will automatically be given the number 1 seeded position.

In the double elimination system, before the single elimination format will start, the qualified athletes from the loser's bracket will be drawn against the athletes that are still in the winner's bracket. When performing this draw, an athlete that lost his/her match in the last round of the winner's bracket cannot be drawn against the same opponent again in the first round of the single elimination format.

3.12 Entry Fee

Entry fees to tournaments will be payable in full via bank through the Member or at the Player's Meeting. Non-payment of the entry fee will cause cancellation of the entrant from the tournament. No athlete will be permitted to start in an event until the entry fee has been paid.

3.12.1 Entry Fee guidelines

Entry Fees are made and amended by the Board of the WPA, but should not exceed 0.5% of the total prize money.

There are no entry fees applicable for the Junior or Wheelchair World Championships.

3.13 Prize Money

The following indicates the requirements of prize money for ranking events. This is added money, not to include any entry fees etc.

3.7 Tournament System

The most suitable system for conducting a ranking event may vary from event to event due to the needs of each respective Organiser. The options for a playing format include but are not limited to:

- Single elimination
- Double elimination
- A combination of group (double elimination in groups of 8) and single elimination
- Round Robin

Exceptions to the above may be negotiated between the Organiser and WPA. Stage 2 of all ranking events must be completed within a period of one week.

All World Championships events are being started in a double elimination format or round robin, and will be turned into a single elimination format once half the field has been eliminated, or at some other stage as decided between the WPA Sports Director and Organizer.

3.8 Fields and races

Following fields and races must be respected by the Organizers:

Fields

Division	8-ball	9-ball	10-ball	Teams
Men	128	128	128	32
Women	64	64	64	
U17 Boys		24		
U19 Boys		24		
Girls		24		
Wheelchair athletes		24		

Size of fields can be varied if deemed beneficial or necessary.

Races

Division	8-ball	9-ball	10-ball
Men	8 / 10	9 / 11 / 13	8 / 10
Women	7 / 9	7 / 9 / 11	7 / 9
U17	6 / 8	7 / 9 / 11	6 / 8
U19	7 / 9	9 / 11	7 / 9
Girls	5 / 7	6 / 8	5 / 7
Wheelchair athletes	5 / 7	7 / 9	5 / 7

Races can be altered with agreement and acceptance of the WPA Board, but it's not recommended to go below what is described.

3.9 Age Limit

For the World Championships the following age limits are valid:

Women/Men Must be a minimum age of 13 prior to the commencement of the event.

3.1 Definition

The World Championship is the competition that determines the title of an athlete “WPA World (discipline) Champion (year). There shall only be one world championship each year in each discipline and category. Exceptions to this must be approved by a General Assembly.

3.2 Authority for organization

Applications for hosting of the WC can be submitted by:

- Continental Associations (CF)
- Regional Associations with CF approval
- Third parties

The WPA will undertake all negotiations with such requests, as explained in Event Bid Manual.

3.3 Date and duration

The WPA Board is responsible for the fixing of dates for the WC events. Such dates should be fixed for one year ahead.

Classification and duration of the events organized by the WPA

- | | | |
|--|-------|----------------|
| • World Championships for Men: | up to | 7 playing days |
| • World Championships for Women: | up to | 7 playing days |
| • World Championships for Juniors: | up to | 5 playing days |
| • World Championships for Wheelchair athletes: | up to | 5 playing days |
| • World Ranking events: | up to | 7 playing days |

3.4 The Venue

The playing area must be in appropriate condition as explained in the Event Bid Manual. The WPA must be represented at all World Championships.

3.5 Disciplines and divisions

The World Championships can be held for individuals and teams in the divisions; Women, Men, Wheelchairs, U19, U17 and Girls in the following disciplines:

- 8-ball
- 9-ball
- 10-ball
- Straight pool

3.6 Announcement procedure

- | | |
|--|----------------|
| • Distribution of quotas to members | 10 weeks ahead |
| • Returning of announcements to the WPA | 9 weeks ahead |
| • Qualifier announcements | 8 weeks ahead |
| • Distribution of tournament protocol | 10 weeks ahead |
| • Distribution of application for referees | 8 weeks ahead |

3. SPORTS REGULATIONS

**For World Championships &
World Ranking Events**

2. Anti-Doping

As part of our membership requirements of the WCBS all ranking events are conducted under the rules of WADA.

The WCBS Anti-Doping Rules can be viewed on www.worldbilliard.com/AntiDoping.pdf Further Anti-Doping regulations, information and the List of Prohibited Substances can be viewed on the WADA website www.wada-ama.org

Appropriate authorities at any ranking event may conduct drug testing without prior notice to athletes. Selection of athletes to be tested may be chosen by random, or by any other means. Athletes may also be subjected to out-of-competition testing. Members must make their athletes aware of WADA, its operations and what is required and expected by the athlete.

It is the ultimate responsibility of the athlete to ensure that he/she conforms to WADA requirements.

2.1 Withholding of Prize Money

Any athlete who undergoes a drug test may have their full payment of prize money withheld until the results of the test are known. If the test is clear, the balance of the prize money will be paid immediately.

If a positive result is returned, the athlete will be disqualified from the event, and will forfeit any recognition from the event, and will forfeit all prize money. In the case where prize money has been paid, this is repayable back to the WPA within 21 days of notice being served. Any athlete who is in breach of a code of conduct will have their prize money withheld until the matter has been resolved and a decision has been reached.

2.2 Banning of Athletes Internationally

A Member Association may request an International ban of its athlete. For an International ban to be enforced, a Member Association should send all documents with reasons and explanations and their banning procedure to the WPA. On receipt of this documentation, the WPA board will study the documents and give or revoke the International ban application.

2.3 Continental testings

Each WPA Member is required to conduct at least two (2) tests per year, one (1) of each gender. These tests must be submitted to the WPA no later than December 1st in the same sports season.

In case where a Member cannot meet these requirements, they must inform the WPA no later than March 31st in the same sports season. For this members the WPA will make the testings and the respective Member will cover all costs for the testings.

2. ANTI-DOPING REGULATIONS

**For World Championships &
World Ranking Events**

1.11 Code of Conduct

All athletes must act and behave at all times in the best interests of the sport that is to be expected of a professional. An athlete will refrain from making public comments that could be deemed as bringing the sport into disrepute. If an athlete fails to act properly, he/she will be dealt in accordance with the penalties set forth in Disciplinary Catalogue (see point 6.6).

1.12 Award Ceremony

An award ceremony will take place at the completion of an event. The medals will be lined up for winner, runner up and two (2) third places. The award ceremony is deemed to end with National anthem of the Champion. Athletes finishing in the final four places are obliged to attend such a ceremony in the official dress code. Any athlete who fails to attend must provide a written explanation to the Tournament Director; otherwise an athlete will be dealt according to the Code of Conduct and Protest Guidelines.

1.13 WPA Website

The Official WPA website is www.wpa-pool.com All information with regards to the WPA, its members, past championships, Rules of Play and much more can be found on the website. The rankings and Calendar is always latest updated version.

1.14 WPA Sanctioned Events

Any event where 8 athletes or 1/8 of the field, whichever is smaller, are athletes who reside in another continent, it's deemed as an "intercontinental event". In this case, the WPA must sanction the event. Please refer to the WPA Sanctioning Catalogue.

1.14.1 Competing in non-sanctioned events

Any athlete competing in any other event without written consent that is being held in the same period as a WPA event will be dealt with in accordance with the penalties set forth in Disciplinary Catalogue (see point 6.6).

1.15 WPA Sports Regulations, Alterations and Amendments

In case of special circumstances and situations that have not been possible to foresee, the WPA Sports Director or his representative is permitted to make necessary changes or amendments to these regulations should this be required for the carrying out of an event.

1.7 Sports Equipment

The sports equipment must meet the specifications listed in the WPA Specification Catalog which must be acknowledged by the Sports Director or the appointed representative (See the WPA Specification Catalog).

In case officially acknowledged sports equipment is not being used, the right to protest is given. An athlete does not have the right to refuse from participating based upon the use of not acknowledged material.

1.8 Athlete Membership

Any athlete is eligible to join a WPA affiliated organisation in the country of their residence according to the conditions of membership by the national/continental association. Such an association cannot deny a person membership unreasonably.

If the person is not a citizen of the country of where he/she resides, they may be restricted to what type of events they would be eligible to enter, according to the rules and regulations of that National association.

To represent a certain country, athlete must have a valid passport to prove their citizenship and be a member of a respective National association. If a person has dual citizenship, the athlete must declare which citizenship he/she is going to use for representation at International events. An athlete cannot change his/her citizenship without first serving a period of two years of not representing either country. The three-year abstention period will commence from the time that the athlete notifies the authorities in writing of their intention to change citizenship.

1.9 Insurance

Every athlete who competes in an event which is sanctioned and/or organized by the WPA should have sufficient medical and travel insurances. The WPA will not be held responsible for any type of insurance claim for whatever reason or cause of any athlete.

1.10 Advertising/Logos

The wearing of advertising or logos on an athlete's attire may be restricted or not permitted in certain events and/or countries. Generally WPA allows athletes to wear advertising that are:

- In accordance with moral and ethic standards
- Not linked to any brand that is deemed illegal by law
- Not advertising tobacco or alcohol products without express approval of the WPA in writing
- Non dominant in size and/or colour

The Tournament Director on site will have authority to take a decision on what is permissible or not.

Athletes may be required to wear a sponsor logo or shirt at a particular event, as per part of the Athletes Agreement Form, (see Appendix 1). If so, this must be publicized in the announcement of the event.

1.4 Definitions

- Categories Men, Women, U17, U19, Girls, Teams etc.
- Disciplines 8-Ball, 9-Ball, 10-Ball, 14.1 (Straight Pool)
- Single Elimination A knockout format with only a winner's bracket
- Double Elimination A knockout format with a winner's and a loser's bracket
- Group & Single Elimination A knockout format where there are double and single elimination brackets.
- Round Robin A format using group or groups whereby all contestants compete against each other
- Qualifier Pre tournament qualifying event
- Stage 1 Group play of a double & single elimination event
- Stage 2 The final (single elimination) stage of an event
- Field The number of athletes participating in the event.
- Game A single frame/rack
- Match The contest between two athletes or teams
- Race The predetermined number of games required for a win
- Score The comparison of the scored points between the contestants

1.5 Sports Calendar

The WPA Sports Calendar is updated on a regular basis. All members are required to announce their events as soon as possible. The WPA will make every effort to avoid a clash of dates, but if it occurs and unless the Associations can agree on a solution, the priority is as follows:

- World Championships have the highest priority. No other pool-billiard event may be scheduled on a World Championship date.
- Multi Sports events on a World or Continental level such as World Games, SEA Games etc., arranged by different organisations have the highest priority if pool billiard is included in the Games.
- World Ranking Events
- Sanctioned Events
- With all other events, the one announced earliest will have priority, the latter one will have to reschedule.
- Continental events which are included in the WPA Ranking list.

Events announced by WPA members will be added to the calendar as early as possible. Sanctioned events will be added as soon as acceptance has been validated. WPA cannot be held responsible for any misprints on the WPA Calendar, be it on the website or on the emailed file, the responsibility lies with respective Organiser.

1.6 Sports season

The sports season of the WPA starts on January 1st of each year, and ends on December 31st of the same year.

1.1 Foreword

The World Pool-Billiard Association (WPA) is the world governing body for all types of Pocket Billiard games, including but not limited to Pool-Billiard, Black-Ball, Russian Pyramid and Artistic Pool. The WPA sets the rules and the guidelines for these games and is the sole authority worldwide with regards of Pocket Billiards. The WPA is the member of the World Confederation of Billiards Sports (WCBS) to represent the sport of Pool. The WCBS is a member of the International Olympic Committee (IOC).

The WPA members are:

- AAPA All Africa Pool Association
- APBU Asian Pocket Billiard Union
- BCA Billiard Congress of America
- CPB Confederacion Panamericana de Billar
- EPBF European Pocket Billiard Federation
- OPBA Oceania Pocket Billiard Association

The WPA Sports Regulations is ruling the sporting activities for:

- World Championships (WC)
- WPA Ranking Events

The WPA Sports Regulations is complete set of rules in cases of:

- Sports regulations
- Ranking and qualifications
- Referees and Tournament Officials
- Disciplinary rules

Events or matches between WPA member organizations and their members/athletes, and outside organizations are not permitted unless they comply with the conditions as set down in the WPA Sanctioning Catalogue. Exceptions are possible if permission is sought in writing and agreed by a WPA Board decision.

1.2 Official Language

The official language is English. If any discrepancies occur through translation, then the English version of the Sports Regulations, including Rules and Regulations, are applied.

1.3 General

These Regulations are applicable for the disciplines under the control of the WPA. All member Associations and independent organisers must use these guidelines for all Ranking events. The Sports Regulations are ruling over the framework of the sporting activities of the WPA. The WPA Sports Director shall make amendments to these Regulations and any change that is made will come into force immediately after approval from Board of Directors.

The WPA Sports Regulations

World Championships and WPA Ranking Events

24. Coaching

It is permitted for a player to receive advice from a coach during a match. This should not be on a continuous shot-by-shot basis that changes the nature of the game. It is up to the referee and tournament management to set additional limits on this. A time out can be used to get coaching help. The coach should not approach the table. If the referee decides that the coach is interfering with or disrupting the match, he may direct the coach to stay away from the match.

25. Act of God

It may be that something unforeseen under these rules will occur during a match. In such a case, the referee will decide how to proceed in a fair manner. For example, it may be necessary to move a rack in progress to a different table, in which case a stalemate may be declared if a position cannot be transferred.

26. Remaining in Player's Chair

The non-shooting player should remain in his designated chair while his opponent is at the table. Should a player need to leave the playing area during matches, he must request and receive permission from the referee. Should a player leave the playing area without the permission of the referee, it will be treated like unsportsmanlike conduct.

27. Split Hits

If the cue ball strikes a legal object ball and a non-legal object ball at approximately the same instant, and it cannot be determined which ball was hit first, it will be assumed that the legal target was struck first.

28. Calling Frozen Balls

The referee should be careful to inspect and announce the status of any object ball that might be frozen to a cushion and the cue ball when it might be frozen to a ball. The seated player may remind the referee that such a call is necessary. The shooter must allow time for such a determination to be asked for and made, and may ask for the call himself.

19. Deflecting Cue Ball on Opening Break

It may be that the player miscues on a break shot and tries to prevent the cue ball from following its normal path by deflecting it with his cue stick or by some other means. This practice and other similar practices are absolutely forbidden under the unsportsmanlike conduct rule, Rule 6.16(b). Players must never intentionally touch any ball in play except with a forward stroke of the cue tip on the cue ball. The penalty for such a foul will be determined by the referee according to the unsportsmanlike conduct guidelines in Rule 6.16.

20. Shot Clock

A shot clock may be requested at any time during a match by a tournament official or either player involved in that match. The tournament director or other appointed official decides whether to use a shot clock or not. Should a shot clock be introduced, both players will be “on the clock” and there will be an official timekeeper for the duration of the match. As a recommendation, players will have 35 seconds per shot with a warning when 10 seconds remain. Each player will be allowed one 25-second extension during each rack. The shot clock will be started when all balls come to rest, including spinning balls. The shot clock will end when the cue tip strikes the cue ball to initiate a stroke or the when player’s time expires from the shot clock. If a player runs out of time, it will be a standard foul. After the opening shot the time cap may be extended but cannot exceed the 60 seconds.

21. Cue ball fouls only

If there is no referee presiding over a match, it may be played using cue ball fouls only. That is, touching or moving any ball other than the cue ball would not be a foul unless it changes the outcome of the shot by either touching another ball or having any ball, including the cue ball, going through the area originally occupied by the moved ball. If this does not happen, then the opposing player must be given the option of either leaving the ball where it lies or replacing the ball as near as possible to its original position to the agreement of both players. If a player shoots without giving his opponent the option to replace, it will be a foul resulting in cue ball in hand for the opponent.

22. Late Start

Players must be at the table and ready to play their assigned match at the appointed match time. If a player is late for his appointed match time, he will have fifteen minutes to report to his assigned table ready to play or he will lose the match. It is recommended to announce after five minutes a first call for the player, after ten minutes a second call and after fourteen minutes a final “one minute” warning. A stricter requirement may be used for repeat offenders.

23. Outside Interference

See Rule 1.9, Outside Interference. The referee should ensure that interference is prevented, for example by a spectator or a player on an adjacent table, and may suspend play as needed. Interference may be physical or verbal.

15. Subsequent Break Shots

For deciding who will break in racks after the first, in games such as nine ball, the tournament management may choose a procedure different from the standard one listed in the Rules. For example, the winner may break or the players may alternate “serves” of three consecutive breaks.

16. Rack at Nine Ball

As stated in Rule 2.2, balls other than the one and nine are placed randomly in the rack and should not be set in any particular order during any rack. If the referee is not racking, and a player believes that his opponent is intentionally placing balls within the rack, he may bring this to the attention of a tournament official. If the tournament official determines that the player is intentionally positioning balls in the rack, the player will be given an official warning to refrain from doing so. Once warned, should the player continue with intentional positioning of balls in the rack, he shall be penalized for unsportsmanlike conduct.

17. Open Break Requirements

The tournament management may set additional requirements on the break shot on games that require an “open” break such as nine ball or ten ball. For example, it may be required to place the cue ball for the break shot within one or several restricted areas behind the head string (“break box”).

18. The Three Point Break Rule

(1) On the break shot, a minimum of three object balls must either be pocketed, or touch the head string line, or a combination of both. For example, if one object ball is pocketed, then at least two object balls must touch the head string line; or if two object balls are pocketed, then at least one object ball must touch the head string line.

To touch the head string line means that the edge of the object ball must reach (break) the string line.

(2) If a player fails to meet the requirements in (1), but otherwise makes a legal break, the incoming player has the choice to accept the tables as is, or hand the shot back to his opponent.

(3) In accepting the table as is, the incoming player is not permitted to play a “push-out”, he must play a legal shot to the ball on.

(4) If the table is handed back to the breaker, the breaker is permitted to play a push-out. If so, his opponent will then have the choice to either play the shot, or hand it back.

(5) If a player fails to meet the requirements of (1), but otherwise makes a legal break and pockets the 9 ball, the 9 ball is reposted before the next shot is played.

The three point rule must be present on all WPA ranking 9-ball events, together with tapping or ball rack.

10. 8-Ball Addendum

If the groups have been determined and the player mistakenly shoots at and pockets a ball of the opponent's group, the foul must be called before he takes his next shot. Upon recognition by either player or the referee that the groups have been reversed, the rack will be halted and will be replayed with the original player executing the break shot.

11. Restoring a Position

In any case a position of balls needs to be amended it is solely the referee's duty and responsibility to perform this task. He may form his opinion by any means he considers appropriate at the time. He may consult one or both players on that, however, the particular player's opinion is not binding and his judgment can be amended. Each involved player has the right to dispute the referee's judgment just once, but after that it is the referee's discretion to restore the ball or balls.

12. Acceptance of Equipment

After the tournament or a particular match has been started, the player has no right to question the quality or legality of any equipment provided by the Tournament Organizer unless supported by the referee or the tournament director; any protests must be made beforehand.

13. Clearing Pockets

For the ball to be considered pocketed, it must meet all the requirements described in Rule 8.3 Ball Pocketed. Although the task of clearing pockets of balls lies within the referee's description of duties, the ultimate responsibility for any occurrence of fouls as a result of such misadministration always rests with the shooter. If the referee is absent, for example in the case of an area referee, the shooter may perform this duty himself, providing he makes his intention clear and obvious to the opponent.

14. Time Out

Unless specified otherwise by the tournament organizer, each player is allowed to take one time out of five minutes during matches played over 9 (for eight ball) and 13 (for nine ball) games. If matches are shorter there is no time out. To exercise his right to a time out the player must: (1) inform the referee of his intention and, (2) make sure the referee is aware of the fact and marks it on the score sheet and, (3) make sure the referee marks the table for suspended play. (The standard procedure will be to place a cue stick on the table.)

The opponent must remain seated as during normal play; should he involve himself in an action other than standard match-playing activities it will be considered exercising his time out and no further time out will be allowed.

The time out at eight ball and nine ball is taken between racks and play is suspended.

At 14.1, the time out begins between racks; and the player at the table may continue his inning should the opponent decide to take his time out. If the non-shooter takes a time out, he must make sure there is a referee to supervise the table during his absence; otherwise he has no right to protest against any misplay by the player at the table.

The player taking the time out should remember that his actions must be within the spirit of the game and if he acts otherwise, he is subject to a penalty under the Unsportsmanlike Conduct.

If a player is suffering from a medical condition, the tournament director may choose to adjust the number of time outs.

6. Penalizing Unsportsmanlike Conduct

The rules and regulations give the referee and other officials considerable latitude in penalizing unsportsmanlike conduct. Several factors should be considered in such decisions, including previous conduct, previous warnings, how serious the offense is, and information that the players may have been given at the Players' Meeting at the start of the tournament. In addition, the level of competition may be considered since players at the top levels can be expected to be fully familiar with the rules and regulations, while relative beginners may be unfamiliar with how the rules are normally applied.

7. Protest Ruling

If a player needs a decision to be taken, the first person to be contacted is the referee. The referee will form his decision by all means that seem suitable to him. If the player wants to protest against that ruling, he may contact the head referee and after that the tournament director. In any regular tournament, the tournament director's decision is binding and final. In the WPA World Championships, there may be a further appeal to the WPA Sports Director, if he is present. A deposit of \$100 from the protestor is required for such an appeal and it will be forfeited in case of an adverse final decision.

A player is allowed to ask for a reconsideration of a factual decision by the referee only one time. If he asks for reconsideration of the same matter a second time, it will be treated as unsportsmanlike conduct.

8. Instructions for Referees

The referee will determine all matters of fact relating to the rules, maintain fair playing conditions, call fouls, and take other action as required by these rules. The referee will suspend play when conditions do not permit fair play. Play will also be suspended when a call or ruling is being disputed. The referee will announce fouls and other specific situations as required by the rules. He will answer questions as required by the rules on matters such as foul count. He must not give advice on the application of the rules, or other points of play on which he is not required by the rules to speak. He may assist the player by getting and replacing the mechanical bridge. If necessary for the shot, the referee or a deputy may hold the light fixture out of the way.

When a game has a three-foul rule, the referee should note to the players any second foul at the time that it occurs and also when the player who is on two fouls returns to the table. The first warning is not required by the rules but is meant to prevent later misunderstandings. If there is a scoreboard on which the foul count is visible to the players, it satisfies the warning requirement.

9. Referee's Responsiveness

The referee shall answer players' inquiries regarding objective data, such as whether a ball will be in the rack, whether a ball is behind the head string, what the count is, how many points are needed for a victory, if a player or his opponent is on a foul, what rule would apply if a certain shot is made, etc. When asked for a clarification of a rule, the referee will explain the applicable rule to the best of his ability, but any misstatement by the referee will not protect a player from enforcement of the actual rules. The referee must not offer or provide any subjective opinion that would affect play, such as whether a good hit can be made on a prospective shot, whether a combination can be made, or how the table seems to be playing, etc.

4. Ball Rack Template

The Ball Rack Template can be used for the disciplines: 8-ball, 9-ball and 10-ball. In 14/1 it's not allowed to use the Ball Rack Template.

4.1 Positioning of the Ball Rack Template

The table must be marked before the tournament has started. A Vertical line must be drawn for the positioning of the Ball Rack Template. This line must be long enough to pass through the top and bottom holes on the Ball Rack Template.

4.2 Removing of the Ball Rack Template

After the break, the Ball Rack Template must be removed by the referee from the table as soon as possible without disturbing any of the balls. If a referee is not present and there are balls obstructing the removal of the Ball Rack Template, the opponent must be the one to remove the Ball Rack Template. If there are no obstructions, the player at the table may remove the Ball Rack Template without the opponent interfering.

With or without a referee present, the Ball Rack Template can only be removed if not more than 2 balls are an obstruction in its removal. Exception to this rule applies if 1 or more balls are frozen and obstructing the removal, in this case the Ball Rack Template stays in place until such time that the frozen balls are no longer an obstacle in the removal of the Ball Rack Template.

With the removal of the Ball Rack Template, the referee or opponent may use markers in the form of ball markers or chalk blocks which are at their disposal to mark the obstructing balls. The Ball Rack Template must be placed in its required spot away from the playing area including the rails and the balls placed back into their original position.

4.3 Specification for Ball Rack Template

Ball Rack template should be made of a plastic material, no thicker than 0.14 mm and shouldn't affect the table in any way. Template may not be glued on the playing surface.

5. Playing with an “Area” Referee

It may be that a tournament is being played with “area” referees who are each responsible for several tables and there is no referee constantly at each table. In this case, the players are still expected to observe all the rules of the game. The recommended way to conduct play in this situation is as follows.

The non-shooting player will perform all of the duties of the referee. If, prior to a particular shot, the shooting player feels that his opponent will not be able to properly judge the shot, he should ask the area referee to watch the shot. The non-shooting player may also ask for such attention if he feels that he is unable or is unwilling to rule on the shot. Either player has the power to suspend play until he is satisfied with the way the match is being refereed.

If a dispute arises between two players in an unrefereed match, and the area referee is asked to make a decision without having seen the cause of the dispute, he should be careful to understand the situation as completely as possible. This might include asking trusted witnesses, reviewing video tapes, or reenacting the shot. If the area referee is asked to determine whether a foul occurred and there is no evidence of the foul except the claim of one player while the other player claims that there was no foul, then it is assumed that no foul occurred.

1. Administrative Discretion

These regulations address dress requirements, protests, scheduling issues, and other items that are not part of the actual Rules of Play but need to be regulated for the individual event. Some aspects of applying the regulations vary from tournament to tournament, such as the number of sets in a match and who breaks after the first rack at nine ball. The management of an event is entitled to enforce regulations for the event. These Regulations do not have the same force as the Rules; the Rules have priority.

2. Exceptions to the Rules

The actual Rules of Play may not be altered unless a specific waiver is issued by the WPA Sports Director or other WPA official for the individual event. A written explanation of any rules change should be made available at the players' meeting.

3. Dress Code

Each player's attire must always meet the level of the competition and be clean, proper and in good condition. If an athlete is unsure about the legality of his attire, the athlete should approach the tournament director before the match and ask whether the attire is legal. The tournament director has the final say with regards to the legality of attire. In exceptional circumstances, the director may permit a player to compete in violation of the dress code e.g. when airline luggage has been misplaced. A player may be disqualified for dress code violation.

If there is no announcement before the event, the WPA dress code is assumed. The following are the current requirements for World Championship and World Tour events.

3.1 Men

Men may wear either a long sleeve shirt and button-down vest or a regular collared shirt or polo shirt of any color. Shirt or polo shirt must be tucked in. It must be in a good condition and clean. No T-shirts are allowed. The shirt must have at least a short.

Dress pants will be clean and in good condition and may be of any color. Denim/blue jeans of any color are forbidden even though a jeans design is allowed.

Shoes must be elegant dress shoes that fit in the outfit. Sneakers and sandals are not allowed. Sports shoes with a dark top of leather or leather-like material are allowed but are subject to the tournament director's discretion.

3.2 Women

Women may wear a shirt, an elegant top, a dress, a blouse or a polo shirt sleeve which is covering the shoulders. T-shirts are not permitted.

Dress pants will be clean and in good condition and may be of any color. Denim/blue jeans of any color are forbidden even though a jeans design is allowed. Female athletes may wear a skirt which must cover the knees.

Shoes must be elegant dress shoes that fit in the outfit. Sneakers and sandals are not allowed. Sports shoes with a dark top of leather or leather-like material are allowed but are subject to the tournament director's discretion.

Pool Billiards – The Regulations
(Effective 15/3/16)

The following are standard fouls at ten ball:

6.1 Cue Ball Scratch or off the Table

6.2 Wrong Ball First The first object ball contacted by the cue ball on each shot must be the lowest-numbered ball remaining on the table.

6.3 No Rail after Contact

6.4 No Foot on Floor

6.5 Ball Driven off the Table The only jumped object ball that is spotted is the ten.

6.6 Touched Ball

6.7 Double Hit / Frozen Balls

6.8 Push Shot

6.9 Balls Still Moving

6.10 Bad Cue Ball Placement

6.12 Cue Stick on the Table

6.13 Playing out of Turn

6.15 Slow Play top

6.16 Ball Rack Template Foul

9.11 Serious Fouls

For 6.14 Three Consecutive Fouls, the penalty is loss of the current rack. For 6.17 Unsportsmanlike Conduct, the referee will choose a penalty appropriate given the nature of the offense.

9.12 Stalemate

If a stalemate occurs the original breaker of the rack will break again. ([See 1.12 Stalemate.](#))

9.5 Call Shots & Pocketing Balls

Whenever the shooter is attempting to pocket a ball (except the break) he is required to call shots, the intended ball and pocket must be indicated for each shot if they are not obvious. Details of the shot, such as cushions struck or other balls contacted or pocketed are irrelevant.

For a called shot to count, the referee must be satisfied that the intended shot was made, so if there is any chance of confusion, e.g. with bank, combination and similar shots, the shooter should indicate the ball and pocket. If the referee or opponent is unsure of the shot to be played, he may ask for a call.

9.6 Safety

The shooter, after the break at anytime may call “safety” which permits him to make contact with the legal object ball without pocketing a ball and end his inning. However, if the shooter pockets the legal object ball the incoming player has the option to play the shot as left, or hand it back to his opponent. (See [9.7 Wrongfully Pocketed Balls](#) which also applies during a safety.)

9.7 Wrongfully Pocketed Balls

If a player misses his intended ball and pocket, and either makes the nominated ball in the wrong pocket or pockets another ball, his inning has finished and the incoming player has the option to take the shot as is, or hand it back to his opponent.

9.8 Continuing Play

If the shooter legally pockets a called/nominated ball on a shot (except a push out, see [2.4 Second Shot of the Rack – Push Out](#)), any additional balls pocketed remain pocketed (except the ten ball; see [9.9 Spotting Balls](#)), and he continues at the table for the next shot. If a player nominates and legally pockets the ten ball prior to the ten ball being the last remaining ball, the ten ball is re-spotted and the shooter continues. If the shooter fails to pocket the called ball or fouls, play passes to the other player, and if no foul was committed, the incoming player must play the cue ball from the position left by the other player.

9.9 Spotting Balls

If the ten ball is pocketed on a foul or push out, or accidentally in the wrong pocket, or driven off the table, it is re-spotted. (See [1.4 Spotting Balls](#).) No other object ball is ever spotted.

9.10 Standard Fouls

If the shooter commits a standard foul, play passes to his opponent. The cue ball is in hand, and the incoming player may place it anywhere on the playing surface. (See [1.5 Cue Ball in Hand](#))

9. Ten Ball

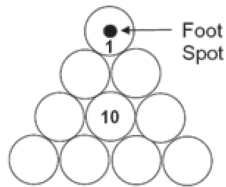
Ten ball is a call shot game played with ten object balls numbered one through ten and the cue ball. The balls are played in ascending numerical order and the lowest numbered ball must be contacted by the cue ball in order to establish a legal hit. If the ten ball is pocketed on a legal break shot, it will be re-spotted and the player continues with his inning. Only one ball may be called on each shot, except on the break shot where no ball may be called. (See 9.5 Call Shots & Pocketing Balls).

9.1 Determining the Break

The player who wins the lag chooses who will break the first rack. (See [1.2 Lagging to Determine Order of Play](#).) The standard format is to alternate the break, but See [Regulation 16, Subsequent Break Shots](#).

9.2 Ten Ball Rack

The object balls are racked as tightly as possible in a triangular shape, with the one ball at the apex of the triangle and on the foot spot and the ten ball in the middle of the triangle. The other balls will be placed in the triangle without purposeful or intentional pattern. (See [Regulation 4, Racking / Tapping of Balls](#).)



Ten Ball Rack

9.3 Legal Break Shot

The following rules apply to the break shot:

- (a) the cue ball begins in hand behind the head string; and
- (b) if no ball is pocketed, at least four object balls must be driven to one or more rails, or the shot is a foul. (See [Regulation 18, Open Break Requirements](#).)

9.4 Second Shot of the Rack – Push Out

If no foul is committed on the break shot, the shooter may choose to play a “push out” as his shot. He must make his intention known to the referee, and then rules 6.2 Wrong Ball First and 6.3 No Rail after Contact are suspended for the shot. If no foul is committed on a push out, the other player chooses who will shoot next. The ten ball pocketed during a Push Out is re-spotted, without penalty.

8.15 Restoring a Position

If the balls are disturbed, the rules of the game may require them to be replaced where they were. The referee will replace the balls to their original position as accurately as possible.

8.16 Jump Shot

A jump shot is one in which the cue ball is made to go over an intervening obstacle such as an object ball or part of the cushion. Whether such a shot is legal depends on how it is accomplished and the intention of the shooter. Usually a legal jump shot is played by elevating the cue stick and driving the cue ball down into the playing surface from which it rebounds.

8.17 Safety Shot

A shot is said to be a safety shot if the game in play is a call shot game and the shooter declared the shot to the referee or his opponent to be a “safety” before the shot. Play passes to the other player at the end of a safety shot.

8.18 Miscue

A miscue occurs when the cue tip slides off the cue ball possibly due to a contact that is too eccentric or to insufficient chalk on the tip. It is usually accompanied by a sharp sound and evidenced by a discoloration of the tip. Although some miscues involve contact of the side of the cue stick with the cue ball, unless such contact is clearly visible, it is assumed not to have occurred. A scoop shot, in which the cue tip contacts the playing surface and the cue ball at the same time and this causes the cue ball to rise off the cloth, is treated like a miscue. Note that intentional miscues are covered by [6.17 Unsportsmanlike Conduct](#) (c).

A ball that contacts the top of the rail is not considered to have been driven off the table if it returns to the playing surface or enters a pocket.

8.6 Scratch

A shot on which the cue ball is pocketed is called a scratch.

8.7 Cue Ball

The cue ball is the ball that is struck by the shooter at the beginning of a shot. It is traditionally white, but may be marked by a logo or spots. In pocket billiard games, a single cue ball is used by both players.

8.8 Object Balls

The object balls are struck by the cue ball with the usual intent of driving them into pockets. They are typically numbered from one to the number of balls used in the game. Colors and markings of the object balls are covered under the WPA Equipment Specifications.

8.9 Set

In some matches, the match is divided into parts called sets, with a certain number of sets won required to win the match. In turn, a certain number of points or racks won is required to win each set.

8.10 Rack

The rack is the framing device, typically triangular, used to arrange the object balls for the break shot at the start of the game. It also refers to the group of balls so arranged. To rack the object balls is to group them with the rack. A rack is also a portion of a match played with a single rack of object balls. Some games, such as nine ball, are scored at one point per rack.

8.11 Break

A break shot is the opening shot of a match or rack, depending on the game. It happens when the object balls have been racked and the cue ball is played from behind the head string usually with the intent of breaking the rack apart.

8.12 Inning

An inning is a player's turn at the table. It begins when it is legal for him to take a shot, and ends at the end of a shot when it is no longer legal for him to take a shot. In some games a player may choose not to come to the table in certain situations when play would normally pass to him, and then the player remaining at the table continues the inning (e.g. a push-out at nine ball). The player whose turn it is to play is called the "shooter."

8.13 Position of Balls

The position of a ball is determined by the projection of its center vertically downward onto the playing surface. A ball is said to be placed on a line or spot when its center is placed directly over that line or spot.

8.14 Re-spotting Balls

In some games, object balls are required to be placed on the playing surface other than when forming a new rack. They are said to be re-spotted when they are so placed. See [1.4 Spotting Balls](#).

The cushions, tops of the rails, pockets and pocket liners are parts of the rails.

There are four “strings” on the playing surface as shown in the diagram:

- the long string down the center of the table;
- the head string bounding the quarter of the table closest to the head rail;
- the foot string bounding the quarter of the table closest to the foot rail; and
- the center string between the two side pockets.

These lines are only marked as mentioned below.

The rails may have inlays referred to as diamonds or sights which mark 1/4th of the width and 1/8th of the length of the table measured from nose to nose on the cushions.

On the playing surface, which is the flat, cloth-covered part of the table, the following will be marked if they are used in the game being played:

- the foot spot, where the foot string and the long string meet;
- the head spot, where the head string and the long string meet;
- the center spot, where the center string and the long string meet;
- the head string;
- the long string between the foot spot and the foot rail; and
- the triangle, either in outline or by alignment marks depending on the game.

8.2 Shot

A shot begins when the tip contacts the cue ball due to a forward stroke motion of the cue stick. A shot ends when all balls in play have stopped moving and spinning. A shot is said to be legal if the shooter did not foul during the shot.

8.3 Ball Pocketed

A ball is pocketed if it comes to rest in a pocket below the playing surface or enters the ball return system. A ball near the brink of a pocket partly supported by another ball is considered pocketed if removal of the supporting ball would cause the ball to fall into the pocket.

If a ball stops near the edge of a pocket, and remains apparently motionless for five seconds, it is not considered pocketed if it later falls into the pocket by itself. See [1.7 Balls Settling](#) for other details. During that five second period, the referee should ensure that no other shot is taken. An object ball that rebounds from a pocket back onto the playing surface is not a pocketed ball. If the cue ball contacts an already pocketed ball, the cue ball will be considered pocketed whether it rebounds from the pocket or not. The referee will remove pocketed object balls from full or nearly full pockets, but it is the shooter’s responsibility to see that this duty is performed.

8.4 Driven to a Rail

A ball is said to be driven to a rail if it is not touching that rail and then touches that rail. A ball touching a rail at the start of a shot (said to be “frozen” to the rail) is not considered driven to that rail unless it leaves the rail and returns. A ball that is pocketed or driven off the table is also considered to have been driven to a rail. A ball is assumed not to be frozen to any rail unless it is declared frozen by the referee, the shooter, or the opponent. See also Regulation 29, Calling Frozen Balls.

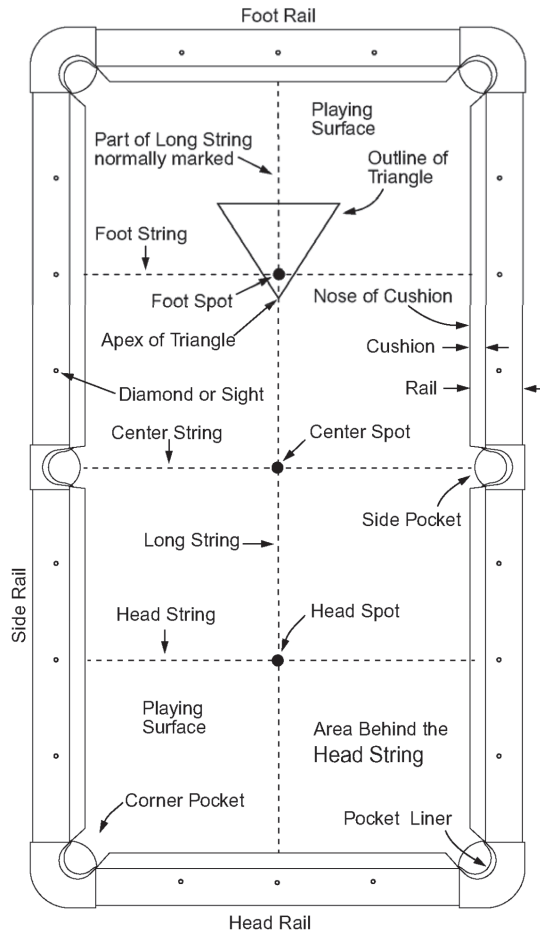
8.5 Driven off the Table

A ball is considered driven off the table if it comes to rest other than on the playing surface but is not pocketed. A ball is also considered driven off the table if it would have been driven off the table except for striking an object such as a light fixture, piece of chalk or a player which causes it to return to the table.

8. Definitions Used in the Rules

The following definitions apply throughout these rules.

8.1 Parts of the Table



The following definitions of parts of the table refer to the accompanying diagram. Some details of exact size and placement are in the WPA Equipment Specifications. See the WPA website at www.wpa-pool.com for current information.

The table is comprised of rails, cushions, a playing surface and pockets. The foot end of the table is where the object balls usually begin, while the head end is where the cue ball usually begins.

Behind the head string is the area between the head rail and the head string, not including the head string.

7. Rules/Regulations for Wheelchair Competition

7.1 Player's Eligibility

The criteria for a player to be eligible for Wheelchair competition is that he/she must be wheelchair mobility dependent for a minimum of 80% of the time. In some cases, a doctor's letter may be required to determine eligibility.

7.2 Violations Resulting in Fouls

(a) The shooter must remain seated while playing a shot (at least one cheek on the seat or seat pad). If a seat pad is used, it must remain flat and cover the seat of the wheelchair evenly. The seat pad cannot be bunched up on the seat straddled by the shooter with the shooter's legs or stumps. The shooter may not sit on the wheel or armrest. The point where the shooter's buttocks rest on the seat or seat pad must not be higher than 27 in / 68.5 cm from the surface on which the wheelchair rolls in its normal operating position.

(b) Players must not have their foot/feet on the floor while playing a shot. Players must not use their legs or stumps as a leverage against any part of the table or the wheelchair while playing a shot.

(c) Players are permitted to use any help aids such as cue extensions, special bridges, etc. Players may not be assisted when actually shooting (however, another person may hold the bridge, but must not help with the stroke of the cue). If a player requires assistance to roll around the table, another person may help them, but must not be touching the wheelchair during the actual shot.

Violations of the above are considered to violate [6.17 Unsportsmanlike Conduct](#) and will typically be penalized as follows: 1st offense, cue ball in hand for the opponent anywhere on the table; 2nd offense, loss of the current game; 3rd offense, loss of the match. The referee may choose a different penalty depending on the nature of the offense.

7.3 Wheelchair Requirements

No standing wheelchairs may be used in the standing position. A player's wheelchair should be clean and in good working order.

6.16 Ball Rack Template Foul

It is a foul when a Ball Rack Template, removed from the playing surface, interferes with the game i.e. if the template is lying on the rail and a ball (cue or object ball) touches the template that is lying on the rail.

6.17 Unsportsmanlike Conduct

The normal penalty for unsportsmanlike conduct is the same as for a serious foul, but the referee may impose a penalty depending on his judgment of the conduct. Among other penalties possible are a warning; a standard-foul penalty, which will count as part of a three-foul sequence if applicable; a serious-foul penalty; loss of a rack, set or match; ejection from the competition possibly with forfeiture of all prizes, trophies and standings points.

Unsportsmanlike conduct is any intentional behavior that brings disrepute to the sport or which disrupts or changes the game to the extent that it cannot be played fairly. It includes

- (a) distracting the opponent;
 - (b) changing the position of the balls in play other than by a shot;
 - (c) playing a shot by intentionally miscuing;
 - (d) continuing to play after a foul has been called or play has been suspended;
 - (e) practicing during a match;
 - (f) marking the table;
 - (g) delay of the game; and
 - (h) using equipment inappropriately.
-

The cue ball is assumed not to be touching any ball unless it is declared touching by the referee or opponent. It is the shooter's responsibility to get the declaration before the shot. Playing away from a frozen ball does not constitute having hit that ball unless specified in the rules of the game.

6.8 Push Shot

It is a foul to prolong tip-to-cue-ball contact beyond that seen in normal shots.

6.9 Balls Still Moving

It is a foul to begin a shot while any ball in play is moving or spinning.

6.10 Bad Cue Ball Placement

When the cue ball is in hand and restricted to the area behind the head string, it is a foul to play the cue ball from on or below the head string. If the shooter is uncertain whether the cue ball has been placed behind the head string, he may ask the referee for a determination.

6.11 Bad Play from Behind the Head String

When the cue ball is in hand behind the head string, and the first ball the cue ball contacts is also behind the head string, the shot is a foul unless the cue ball crosses the head string before that contact. If such a shot is intentional, it is unsportsmanlike conduct.

The cue ball must either cross the head string or contact a ball in front of or on the head string or the shot is a foul, and the cue ball is in hand for the following player according to the rules of the specific game. If such shot is intentional, it is also unsportsmanlike conduct.

6.12 Cue Stick on the Table

If the shooter uses his cue stick in order to align a shot by placing it on the table without having a hand on the stick, it is a foul.

6.13 Playing out of Turn

It is a standard foul to unintentionally play out of turn. Normally, the balls will be played from the position left by the mistaken play. If a player intentionally plays out of turn, it should be treated like [6.17 Unsportsmanlike Conduct](#).

6.14 Three Consecutive Fouls

If a player fouls three times without making an intervening legal shot, it is a serious foul. In games scored by the rack, such as nine ball, the fouls must be in a single rack. Some games such as eight ball do not include this rule.

The referee must warn a shooter who is on two fouls when he comes to the table that he is on two fouls. Otherwise a possible third foul will be considered to be only the second.

6.15 Slow Play

If the referee feels that a player is playing too slowly, he may advise that player to speed up his play. If the player does not speed up, the referee may impose a shot clock on that match that applies to both players. If the shooter exceeds the time limit specified for the tournament, a standard foul will be called and the incoming player is rewarded according to the rules applicable to the game being played. (Rule [6.17 Unsportsmanlike Conduct](#) may also apply.)

6. Fouls

The following actions are fouls at pool when included in the specific rules of the game being played. If several fouls occur on one shot, only the most serious one is enforced. If a foul is not called before the next shot begins, the foul is assumed not to have happened.

6.1 Cue Ball Scratch or off the Table

If the cue ball is pocketed or driven off the table, the shot is a foul. See [8.3 Ball Pocketed](#) and [8.5 Driven off the Table](#).

6.2 Wrong Ball First

In those games which require the first object ball struck to be a particular ball or one of a group of balls, it is a foul for the cue ball to first contact any other ball.

6.3 No Rail after Contact

If no ball is pocketed on a shot, the cue ball must contact an object ball, and after that contact at least one ball (cue ball or any object ball) must be driven to a rail, or the shot is a foul. (See [8.4 Driven to a Rail](#).)

6.4 No Foot on Floor

If the shooter does not have at least one foot touching the floor at the instant the tip contacts the cue ball, the shot is a foul.

6.5 Ball Driven off the Table

It is a foul to drive an object ball off the table. Whether that ball is spotted depends on the rules of the game. (See [8.5 Driven off the Table](#).)

6.6 Touched Ball

It is a foul to touch, move or change the path of any object ball except by the normal ball-to-ball contacts during shots. It is a foul to touch, move or change the path of the cue ball except when it is in hand or by the normal tip-to-ball forward stroke contact of a shot. The shooter is responsible for the equipment he controls at the table, such as chalk, bridges, clothing, his hair, parts of his body, and the cue ball when it is in hand, that may be involved in such fouls. If such a foul is accidental, it is a standard foul, but if it is intentional, it is [6.17 Unsportsmanlike Conduct](#).

6.7 Double Hit / Frozen Balls

If the cue stick contacts the cue ball more than once on a shot, the shot is a foul. If the cue ball is close to but not touching an object ball and the cue tip is still on the cue ball when the cue ball contacts that object ball, the shot is a foul. If the cue ball is very close to an object ball, and the shooter barely grazes that object ball on the shot, the shot is assumed not to violate the first paragraph of this rule, even though the tip is arguably still on the cue ball when ball-ball contact is made.

However, if the cue ball is touching an object ball at the start of the shot, it is legal to shoot towards or partly into that ball (provided it is a legal target within the rules of the game) and if the object ball is moved by such a shot, it is considered to have been contacted by the cue ball. (Even though it may be legal to shoot towards such a touching or “frozen” ball, care must be taken not to violate the rules in the first paragraph if there are additional balls close by.)

5.11 Spotting Balls

Object balls driven off the table are spotted on the long string. If several balls are to be spotted, they are spotted in the following order: (1) the black ball, (2) balls from the group of the next shooter, or balls from the red, blue or solid group if the table is open, (3) other balls.

5.12 Stalemate

In case of a stalemate due to lack of progress towards a conclusion, the breaker of the rack will break again. A stalemate also occurs if the position does not allow any legal shot.

5.13 Standard Fouls

If the shooter commits a foul, play passes to his opponent. The incoming player has one free shot (see [Free shot](#)) as the first shot of his inning.

The following are standard fouls at black ball:

- [6.1 Cue Ball Scratch or off the Table](#)
- [6.2 Wrong Ball First](#) (suspended for a free shot)
- [6.3 No Rail after Contact](#)
- [6.4 No Foot on Floor](#)
- [6.5 Ball Driven off the Table](#)
- [6.6 Touched Ball](#)
- [6.7 Double Hit / Frozen Balls](#)
- [6.8 Push Shot](#)
- [6.9 Balls Still Moving](#)
- [6.10 Bad Cue Ball Placement](#) (when playing from baulk)
- [6.12 Cue Stick on the Table](#)
- [6.13 Playing out of Turn](#)
- [6.15 Slow Play](#)
- [6.16 Ball Rack Template Foul](#)

The following additional situations are fouls at black ball.

5.13.1 – Pocketing Opponent’s Ball – It is a foul to pocket an opponent’s ball without also pocketing a ball from your own group.

5.13.2 – Table Incorrect – It is a foul to play before all balls that require spotting have been spotted.

5.13.3 – Jump Shot. – Causing the cue ball to jump over any ball is a foul. (If the cue ball leaves the bed of the table and misses an object ball that would have been struck had the cue ball not left the table on an otherwise identical shot, the cue ball is deemed to have jumped over that object ball.)

5.14 Loss of Rack Fouls

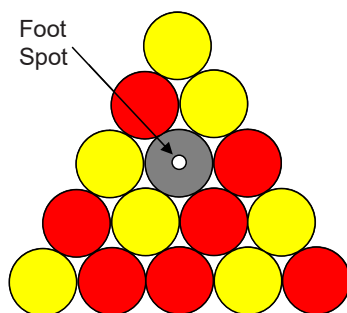
The player loses the rack if he:

- (a) pockets the black ball on an illegal shot;
- (b) pockets the black ball on a shot that leaves any of his group of balls on the table;
- (c) intentionally violates [6.2 Wrong Ball First](#); or
- (d) does not attempt to hit a ball on.

[6.17 Unsportsmanlike Conduct](#) will be penalized by loss of rack or other penalty depending on the nature of the conduct.

5.4 Black Ball Rack

The balls are racked as illustrated with the black ball on the foot spot.



Black Ball Rack

5.5 Break Shot

The following rules apply to the break shot.

- (a) The cue ball begins in hand in baulk.
- (b) At least one ball must be pocketed or at least two object balls must cross the center string or the break shot is a foul.
- (c) If the black ball is pocketed on the break, all the balls are re-racked and the same player breaks again. Any violation of [6.1 Cue Ball Scratch or off the Table](#) or [6.5 Ball Driven off the Table](#) is ignored on a break that pockets the black ball.

5.6 Open Table / Choosing Groups

The table is said to be “open” when the players’ groups have not been decided. The table is open after the break shot and remains open until the shooter pockets balls from only one group on a legal normal shot, which means not a break shot and not a free shot. The shooter is then assigned that group of balls to pocket and the opponent is assigned the other group.

5.7 Continuing Play

The shooter remains at the table as long as he continues to legally pocket balls or the rack ends. If he fails to legally pocket a ball but commits no foul, the opponent shoots from the position left.

5.8 Cue Ball in Hand in Baulk

When the player has the cue ball in hand, he may place it by hand anywhere in baulk. The player may continue to adjust the position of the cue ball by hand until he takes a shot. The cue ball is not required to leave baulk before striking an object ball.

5.9 Touching Balls

If the cue ball is touching an object ball, the shooter must not play the cue ball in the direction of that ball. He is considered to have hit the touching ball when he shoots away from it if the ball is on for the shot.

5.10 Playing from a Snooker

When the shooter is snookered, Rule [6.3 No Rail after Contact](#) is suspended for the shot.

5. Black Ball

Black ball is played with 15 colored object balls and the cue ball. The object balls are two groups of seven and the black ball. The player or team pocketing their group of object balls and legally pocketing the black ball wins the game. Shots are not called.

5.1 Definitions

In addition to definitions defined in [8. Definitions Used in the Rules](#), the following definitions apply to black ball:

Free shot

After a foul has been committed the incoming player is awarded a free shot. On a free shot Rule [6.2 Wrong Ball First](#) is suspended and the player may take the cue ball in position or in hand in baulk.

Baulk

Baulk is the rectangular area of the table that is bordered by the baulk line and the three cushions at the head of the table. The baulk line is parallel to the head rail and one fifth of the length of the playing surface away from the head cushion. For the applicable general rules, “behind the head string” should be read as “in baulk.”

Snookered

A player is said to be snookered when the cue ball has no straight, direct path to hit at least part of a legal target ball. The snooker must be declared by the referee for it to be in effect.

Ball On

An object ball is said to be “on” when it is a legal target for the shooter.

5.2 Equipment

The fifteen object balls include two groups of seven balls distinguished by two solid colors or by the usual pattern of numbered solids and stripes. (One through seven and nine through fifteen are the two groups.) In addition, there is a black ball or a black eight ball. The foot spot and the baulk line should be marked.

5.3 Determining First Break

The player winning the lag has the option to determine who has to execute the first break shot. (See [1.2 Lagging to Determine Order of Play](#).) The standard format is alternate break (see Regulations).

[6.12 Cue Stick on the Table](#)

[6.13 Playing out of Turn](#)

[6.15 Slow Play](#)

[6.16 Ball Rack Template Foul](#)

4.10 Breaking Foul

A breaking foul is penalized by the loss of two points as mentioned under [4.3 Opening Break Shot](#), as well as a possible re-break. If both a standard foul and a breaking foul happen on one shot, it is considered a breaking foul.

4.11 Serious Fouls

For Rule [6.14 Three Consecutive Fouls](#), only standard fouls are counted, so a breaking foul does not count as one of the three fouls. A point is subtracted for the third foul as usual, and then the additional fifteen-point penalty is subtracted and the offending player's consecutive foul count is reset to zero. All fifteen balls are re-racked and the offending player is required to shoot under the requirements of the opening break.

For [6.17 Unsportsmanlike Conduct](#), the referee will choose a penalty depending on the nature of the offense.

4.12 Stalemate

If a stalemate occurs (see [1.12 Stalemate](#)), the players will lag again to determine who will shoot an opening break.

4.8 Special Racking Situations

When the cue ball or fifteenth object ball interferes with racking fourteen balls for a new rack, the following special rules apply. A ball is considered to interfere with the rack if it is within or overlaps the outline of the rack. The referee will state when asked whether a ball interferes with the rack.

- (a) If the fifteenth ball was pocketed on the shot that scored the fourteenth ball, all fifteen balls are re-racked.
- (b) If both balls interfere, all fifteen balls are re-racked and the cue ball is in hand behind the head string.
- (c) If only the object ball interferes, it is placed on the head spot or the center spot if the cue ball blocks the head spot.
- (d) If only the cue ball interferes, then it is placed as follows: if the object ball is in front of or on the head string, the cue ball is in hand behind the head string; if the object ball is behind the head string, the cue ball is spotted on the head spot, or on the center spot if the head spot is blocked.

In any case, there is no restriction on which object ball the shooter may play as the first shot of the new rack.

If the cue ball or object ball is barely outside the marked rack area and it is time to rack, the referee should mark the position of the ball to allow it to be accurately replaced if it is accidentally moved by the referee when racking.

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 Standard Fouls

If the shooter commits a standard foul, a point is subtracted from his score, balls are spotted as necessary, and play passes to his opponent. The cue ball remains in position except as noted below. The following are standard fouls at 14.1:

- 6.1 Cue Ball Scratch or off the Table The cue ball is in hand behind the head string (see [1.5 Cue Ball in Hand](#)).
- 6.3 No Rail after Contact
- 6.4 No Foot on Floor
- 6.5 Ball Driven off the Table (All object balls driven off the table are respotted.)
- 6.6 Touched Ball
- 6.7 Double Hit / Frozen Balls
- 6.8 Push Shot
- 6.9 Balls Still Moving
- 6.10 Bad Cue Ball Placement
- 6.11 Bad Play from Behind the Head String For a foul under the second paragraph of 6.11, the cue ball is in hand behind the head string for the incoming player.

4. 14.1 Continuous Pool

14.1 Continuous Pool, also known as straight pool, is played with fifteen numbered balls and the cue ball. Each ball pocketed on a legal called shot counts one point and the first player to reach the required score wins the match. 14.1 is continuous in that after fourteen balls are pocketed, they are re-racked and the shooter continues.

4.1 Lagging for the Break

Players lag to determine who will shoot first. (See [1.2 Lagging to Determine Order of Play](#))

4.2 The 14.1 Rack

For an opening break shot, the fifteen balls are racked in a triangle with the apex ball on the foot spot. When the balls are re-racked, the apex ball is omitted if only fourteen balls are being racked. The marked outline of the triangle will be used to determine whether an intended break ball is in the rack area. If the table is tapped at 14.1 the outline of a triangle will still be drawn for the purpose of deciding whether a ball is in the rack area.

4.3 Opening Break Shot

The following rules apply to the opening break shot:

- (a) The cue ball begins in hand behind the head string.
- (b) If no called ball is pocketed, the cue ball and two object balls must each be driven to a rail after the cue ball contacts the rack or the shot is a breaking foul. (See [8.4 Driven to a Rail](#).) This is penalized by subtracting two points from the breaker's score. (See [4.10 Breaking Foul](#).) The non-breaking player may accept the balls in position or may require the breaker to play another opening break shot, until he satisfies the requirements for an opening break or the non-shooting player accepts the table in position. (See [4.11 Serious Fouls](#))

4.4 Continuing Play and Winning the Game

The shooter remains at the table as long as he continues to legally pocket called balls or wins the game by scoring the required number of points. When fourteen balls from a rack have been legally pocketed, play is suspended until the balls are re-racked.

4.5 Shots Required to Be Called

Shots must be called as explained in [1.6 Standard Call Shot](#). The shooter may call "safety" in which case play passes to the opponent at the end of the shot and any object ball pocketed on the safety is spotted.

4.6 Spotting Balls

All balls pocketed on fouls, or on safeties, or without a called ball having been pocketed, and all balls driven off the table are spotted. (See [1.4 Spotting Balls](#).) If the fifteenth ball of a rack needs to be spotted and the fourteen balls have not been touched, the fifteenth ball will spot on the apex spot and the referee may use the triangle to assure a tight rack.

4.7 Scoring

The shooter scores one point for legally pocketing a called shot. Each additional ball pocketed on such a shot also counts one point. Fouls are penalized by subtracting points from the offending player's score. Scores may be negative due to penalties from fouls.

6.1 Cue Ball Scratch or off the Table

6.2 Wrong Ball First The first ball contacted by the cue ball on each shot must belong to the shooter's group, except when the table is open. (See 3.4 Open Table / Choosing Groups).

6.3 No Rail after Contact

6.4 No Foot on Floor

6.5 Ball Driven off the Table (See 3.7 Spotting Balls.)

6.6 Touched Ball

6.7 Double Hit / Frozen Balls

6.8 Push Shot

6.9 Balls Still Moving

6.10 Bad Cue Ball Placement

6.11 Bad Play from Behind the Head String

6.12 Cue Stick on the Table

6.13 Playing out of Turn

6.15 Slow Play

6.16 Ball Rack Template Foul

3.10 Serious Fouls

The fouls listed under 3.8 Losing the Rack are penalized by the loss of the current rack. For 6.17 Unsportsmanlike Conduct, the referee will choose a penalty appropriate given the nature of the offense.

3.11 Stalemate

If a stalemate occurs (see 1.12 Stalemate), the original breaker of the rack will break again.

- (1) re-spotting the eight ball and shooting with cue ball in hand behind the head string;
or
 - (2) re-breaking.
- (g) If any object ball is driven off the table on a break shot, it is a foul; such balls remain out of play (except the eight ball which is re-spotted); and the incoming player has the option of
- (1) accepting the table in position, or
 - (2) taking cue ball in hand behind the head string.
- (h) If the breaker fouls in any manner not listed above, the following player has the option of
- (1) accepting the balls in position, or
 - (2) taking cue ball in hand behind the head string.

3.4 Open Table / Choosing Groups

Before groups are determined, the table is said to be “open,” and before each shot, the shooter must call his intended ball. If the shooter legally pockets his called ball, the corresponding group becomes his, and his opponent is assigned the other group. If he fails to legally pocket his called ball, the table remains open and play passes to the other player. When the table is “open”, any object ball may be struck first except the eight ball.

3.5 Continuing Play

The shooter remains at the table as long as he continues to legally pocket called balls, or he wins the rack by pocketing the eight ball.

3.6 Shots Required to Be Called

On each shot except the break, shots must be called as explained in [1.6 Standard Call Shot](#). The eight ball may be called only after the shot on which the shooter’s group has been cleared from the table. The shooter may call “safety” in which case play passes to the opponent at the end of the shot and any object ball pocketed on the safety remains pocketed. (See [8.17 Safety Shot](#).)

3.7 Spotting Balls

If the eight ball is pocketed or driven off the table on the break, it will be spotted or the balls will be re-racked. (See [3.3 Break Shot](#) and [1.4 Spotting Balls](#).) No other object ball is ever spotted.

3.8 Losing the Rack

The shooter loses if he

- (a) pockets the eight ball and fouls;
- (b) pockets the eight ball before his group is cleared;
- (c) pockets the eight ball in an uncalled pocket; or
- (d) drives the eight ball off the table.

These do not apply to the break shot. (See [3.3 Break Shot](#).)

3.9 Standard Fouls

If the shooter commits a foul, play passes to his opponent. The cue ball is in hand, and the incoming player may place it anywhere on the playing surface. (See [1.5 Cue Ball in Hand](#).) The following are standard fouls at eight ball:

3. Eight Ball

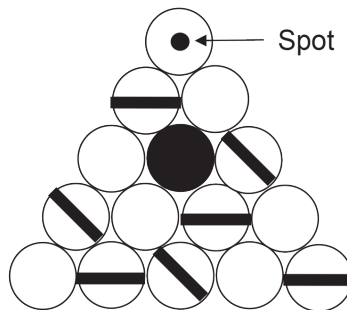
Eight ball is played with fifteen numbered object balls and the cue ball. The shooter's group of seven balls (one through seven or nine through fifteen) must all be off the table before he attempts to pocket the eight ball to win. Shots are called.

3.1 Determining First Break

The player winning the lag has the option to determine who has to execute the first break shot. (See [1.2 Lagging to Determine Order of Play.](#)) The standard format is alternate break (See Regulation 16, Subsequent Break Shots.)

3.2 Eight Ball Rack

The fifteen object balls are racked as tightly as possible in a triangle, with the apex ball on the foot spot and the eight ball as the first ball that is directly below the apex ball. One from each group of seven will be on the two lower corners of the triangle. The other balls are placed in the triangle without purposeful or intentional pattern.



Eight Ball Rack

3.3 Break Shot

The following rules apply to the break shot:

- (a) The cue ball begins in hand behind the head string.
- (b) No ball is called, and the cue ball is not required to hit any particular object ball first.
- (c) If the breaker pockets a ball and does not foul, he continues at the table, and the table remains open. (See [3.4 Open Table / Choosing Groups.](#))
- (d) If no object ball is pocketed, at least four object balls must be driven to one or more rails, or the shot results in an illegal break, and the incoming player has the option of
 - (1) accepting the table in position, or
 - (2) re-racking and breaking, or
 - (3) re-racking and allowing the offending player to break again.
- (e) Pocketing the eight ball on a legal break shot is not a foul. If the eight ball is pocketed, the breaker has the option of
 - (1) re-spotting the eight ball and accepting the balls in position, or
 - (2) re-breaking.
- (f) If the breaker pockets the eight ball and scratches (see definition [8.6 Scratch](#)), the opponent has the option of

2.5 Continuing Play

If the shooter legally pockets any ball on a shot (except a push out, see [2.4 Second Shot of the Rack – Push Out](#)), he continues at the table for the next shot. If he legally pockets the nine ball on any shot (except a push out), he wins the rack. If the shooter fails to pocket a ball or fouls, play passes to the other player, and if no foul was committed, the incoming player must play the cue ball from the position left by the other player.

2.6 Spotting Balls

If the nine ball is pocketed on a foul or push out, or driven off the table, it is spotted. (See [1.4 Spotting Balls](#).) No other object ball is ever spotted.

2.7 Standard Fouls

If the shooter commits a standard foul, play passes to his opponent. The cue ball is in hand, and the incoming player may place it anywhere on the playing surface. (See [1.5 Cue Ball in Hand](#)) The following are standard fouls at nine ball:

[6.1 Cue Ball Scratch or off the Table](#)

[6.2 Wrong Ball First](#) The first object ball contacted by the cue ball on each shot must be the lowest-numbered ball remaining on the table.

[6.3 No Rail after Contact](#)

[6.4 No Foot on Floor](#)

[6.5 Ball Driven off the Table](#) The only jumped object ball that is spotted is the nine.

[6.6 Touched Ball](#)

[6.7 Double Hit / Frozen Balls](#)

[6.8 Push Shot](#)

[6.9 Balls Still Moving](#)

[6.10 Bad Cue Ball Placement](#)

[6.12 Cue Stick on the Table](#)

[6.13 Playing out of Turn](#)

[6.15 Slow Play](#)

[6.16 Ball Rack Template Foul](#)

2.8 Serious Fouls

For [6.14 Three Consecutive Fouls](#), the penalty is loss of the current rack. For [6.17 Unsportsmanlike Conduct](#), the referee will choose a penalty appropriate given the nature of the offense.

2.9 Stalemate

If a stalemate occurs the original breaker of the rack will break again. (See [1.12 Stalemate](#).)

2. Nine Ball

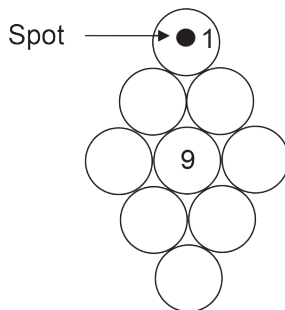
Nine ball is played with nine object balls numbered one through nine and the cue ball. The balls are played in ascending numerical order. The player legally pocketing the nine ball wins the rack.

2.1 Determining the Break

The player who wins the lag chooses who will break the first rack. (See [1.2 Lagging to Determine Order of Play](#).) The standard format is to alternate the break, but see Regulation 16, Subsequent Break Shots.

2.2 Nine Ball Rack

The object balls are racked as tightly as possible in a diamond shape, with the one ball at the apex of the diamond and on the foot spot and the nine ball in the middle of the diamond. The other balls will be placed in the diamond without purposeful or intentional pattern.



Nine Ball Rack

2.3 Legal Break Shot

The following rules apply to the break shot:

- the cue ball begins in hand behind the head string;
- if no ball is pocketed, at least four object balls must be driven to one or more rails, or the shot is a foul
- additionally, and only when Three Point Break Rule is used, if no ball is pocketed, three balls must cross the head string, or the break is considered 'dry break'. (See Regulation 18, Three Point Break Rule.)

2.4 Second Shot of the Rack – Push Out

If no foul is committed on the break shot, the shooter may choose to play a "push out" as his shot. He must make his intention known to the referee, and then rules [6.2 Wrong Ball First](#) and [6.3 No Rail after Contact](#) are suspended for the shot. If no foul is committed on a push out, the other player chooses who will shoot next.

1.7 Balls Settling

A ball may settle slightly after it appears to have stopped, possibly due to slight imperfections in the ball or the table. Unless this causes a ball to fall into a pocket, it is considered a normal hazard of play, and the ball will not be moved back. If a ball falls into a pocket as the result of such settling, it is restored as closely as possible to its original position. If a settling ball falls into a pocket during or just prior to a shot, and this has an effect on the shot, the referee will restore the position and the shot will be replayed. The shooter is not penalized for shooting while a ball is settling. See also [8.3 Ball Pocketed](#).

1.8 Restoring a Position

When necessary for balls to be restored or cleaned, the referee will restore disturbed balls to their original positions to the best of his ability. The players must accept the referee's judgment as to placement.

1.9 Outside Interference

When outside interference occurs during a shot that has an effect on the outcome of that shot, the referee will restore the balls to the positions they had before the shot, and the shot will be replayed. If the interference had no effect on the shot, the referee will restore the disturbed balls and play will continue. If the balls cannot be restored to their original positions, the situation is handled like a stalemate.

1.10 Prompting Calls and Protesting Rulings

If a player feels that the referee has made an error in judgment, he may ask the referee to reconsider his call or lack of call, but the referee's decision on judgment calls is final. However, if the player feels that the referee is not applying the rules correctly, he may ask for ruling by the designated appeals authority. The referee will suspend play while this appeal is in process. (See also part (d) of [6.17 Unsportsmanlike Conduct](#).) Fouls must be called promptly. (See [6. Fouls](#).)

1.11 Concession

If a player concedes, he loses the match. For example, if a player unscrews his jointed playing cue stick while the opponent is at the table and during the opponent's decisive rack of a match, it will be considered a concession of the match.

1.12 Stalemate

If the referee observes that no progress is being made towards a conclusion, he will announce his decision, and each player will have three more turns at the table. Then, if the referee determines that there is still no progress, he will declare a stalemate. If both players agree, they may accept the stalemate without taking their three additional turns. The procedure for a stalemate is specified under the rules for each game.

- (a) Cue Stick – The player is permitted to switch between cue sticks during the match, such as break, jump and normal cues. He may use either a built-in extender or an add-on extender to increase the length of the stick.
- (b) Chalk – The player may apply chalk to his tip to prevent miscues, and may use his own chalk, provided its color is compatible with the cloth.
- (c) Mechanical Bridges – The player may use up to two mechanical bridges to support the cue stick during the shot. The configuration of the bridges is up to the player. He may use his own bridge if it is similar to standard bridges.
- (d) Gloves – The player may use gloves to improve the grip and/or bridge hand function.
- (e) Powder – A player is allowed to use powder in a reasonable amount as determined by the referee.

1.4 Spotting Balls

Balls are spotted (returned to play on the table) by placing them on the long string (long axis of the table) as close as possible to the foot spot and between the foot spot and the foot rail, without moving any interfering ball. If the spotted ball cannot be placed on the foot spot, it should be placed in contact (if possible) with the corresponding interfering ball. However, when the cue ball is next to the spotted ball, the spotted ball should not be placed in contact with the cue ball; a small separation must be maintained. If all of the long string below the foot spot is blocked by other balls, the ball is spotted above the foot spot, and as close as possible to the foot spot.

1.5 Cue Ball in Hand

When the cue ball is in hand, the shooter may place the cue ball anywhere on the playing surface (see [8.1 Parts of the Table](#)) and may continue to move the cue ball until he executes a shot. (See definition [8.2 Shot](#).) Players may use any part of the cue stick to move the cue ball, including the tip, but not with a forward stroke motion. In some games and for most break shots, placement of the cue ball may be restricted to the area behind the head string depending on the rules of the game, and then [6.10 Bad Cue Ball Placement](#) and [6.11 Bad Play from Behind the Head String](#) may apply.

When the shooter has the cue ball in hand behind the head string and all the legal object balls are behind the head string, he may request the legal object ball nearest the head string to be spotted. If two or more balls are equal distance from the head string, the shooter may designate which of the equidistant balls is to be spotted. An object ball that rests exactly on the head string is playable.

1.6 Standard Call Shot

In games in which the shooter is required to call shots, the intended ball and pocket must be indicated for each shot if they are not obvious. Details of the shot, such as cushions struck or other balls contacted or pocketed are irrelevant. Only one ball may be called on each shot.

For a called shot to count, the referee must be satisfied that the intended shot was made, so if there is any chance of confusion, e.g. with bank, combination and similar shots, the shooter should indicate the ball and pocket. If the referee or opponent is unsure of the shot to be played, he may ask for a call.

In call shot games, the shooter may choose to call “safety” instead of a ball and pocket, and then play passes to the opponent at the end of the shot. Whether balls are being spotted after safeties depends on the rules of the particular game.

1. General Rules

The following General Rules apply to all the games covered by these rules except when contradicted by specific game rules. In addition, the Regulations of Pool Billiards cover aspects of the game not directly related to the game rules, such as equipment specifications and organization of events.

The games of Pool Billiards are played on a flat table covered with cloth and bounded by rubber cushions. The player uses a stick (pool cue) to strike a cue ball which in turn strikes object balls. The goal is to drive object balls into six pockets located at the cushion boundary. The games vary according to which balls are legal targets and the requirements to win a match.

[Editorial comments on the U.S. English version: The masculine gender has been used for simplicity of wording and is not intended to specify the gender of the players or officials. The word “game” is used to refer to a discipline such as nine ball rather than a rack or a match.]

1.1 Player’s Responsibility

It is the player’s responsibility to be aware of all rules, regulations and schedules applying to competition. While tournament officials will make every reasonable effort to have such information readily available to all players as appropriate, the ultimate responsibility rests with the player.

1.2 Lagging to Determine Order of Play

The lag is the first shot of the match and determines order of play. The player who wins the lag chooses who will shoot first.

The referee will place a ball on each side of the table behind the head string and near the head string. The players will shoot at about the same time to make each ball contact the foot cushion with the goal of returning the ball closer to the head cushion than the opponent.

A lag shot is bad and cannot win if the shooter’s ball:

- (a) crosses the long string;
- (b) contacts the foot cushion other than once;
- (c) is pocketed or driven off the table;
- (d) touches the side cushion; or
- (e) the ball rests within the corner pocket and past the nose of the head cushion.

In addition, a lag will be bad if any non-object-ball foul occurs other than [6.9 Balls Still Moving](#).

The players will lag again if:

- (a) a player’s ball is struck after the other ball has touched the foot cushion;
- (b) the referee cannot determine which ball has stopped closer to the head cushion; or
- (c) both lags are bad.

1.3 Player’s Use of Equipment

The equipment must meet existing WPA equipment specifications. In general, players are not permitted to introduce novel equipment into the game. The following uses, among others, are considered normal. If the player is uncertain about a particular use of equipment, he should discuss it with the tournament management prior to the start of play. The equipment must be used only for the purpose or in the manner that the equipment was intended. (See [6.17 Unsportsmanlike Conduct](#).)

Pool Billiards - The Rules of Play
(Effective 15/3/16)

6. Scoring	70
7. Penalties	70
8. Spotting balls	71
Combined pyramid	
1. Object of the game	71
2. Balls used	71
3. Racking the balls	71
4. Opening break shot	71
5. Rules of play	71
6. Scoring	71
7. Penalties	71
8. Spotting balls	71
Dynamic pyramid	
1. Object of the game	71
2. Balls used	71
3. Racking the balls	71
4. Opening break shot	71
5. Rules of play	71
6. Scoring	72
7. Penalties	72
8. Spotting balls	72

4. Cue ball and object balls	65
5. Collision	65
6. Playing after foul	65
7. Lag for Break	65
8. Racking the balls	65
9. Position of ball	65
10. Home and home-line	65
11. Cue ball on opening break	65
12. Legal opening break shot	67
13. Alternate break	67
14. Beginning and completion of shot	67
15. Striking cue ball	67
16. Foot on floor	67
17. Illegal touching balls	67
18. Fouls by double hit	67
19. Push stroke fouls	67
20. Legally completed shot	68
21. Cue ball in hand from behind home-line	68
22. Legally and illegally pocketed balls	68
23. Ball on the edge of pocket	68
24. Ball jumped off the table	68
25. Spotting balls	69
26. Slow play	69
27. Non-player interference	69
28. Non-shooting player interference	69
29. Penalties	69
Free pyramid	
1. Object of the game	70
2. Balls used	70
3. Racking the balls	70
4. Opening break shot	70
5. Rules of play	70

4.7 World Ranking System	52
4.7.1 Awarding of points	52
4.7.2 Validity of Points	52
4.7.3 Ranking Event Requirements	52
4.8 World Ranking System– Ranking points	53
4.9. WPA Members Ranking	55
4.9.1 Ranking Regulations	55
4.9.2 Member calendar announcements	55
4.9.3 Points overview	55
4.10. World Games	56
4.10.1 Allocations	56
5. Tournament Officials	
5.1 WPA Sports Director	58
5.2 Tournament Director	58
5.3 Head Referee	58
5.4 Referees	58
5.5 Tournament Referees	58
5.6 International Referees	58
6. World Championships & WPA ranking events	
6.1. Code of Conduct	60
6.2 Imposing of Penalty	60
6.3 Protest procedure	60
6.4 ‘Outside the match’ offences	60
6.5 The right to protest against the decision made by the Board	60
6.6 Disciplinary Catalogue	61
7. Player License Form	62

SECTION 4

Pyramid general rules

1. Table, balls, equipment	65
2. Marking the pyramid table	65
3. Balls used	65

2.3 Continental Testings	41
3. Sports Regulations for world championships & world Ranking Events	
3.1 Definition	43
3.2 Authority for organization	43
3.3 Date and duration	43
3.4 The Venue	43
3.5 Disciplines and divisions	43
3.6 Announcement procedure	43
3.7 Tournament System	44
3.8 Age Limit	44
3.9 The Draw	44
3.10 Seeded Athletes	45
3.11 Entry Fee	45
3.11.1 Entry Fee guidelines	45
3.12 Player Meetings	45
3.13 Replacement of the athlete	45
3.14 Athlete Agreement Form	46
3.15 Athlete Eligibility	46
3.18 Walkover	46
3.19 Dress Code	46
3.20 Coaching	47
3.21 Mobile Phones	47
3.22 Smoking and Alcohol	47
3.23 Unsportsmanlike Conduct	48
3.24 Disciplinary	48
4. World Championships & Ranking Events	
4.1 General regulations	50
4.2 Distribution of spots based upon quotas	50
4.3 Qualifiers	50
4.4 Wild Cards	51
4.5 Automatically invited Athletes	51
4.6 Types of Events	51

21. Cue ball fouls only	33
22. Late Start	33
23. Outside Interference	33
24. Coaching	34
25. Act of God	34
26. Remaining in Player’s Chair	34
27. Split Hits	34
28. Calling Frozen Balls	34

SECTION 3

The WPA Sports Regulations

1. World Championships and WPA Ranking Events

1.1 Foreword	36
1.2 Official Language	36
1.3 General	36
1.4 Definitions	37
1.5 Sports Calendar	37
1.6 Sports season	37
1.7 Sports Equipment	38
1.8 Athlete Membership	38
1.9 Insurance	38
1.10 Advertising/Logos	38
1.11 Code of Conduct	39
1.12 Award Ceremony	39
1.13 WPA Website	39
1.14 WPA Sanctioned Events	39
1.14.1 Competing in non-sanctioned events	39
1.15 WPA Sports Regulations, Alterations and Amendments	39
2. Anti - Doping Regulations For World Championships & World Ranking Events	
2 Anti - Doping	41
2.1 Withholding of Prize Money	41
2.2 Banning of Athletes Internationally	41

9.9 Spotting Balls	25
9.10 Standard Fouls	25
9.11 Serious Fouls	26
9.12 Stalemate	26

SECTION 2

The Regulations

1. Administrative Discretion	28
2. Exceptions to the Rules	28
3. Dress Code	28
3.1 Men	28
3.2 Women	28
4. Ball Rack Template	29
4.1 Positioning of the Ball Rack Template	29
4.2 Removing of the Ball Rack Template	29
4.3 Specification for Ball Rack Template	29
5. Playing with an “Area” Referee	29
6. Penalizing Unsportsmanlike Conduct	30
7. Protest Ruling	30
8. Instructions for Referees	30
9. Referee’s Responsiveness	30
10. Eight Ball Addendum	31
11. Restoring a Position	31
12. Acceptance of Equipment	31
13. Clearing Pockets	31
14. Time Out	31
15. Subsequent Break Shots	32
16. Rack at Nine Ball	32
17. Open Break Requirements	32
18. The Three Point Break Rule	32
19. Deflecting Cue Ball on Opening Break	33
20. Shot Clock	33

7. Rules /Regulations for Wheelchair Competition	19
7.1 Player’s Eligibility	19
7.2 Violations Resulting in Fouls	19
7.3 Wheelchair Requirements	19
8. Definitions Used in the Rules	20
8.1 Parts of the Table	20
8.2 Shot	21
8.3 Ball Pocketed	21
8.4 Driven to a Rail	21
8.5 Driven off the Table	21
8.6 Scratch	22
8.7 Cue Ball	22
8.8 Object Balls	22
8.9 Set	22
8.10 Rack	22
8.11 Break	22
8.12 Inning	22
8.13 Position of Balls	22
8.14 Re-spotting Balls	22
8.15 Restoring a Position	23
8.16 Jump Shot	23
8.17 Safety Shot	23
8.18 Miscue	23
9. Ten Ball	24
9.1 Determining the Break	24
9.2 Ten Ball Rack	24
9.3 Legal Break Shot	24
9.4 Second Shot of the Rack – Push Out	24
9.5 Call Shots & Pocketing Balls	25
9.6 Safety	25
9.7 Wrongfully Pocketed Balls	25
9.8 Continuing Play	25

5.1.4 Ball On	13
5.2 Equipment	13
5.3 Determining First Break	13
5.4 Black Ball Rack	14
5.5 Break Shot	14
5.6 Open Table / Choosing Groups	14
5.7 Continuing Play	14
5.8 Cue Ball in Hand in Baulk	14
5.9 Touching Balls	14
5.10 Playing from a Snooker	14
5.11 Spotting Balls	15
5.12 Stalemate	15
5.13 Standard Fouls	15
5.14 Loss of Rack Fouls	15
6. Fouls	16
6.1 Cue Ball Scratch or off the Table	16
6.2 Wrong Ball First	16
6.3 No Rail after Contact	16
6.4 No Foot on Floor	16
6.5 Ball Driven off the Table	16
6.6 Touched Ball	16
6.7 Double Hit / Frozen Balls	16
6.8 Push Shot	17
6.9 Balls Still Moving	17
6.10 Bad Cue Ball Placement	17
6.11 Bad Play from Behind the Head String	17
6.12 Cue Stick on the Table	17
6.13 Playing out of Turn	17
6.14 Three Consecutive Fouls	17
6.15 Slow Play	17
6.16 Ball Rack Template Foul	18
6.17 Unsportsmanlike Conduct	18

2.8 Serious Fouls	6
2.9 Stalemate	6
3. Eight Ball	7
3.1 Determining First Break	7
3.2 Eight Ball Rack	7
3.3 Break Shot	7
3.4 Open Table / Choosing Groups	8
3.5 Continuing Play	8
3.6 Shots Required to Be Called	8
3.7 Spotting Balls	8
3.8 Losing the Rack	8
3.9 Standard Fouls	8
3.10 Serious Fouls	9
3.11 Stalemate	9
4. 14.1 Continuous Pool	10
4.1 Lagging for the Break	10
4.2 The 14.1 Rack	10
4.3 Opening Break Shot	10
4.4 Continuing Play and Winning the Game	10
4.5 Shots Required to Be Called	10
4.6 Spotting Balls	10
4.7 Scoring	10
4.8 Special Racking Situations	11
4.9 Standard Fouls	11
4.10 Breaking Foul	12
4.11 Serious Fouls	12
4.12 Stalemate	12
5. Black Ball	13
5.1 Definitions	13
5.1.1 Free shot	13
5.1.2 Baulk	13
5.1.3 Snookered	13

SECTION 1

The Rules of Play

1. General Rules	2
1.1 Player's Responsibility	2
1.2 Lagging to Determine Order of Play	2
1.3 Player's Use of Equipment	2
1.4 Spotting Balls	3
1.5 Cue Ball in Hand	3
1.6 Standard Call Shot	3
1.7 Balls Settling	4
1.8 Restoring a Position	4
1.9 Outside Interference	4
1.10 Prompting Calls and Protesting Rulings	4
1.11 Concession	4
1.12 Stalemate	4
2. Nine Ball	5
2.1 Determining the Break	5
2.2 Nine Ball Rack	5
2.3 Legal Break Shot	5
2.4 Second Shot of the Rack – Push Out	5
2.5 Continuing Play	6
2.6 Spotting Balls	6
2.7 Standard Fouls	6

years later he again attended my classes to receive class 1 referee certification in 2006, at that time we also had memorable days together as friends and after passing almost a decade, our friendship remained as strong and precious and every time we met he called me as his mentor and I followed his developments in billiards and was proud of him as a friend and a fellow –citizen, whom under his supervision and direction unbelievable developments have been made in billiards of Kerman and made our city proud by becoming an international coach ,referee and member of the league committee of billiards federation . His progress reminded me of the impression he first gave me in my class as an eager and talented learner and now I was witnessing his success and growth and was indeed proud of him as my former student.

In winter of 2017, once again he came to visit me but this time he modestly asked for a favor and explained that he has been gathering and translating a series of specialized books on billiards and he wants to be remembered by this book in the memories of billiards community, my eyes were filled with tears of joy, and was happy that as I anticipated his enthusiasm and hard work led to his success and now he could enjoy the fruits of his labor . He asked me to write a preface to his series of books as the founder of this sport in Iran after Islamic revolution and modestly said that he would be mostly proud if I accept his request and it was absolutely my honor to write a preface to his books to be a remainder of Kerman as a part of billiards community .

I am proud to mention that the translator of this book, Kambiz Sanati, has an undeniable share and impact in improving billiards in Kerman especially in training and instructing structure of the federation and thus made billiards community of Kerman to be recognized and outstanding throughout the country and I am assured he continues to do so.

He whose heart has been revived by love will never die

Our eternity has been written in the record of the world

Hafiz

Seyyed Amin Reza Mahdavian

Spring, 2017



Preface:

Thinking and creativity

Almost 20 years ago while I immigrated to Canada for living and participating in tennis coaching courses, there I was introduced to the billiard sports for the first time, a modern sport that needs thinking and creativity along with physical strength. As long as I lived there this sport became a hobby for me, a way to spend my leisure time and forget the feeling of homesickness but after a while, as the result of the cultural differences I decided to return to my country. I decided to bring billiards to my home country, Iran, at first it was a very demanding and hard job to accomplish but by the help of the current director general of the physical education organization, Seyyed Abolhasan Mahdavi, it was carried out.

Afterwards Hossein Shahriari was officially appointed as the first chairman of the federation and I also started my work as the first coach of billiards in Iran and I continued teaching and training throughout the country for a while though the change of chairmen. I have a lot of memories through all these years but some particular people that I encountered on the process made an unforgettable impression on me, the author of the present book is one of them indeed. I was first introduced to him in 2003 or 2004 when I was holding class3 coaching classes in Barg-e-Sabz sports club in Tehran. He had just started his billiards trainings at that time and was participating in local competitions from time to time. He was also an active learner and enthusiast in social and educational areas. In one of my classes while I was teaching 9-ball I asked a question from participants in English and Kambiz Sanati was the first one who answered at that moment he made an impression on me I found him as an eager learner of this sport and hoped he maintains his enthusiasm and motivation. Two

for further reference.

Acknowledging those who helped and supported me throughout the process of gathering and publishing these series of books is the least I can do to show my heartfelt gratitude.

I specially offer my sincere gratitude to Ms. Elahe Ranjbar Garkani and Ms. Niloufar Sheykh Mozafari who made a great assistance in the process of writing of this book and also Mr. Moen Ravanpak as the expert translator whose I am thankful for his great insight and expertise.

At last but not least I am grateful to the God the companionate and the merciful I also would like to express my sincere gratitude to my dear mentors and teachers who I will be indebted to them till my last breath for their guidance and support.

Kambiz Sanati

unaware that God resides in our mind.

However, after almost two years of hard work and effort a series of books in three parts and eight volumes were prepared to be available for the billiard community of my beloved country. The first part is about refereeing the second part contains a pictorial history of billiards in Kerman province and in the third part, snooker and billiards refereeing has been discussed. The discussions in the latter part have been translated according to the original book and only slight changes have been made which were due to updates announced by the related organization and publisher of the original book. During my researches I studied some related books and resources and also checked world professional billiard and snooker association and Asian confederation of billiard sports official websites which are definitely the most reliable sources of information for those in charge or involved in billiard sports. It should be pointed out that these series of books will be available freely to all my colleagues and fellow referees and I would be most delighted if they take time to assess them thoroughly and thus by their invaluable constructive criticism and friendly advice the possible shortcomings will be revised and thus the material would be edited and improved to be put on my personal website as a completely reliable resource for dear Iranian billiard referees.

In the pictorial book the history of billiard sports of Kerman from foundation till today have been recorded and shown through pictures and it aimed at paying a tribute to the great mentors who kindly helped and guided us to improve this sport in our country.

At last but not least, the educational-coaching books include my personal experiences which I gained under the tutorship of great billiard instructors and mentors of my country, and I deeply hope that, by these two years of effort I could have had a small share in the development of the billiard community of my most beloved country.

My personal websites¹ are under construction to include the contents of these books accessible for those who are interested in billiard sports. In this book basics as well as billiards have been exactly rendered according to the original source, it has been attempted to give a rather simple though faithful rendering of the original material to provide the readers with the opportunity to understand, learn and compare professional terms of this sport with the translations and thus improve their own knowledge of English regarding the learning of the original English terms of billiards, therefore the original text has been also appended to the end of the book

1- www.kermanbilliard.ir and www.kambizsanati.com

In the name of God by whose presence no fear remains

Through all these years that I have been actively learning, instructing and refereeing billiards which I started almost 15 years ago until to this very day, from the very beginning as an enthusiastic learner and player participating in local competitions to receiving international coaching certificate and from a class 3 referee to refereeing in billiards world championships and becoming a member of board of directors, secretary of coaching committee of the federation and also a member of board of directors of billiards sports organization of the federation and finally the chairman of the board of billiards, bowling and cue sports of Kerman province yet I still see myself as that simple eager billiard player.

I had 2 main objectives in writing and publishing of the present books. Firstly I have to mention that unfortunately there has been no published source for this sport in our country for couple of years now, thus the changes and updates are not available to those interested and also players of billiards and secondly the credibility of every sport in a society is defined by researches, studies and published resources and up-to-date data related to that sport but the lack of such specific educational resources for enthusiasts and learners was evident and it still is so I thought a major must be taken and I felt it is on me to take a step towards resolving this issue and my attitude through these years shows how much I truly care and I believe in order to be remembered one must be modest and caring not proud and vain.

In one of the seasons of the year 2015 which I am grateful to God for those particular days while some of those who used to be friends and followers had become adversaries, my dear friends held me a tribute ceremony which strongly inspired me to follow my objective since I know myself to be a man of action and a doer as Mawlana said: the adversary aimed at annihilating us but he was

Rules of Pocket Billiard

Translator:

Kambiz Sanati

