

Capitolul 1 Principii Generale

Aceste principii generale listează toate lucrurile care nu sunt incluse în lista regulilor jocului dar de care trebuie să se țină cont în realitate, incluzând vestimentația, procesul de contestare a deciziilor și programul competițiilor. Unele lucruri diferă de la competiție la competiție, cum ar fi numărul de meciuri în fiecare rundă sau ordinea spargerii. Comitetul are dreptul de a defini și a aplica aceste principii în conformitate cu principiile generale înainte de jocuri. În general, regulile trebuie aplicate strict în timpul fiecărei competiții.

1 . Regulile Competiției

În general, regulile nu se pot schimba, cu excepția cazului în care Comitetul Organizator al 8-Ball-ului Chinezesc publică o explicație scrisă în legătură cu o anumită schimbare temporară înainte de sosirea jucătorilor.

2. Cerințele de Vestimentație

Vestimentația fiecărui jucător trebuie să corespundă cerințelor competiției și să fie curată. Dacă un jucător nu este sigur că îmbrăcămintea sa corespunde, poate cere confirmarea directorului competiției în privința echipamentului. Decizia finală aparține directorului competiției. În cazul circumstanțelor atenuante (pierderea bagajelor la aeroport, probleme medicale etc.), directorul competiției poate accepta o îmbrăcămintă neadecvată. Jucătorii pot fi descalificați pentru îmbrăcămintă neadecvată. Dacă nu se anunță alte cerințe înainte de competiție, toți jucătorii (bărbați și femei) ar trebui să se îmbrace în următorul mod:

Cămașă monocolor simplă cu partea de jos introdusă în pantaloni, cu vestă monocolor în exteriorul cămășii.

Pantaloni monocolor normali din material textil asemănător sau identic cu cel folosit la pantalonii de costum. Nu se acceptă denim (blugi).

Pantofi monocolor din piele naturală sau un material asemănător cu pielea naturală (piele ecologică).

3. Responsabilitatea Arbitrului

- a. Singurul judecător al jocului, poate lua decizii în legătură cu orice se întâmplă în joc;
- b. Responsabil pentru aplicarea regulilor jocului și pentru buna desfășurare a competiției din punctul acesta de vedere.
- c. Arbitrul va răspunde la întrebările jucătorilor referitoare la situații concrete de joc și la regulile jocului.
- d. În cazul unei situații contrare corectitudinii și spiritului jocului (fair play), arbitrul are dreptul să amâne sau să întrerupă jocul. Această putere se aplică și în cazul apariției controverselor.
- e. Dacă unele circumstanțe speciale nu au fost acoperite de regulament, arbitrul poate lua decizii în spiritul corectitudinii (fair play).
- f. Dacă este necesar, arbitrul poate informa jucătorul care lovește dacă runda este închisă sau nu.

g. Arbitrul va curata orice bila de pe masa la cererea rezonabila a jucătorului. Timpul curățării bilelor va fi inclus in timpul de lovitura al jucătorului, deoarece jocul are un timp limitat pentru lovituri.

h. Arbitrul va ajuta jucătorul la luarea din suport a prelungitorului si la înapoierea acestuia in suport. Idem cu orice alt echipament auxiliar.

3.2 Arbitrul nu poate:

a. Sa răspundă la o întrebare care nu se refera la reguli.

b. Sa avertizeze jucătorul asupra unui posibil fault înainte de executarea loviturii.

c. Sa influențeze jocul printr-o opinie sau sugestie.

3.3 Daca arbitrul nu a observat o disputa, acesta poate consulta persoana care tine scorul sau alt membru din staff-ul evenimentului sau din public, care a putut observa situația din cea mai buna poziție.

4. Punerea in triunghi

In jocul 8-ball chinezesc un triunghi sau un echivalent (e.g. foita subtire de aranjare a bilelor) se folosește la aranjamentul bilelor. La începutul unei runde toate bilele se pun in triunghi sau in găurile foitei echivalente si amplasate in zona bilelor. Avantajul folosirii unui triunghi (sau echivalent) este de a economisi timp si de a fi sigur ca bilele sunt amplasate aproape una de cealaltă. Echipamentul pentru a aranja bilele este stabilit de către organizatorii competiției. Aranjarea bilelor este responsabilitatea arbitrului, cu excepția cazurilor in care organizatorii competiției au cerut jucătorilor sa aranjeze bilele.

5. Declarația bilei obiect lipita de manta.

Arbitrul ar trebui sa observe cu grija si sa anunțe daca vreuna din bilele obiect (exceptând cea alba) este lipita de manta sau daca bila alba este lipita de vreuna din bilele obiect. Jucătorii pot sa atenționeze arbitrul referitor la acest lucru. Jucătorii trebuie sa dea arbitrului destul timp pentru ca sa facă o declaratei. In cadrul jocului cu timp limitat, timpul declarației arbitrului nu se scade din timpul de lovitura al jucătorului.

6. Responsabilitatea arbitrului de a preveni intervenții externe.

Arbitrul trebuie sa prevină intervenția sau influențarea in vreun fel a jocului de către alți jucători care nu fac parte din respectivul joc sau a unor spectatori sau a altor persoane neautorizate. In cazuri extreme jocul poate fi anulat sau amânat. Intervenția externa poate fi atât fizica cat si verbala. Daca un fault al unui jucător este cauzat de intervenții externe, responsabilitatea nu aparține celui alt jucător.

7. Factori care nu pot fi evitați

Pe durata desfășurării competiției pot apărea situații neprevăzute de regulament. In asemenea cazuri arbitrul va lua o decizie in concordanta cu principiile competiției corecte intre jucători, daca este necesar jocul se poate muta pe alta masa, cu condiția ca bilele sa se repositioneze in mod identic. Daca nu, arbitrul poate declara un impas (definit ca fiind o situație încurcată, fără o soluționare convenabilă.)

8. Antrenorii

Nu se permite jucătorilor să ceară ajutor de la antrenor pe durata meciului. Dar este permis jucătorilor să ceară o pauză pentru a discuta cu antrenorul lor cu condiția ca antrenorul să nu se apropie de masa de joc. Dacă arbitrul are suspiciuni poate cere antrenorului să se îndepărteze de suprafața de joc.

9. Echipament normal

După începerea jocului jucătorii nu au dreptul de a contesta echipamentul de joc pus la dispoziție de către organizatori. Orice nemulțumiri trebuie anunțate înainte de joc.

10. Folosirea echipamentului jucătorilor.

Echipamentul jucătorilor trebuie să corespundă regulilor Asociației Internaționale ale 8-ballului Chinezesc. În general jucătorii nu pot folosi echipament de tip nou (definit ca fiind un tip de echipament care nu s-ar folosi în mod normal până acum și/sau care nu a fost aprobat). Dacă un jucător are o întrebare în legătura cu un echipament de tip nou el poate întreba comitetul de organizare al competiției pentru un răspuns clar înainte de începerea jocului.

Tipuri de echipament permise:

- a. Tacuri - Jucătorilor le este permis să aibă mai multe tacuri în timpul jocului, de exemplu tac de jump, de spart și un tac normal. Nu se permite schimbarea tacului normal cu alt tac normal pe durata meciului. Jucătorii pot folosi extensii ale tacului sau extensii universale pentru a mări sau micșora lungimea lui (e.g. extensii normale sau telescopice)
- b. Creta - Jucătorii pot folosi creta pe vârful tacului. Jucătorii pot aduce creta lor dacă doresc cu condiția să folosească aceeași culoare de creta ca și postavul, pentru a nu deteriora postavul.
- c. Prelungitoare tac - Jucătorii pot să folosească mai mult de două prelungitoare dacă ei consideră că e cazul. Jucătorii pot să folosească propriul prelungitor dacă el corespunde sau dacă este acceptat de arbitru.
- d. Mânuși - Jucătorii pot să folosească mânuși pentru a manevra tacul sau prelungitorul.
- e. Pudra de talc - Se poate folosi pudra de talc cu permisiunea arbitrului, cu condiția să se folosească o cantitate rezonabilă, fără a exagera.

11. Întârzierea jucătorilor.

Jucătorii trebuie să fie punctuali și pregătiți pentru ora stabilită. Dacă un jucător nu apare la ora stabilită comitetul organizatoric va stabili o penalizare. Dacă doi sau mai mulți jucători întârzie, fiecare caz va fi penalizat separat. Un jucător care întârzie în mod repetat va fi considerat recidivist iar penalizările se vor mări. Vezi detalii mai jos la capitolul 23. Abținere, Time-out, întârzieri.

12. Ordinea spargerii.

Comitetul organizatoric are dreptul sa decidă ordinea spargerii. Se poate sa se spargă pe rând sau jucătorul victorios sparge.

13. Jucătorul care nu lovește.

Când este lovitura celuilalt jucător, celălalt ar trebui sa stea la locul special amenajat pentru el. Daca jucătorul are nevoie sa părăsească zona mesei el are nevoie de permisiune de la arbitru. Daca un jucător pleacă fără permisiune aceasta se considera ca fiind împotriva spiritului jocului.

14. Lovitura in timp limitat

8-Ball-ul chinezesc are in mod normal limita de timp. Comitetul de organizare stabilește care este timpul pentru fiecare joc, fiecare lovitura, fiecare punere in triunghi (rack). Pentru buna desfășurare a competiției, comitetul de organizare poate hotărî un timp per meci de maximum 80 de minute, urmând ca jucătorul cu cele mai multe runde câștigate sa fie declarat câștigător, sau sa se stabilească prin lovituri de departajare un câștigător. Prelungirile se vor stabili in mod clar. De obicei timpul alocat este de 45 secunde per lovitura sau de 30 de secunde (fast mode). Timpul este cronometrat de arbitru sau de alt membru al staff-ului cu sau fără un dispozitiv special (cronometru, timer, ceas, calculator, telefon mobil etc.) si jucătorul va fi atenționat când vor fi 10 secunde sau 5 secunde ramase. Timpul începe din secunda in care toate bilele se opresc si se termina in momentul in care vârful tacului lovește bila alba. Fiecare jucător are dreptul sa ceara o prelungire pentru o aranjare a bilelor (un rack) de 30 respectiv 20 secunde (fast mode). Daca jucătorul nu a lovit in timpul necesar, el a comis un fault (abținerea de la lovitura menționata la capitolul 2, punctul 24 se aplica atunci când jucătorul a anunțat acest lucru înainte de expirarea timpului) .

15. Time out

In cazul jocurilor cu mai mult de 13 runde, jucătorii pot cere o pauza de 5 minute. Jucătorii pot sa spună arbitrului motivul pentru care cer o pauza si sa confirme faptul ca acesta a înțeles si sa noteze pe hârtie. Daca un jucător are un comportament neadecvat in timpul pauzei i se va lua dreptul la pauza si in unele circumstanțe el va fi sancționat ca având un comportament nesportiv. Jucătorii pot cere pauze intre runde, cu excepția circumstanțelor speciale. Daca un jucător se simte rău din cauza medicamentelor sau a altor motive, directorul poate sa mărească timpul sau numărul pauzelor. Daca se întâmpla ceva care influențează continuitatea jocului, arbitrul trebuie sa ia masuri pentru a opri meciul pana dispare respectiva situație. Daca acest lucru se întâmpla in timpul unei runde, arbitrul trebuie sa aibă grija ca toate bilele sa își mențină poziția. In cazul in care acest lucru nu se poate realiza, arbitrul sau comitetul de organizare pot sa anuleze runda si sa repornească jocul atunci când acest lucru este posibil. Daca poziția inițiala a bilelor nu se mai poate reface comitetul organizațional poate sa anuleze runda.

16. Comportament neadecvat

In cazul unui comportament neadecvat sau daca arbitrul considera ca jucătorul trage de timp sau este nepoliticos atunci el va fi atenționat. Daca jucătorul nu se oprește el poate fi sancționat cu pierderea unei runde.

17. Sancțiuni pentru comportament nesportiv.

Pentru asemenea cazuri regulamentul jocului și principiile generale dau puterea arbitrilor și oficialilor de a trata cum considera ei de cuviința cazul. Sancțiunile trebuie să se bazeze pe următoarele aspecte: comportamentul jucătorului înainte de incident, avertismentul dat, cât de gravă a fost abaterea. Se considera că un sportiv trebuie să aibă atât talent cât și o atitudine potrivită.

18. Regulile de apel

Dacă un jucător vrea să conteste o decizie, el ar trebui întâi să comunice cu arbitrul care a arbitrat. În cazul în care jucătorul este nemulțumit de decizie în continuare, el poate să se adreseze directorului competiției. Într-o competiție normală directorul are dreptul să ia decizia finală. Înaintea fiecărui apel se va percepe o taxă, care se va stabili înainte. Fiecare jucător are dreptul unui singur apel pentru aceeași situație. Dacă face apel a doua oară pentru aceeași situație, apelul său va fi considerat ca fiind împotriva spiritului sportiv și va fi sancționat.

Capitolul 2 Regulile 8-ball-ului chinezesc.

1. Obligațiile jucătorilor

Jucătorii sunt obligați să se familiarizeze cu toate regulile și regulamentele acestui joc. Comitetul de organizare va informa jucătorii pe cât posibil de toate regulile, dar este responsabilitatea jucătorilor să le cunoască.

2. Metoda de joc

8-ball-ul Chinezesc folosește bila albă și alte bile multicolore de la numărul 1 la numărul 15. Unul din jucători trebuie să aleagă între bilele 1-7 (monocolor cu număr în cerc alb sau alb-gălbui) și bilele 9-15 (alb sau alb-gălbui cu dungă și număr). Jucătorii trebuie să introducă toate bilele alese în coșuri și apoi să introducă bila nr 8 în cos. Primul jucător care introduce, în aceste condiții bila numărul 8 câștigă.

3. Echipament

- a. Masa trebuie să aibă suprafața de joc de 2540 * 1270 mm (± 9 mm), și înălțimea de la podea până la manta este de 800-850mm.
- b. Tac: tacul trebuie să fie de minim 101.6 cm. Materialul și forma trebuie să fie în standardele Federației Internaționale a 8-ball-ului Chinezesc.
- c. Bilele trebuie să aibă diametrul 57.15mm (± 0.05 mm). Greutatea trebuie să fie cuprinsă între 156-170 grame.

- d. Bulina neagra aplicata pe postav trebuie sa fie la 635mm de la manta de capăt, pe linia de centru.
- e. Linia de break: 635 mm de la manta din capăt. Se trasează paralel cu manta.
- f. Zona de break: intre manta opusa liniei de break (manta care se afla in capătul unde se afla bulina) si linia de break.

4. Aranjarea bilelor (Racking)

Bilele se aranjează sub forma de triunghi, iar bila din vârful triunghiului este pe bulina neagra. Bila numărul 8 se plasează pe centrul triunghiului, si o bila din fiecare categorie (1-7 respectiv 9-15) trebuie sa se afle la unul dintre cele doua capete de jos ale triunghiului (capetele care nu se afla in contact cu bulina). Celelalte bile trebuie separate pe cat posibil dar in contact una cu cealalta in gruparea de tip triunghi. Jucătorii pot sa verifice daca aranjarea bilelor este corecta si sa ceara o rearanjare daca este cazul.

5. Ordinea spargerii

Ordinea spargerii se stabilește printr-o runda astfel: Arbitrul va plasa doua bile in spatele liniei de break. Simultan doi jucători lovesc cele doua bile. Câștiga jucătorul care aduce bila sa cat mai aproape de manta din partea liniei de break.

In cazurile de mai jos nu se poate considera câștig:

- a. Daca bila ajunge in jumătatea celuilalt jucător (masa se împarte pe o axa longitudinala).
- b. Bila nu atinge manta.
- c. Bila atinge manta din spatele liniei mai mult decât o singura data.
- d. Bila sare de pe masa sau intra intr-un cos.
- e. Bila atinge marginea mantei laterale sau rămâne in unul din buzunare sau trece de linia mantei.

Se repeta daca :

- a. Unul dintre jucători a lovit bila mai târziu decât celălalt.
- b. Arbitrul nu poate sa își dea seama care din bile e mai aproape de manta din spate.
- c. Ambii jucători au încălcat una din reguli.

6. Spargerea bilelor

Când sparg, jucătorii bărbați trebuie sa respecte regula trecerii bilelor de 4 ori peste linia de spargere (inclusiv bila nr 8 dar ne incluzând bila alba). O bila se considera a fi trecut daca trece o jumătate sau mai mult de jumătate din bila peste linie. Aceasta condiție se considera îndeplinita daca patru din bile trec peste linie. Daca una din bile intra in cos, si minim 3 bile trec peste linie, aceasta condiție se considera îndeplinita. Daca 2 bile intra in cos si 2 bile trec linia, aceasta condiție se considera îndeplinita. Daca 3 bile intra in cos si minim 1 trece peste linie, aceasta condiție se considera îndeplinita. Daca patru bile sau mai multe intra in cos aceasta condiție se considera îndeplinita. Bilele care trec peste linie ca mai apoi sa intre in cos sunt considerate ca si cum ar fi trecut linia de doua ori.

Jucătoarele trebuie să fie în concordanță cu regula "linia de spargere este trecută de trei ori", anume 3 bile (cu excepția bilei albe) trebuie să treacă linia de spart, sau 2 bile și una în cos sau 1 bilă și două în cos sau 3 bile în cos. (se aplică și jucătorilor sub 14 ani)

Dacă nu se respectă condițiile se consideră pierdere de șansă. Jucătorul celălalt are două opțiuni:

- a. Accepta situația și continuă jocul, lovind el sau jucătorul celălalt după situație.
- b. Cere rearanjarea bilelor și permite jucătorului să spargă din nou sau sparge el.

Mențiuni:

- a. La fiecare trei pierderi de șansă se consideră pierderea unui frame. A șasea pierdere de șansă se va considera încă o pierdere de frame.
- b. Dacă mai puțin de 4 bile ating manta se consideră fault intenționat și se pierde frame-ul.

6.2 Spargerea ilegală

Dacă sunt faulturi în timpul spargerii bilelor atunci spargerea se va considera a fi ilegală. Celălalt jucător poate să aleagă între a-și poziționa bila în spatele liniei de break sau o re-aranjare a bilelor și să sparge el sau să permită celuilalt jucător să spargă.

6.3 Dacă intra bila numărul 8 în cos

- a. Dacă nu sunt alte faulturi, cel care sparge poate pune bila numărul 8 înapoi pe bulina și să continue jocul. Sau poate să ceară rearanjarea bilelor și celălalt jucător să spargă.
- b. Dacă se întâmplă un alt fault, bila numărul 8 trebuie pusă pe bulina și celălalt jucător poate să continue amplasând bila albă oriunde în spatele liniei. Jucătorul poate opta pentru o re-aranjare a bilelor și repornire a runde spărgând el sau celălalt jucător. (această regulă poate fi modificată de comitetul organizator înainte de meci).

7. Reset Ball

Când este necesar să se repună unele bile pe masa arbitru trebuie să pună bila înapoi în poziția inițială cu excepția cazurilor în care există obstacole, caz în care ea va fi pusă între bulina și manta, pe axa longitudinală formată între bulina și manta din capătul cel mai apropiat al bulinei, cât mai aproape de bulina și fără să atingă alte bile. Jucătorii trebuie să accepte locația aleasă de arbitru în cazul acesta.

8. Backline Ball in Hand

Atunci când cel care sparge comite un fault, jucătorul celălalt are opțiunea de a plasa bila albă în spatele liniei albe și nu poate lovi bilele din spatele liniei direct, cu excepția cazului în care bila albă lovește mai întâi manta. În cazul în care toate bilele sunt în spatele liniei de spart, jucătorul poate cere arbitrului să mute bila cea mai apropiată de linie înapoi pe bulina. În cazul în care arbitru încuviințează și există două bile la o distanță identică față de linie, jucătorul poate alege una din cele două. Dacă o bila este exact pe linie, ea poate fi lovită direct de jucător.

9. Ball in hand

Atunci când un jucător comite un fault (faulturile de spargere nu sunt incluse), celălalt jucător poate muta bila alba oriunde dorește pe masa, mutand-o pana in momentul loviturii. Bila alba se poate manevra si cu tacul, atâta timp cat aceasta manevra nu constituie o lovitura.

10. Situația de deschidere

Situația de deschidere este definita ca momentul înainte sa se stabilească apartenența bilelor din cele doua grupe (1-7 respectiv 9-15).

10.1 Masa se considera deschisa după spargere, in timpul acesta se accepta lovirea tuturor bilelor cu bila alba, cu excepția bilei nr 8. Daca bila nr 8 este prima atinsa, este considerat fault.

10.2 Când masa este deschisa, toate bilele care sunt introduse in mod ilegal, nu trebuie repuse pe masa, cu excepția bilei numărul 8.

10.3 Daca nu se stabilește apartenența bilelor după spargere, masa este tot deschisa după spargere. Daca se stabilește apartenența bilelor, jucătorii pot sa atingă doar bilele din grupul aparținând lor. Daca un jucător lovește bila alba

11. Numirea coșului in prealabil

Nu este necesara numirea bilei înainte de lovitura, inclusiv bila 8 sau loviturile de penalti.

12. Lovituri

12.1 Dreptul alegerii grupului de bile.

Când masa este deschisa, prima bila introdusa face ca toate bilele din aceeași grupa cu bilele introduse sa fie bilele "legale" pentru jucător. Momentul introducerii primei bile face ca masa sa devina închisa. Jucătorii care lovesc după închiderea mesei trebuie sa lovească prima data bila din grupa legala pentru ei. Daca toate bilele sunt in cos bila numărul 8 trebuie lovita prima.

12.2 Daca in urma loviturii nici o bila nu intra in cos, cel puțin o bila trebuie sa atingă o manta după contactul bilei albe cu bila obiect. Aceasta regula se aplica si bilei albe (daca bila alba atinge o manta, se considera condiția îndeplinita).

12.3 Bilele care nu intra in cos trebuie sa rămână pe masa. Daca o bila in timpul jocului cade sau sare de pe masa, sau din orice alt motiv rezonabil dispare, ea nu va mai fi repusa pe masa (cu excepția bilei 8).

12.4 Atunci când un jucător lovește, doar vârful tacului trebuie sa atingă bila. Jucătorul trebuie sa evite sa atingă bila cu haine, par, prelungitor, creta, alta parte a tacului sau alt echipament.

12.5 Intr-o lovitura se accepta ca vârful tacului sa atingă bila alba doar o data.

Daca se întâmpla vreuna din situațiile descrise la punctele 12.1, 12.2, 12.3, 12.4, 12.5, celălalt jucător va primi un Ball in hand. Toate situațiile acestea trebuie sa fie judecate înaintea următoarei lovituri, in caz contrar se va trata ca si cum nu s-a întâmplat nici un fault.

12.6 Doua lovituri

Daca tacul atinge bila alba de mai multe ori, este fault. Daca bila alba este aproape de o alta bila, in momentul atingerii bilei albe si bilei lovita de bila alba (bila obiect), tacul nu mai trebuie sa atingă bila alba cu nici o parte. In caz contrar va fi tratat ca fault.

Daca bila alba este foarte aproape de bila obiect si se ating extrem de puțin, chiar daca vârful tacului încă atinge bila alba, nu va fi tratat ca fault.

12.7 Push shot:

Daca vârful tacului rămâne pe bila o perioada prelungita de timp, face un "push shot". Se considera fault. In alte cuvinte, lovitura dintre vârful tacului si bila alba ar trebui sa fie o lovitura de moment, nu o împingere.

13. Atingerea a doua sau mai multe bile simultan.

Daca bila alba lovește bilele din ambele categorii, după închiderea mesei, simultan sau aproape simultan, si arbitrul nu poate sa spună sigur daca bila in categoria legala sau cea ilegală a fost prima atinsa de bila alba, se va considera ca bila legala (din categoria jucătorului) este cea atinsa prima.

14. Bilele se mișca fără influente exterioare.

In cazuri rare, o bila se poate sa se miște chiar după ce s-a oprit, se poate sa se întâmple din cauza micilor imperfecțiuni in postav sau mici ciobituri in bila, nu se considera fault. Se considera normal, daca nu intra nici o bila in cos ca urmare directa a aceste mișcări inoportune, bila ar trebui mutata înapoi unde era. Daca o bila s-a mișcat automat in timp ce unul din jucători lovește, arbitrul poate decide sa repună bilele unde erau si sa lase jucătorul sa lovească din nou, daca este cazul.

15. Bile care se ating

15.1 Când bila obiect este lipita de o alta bila (bila obiect), lovitura ar trebui sa facă bilele obiect sa se miște. Daca lovitura nu face bila obiect sa se miște, aceasta se considera staționara. Nu exista nici o limita in legătura cu direcția loviturii, dar lovitura trebuie sa fie clara. Daca nu se respecta regula, oponentul primește un ball in hand.

15.2 Când bila obiect este lipita de manta, înainte ca bila obiect sa fie lovita, daca bila nu atinge manta in mod legal, după ce bila alba lovește bila obiect, bila obiect ar trebui sa atingă manta din nou, sau alte bile ar trebui sa atingă manta (inclusiv bila alba), sau o bila trebuie sa intre in cos. Daca nu se respecta regula, oponentul primește un ball in hand.

16. Jump Ball

16.1 Jucătorii pot sa lovească bila alba intr-un asemenea mod încât sa sară peste bilele ilegale (bilele a căror atingere s-ar considera fault), si sa lovească prima data bilele legale. Daca nu se respecta regula, oponentul primește un ball in hand.

16.2 Când sare, jucătorii pot sa atingă doar 1/2 din suprafața sferica a bilei. Daca nu se respecta regula, oponentul primește un ball in hand.

17. Faulturi

Daca un jucător face un fault, oponentul primește un ball in hand.

Aceasta este o lista generala de faulturi posibile:

- a. Bila alba sare de pe masa sau intra in cos.
- b. Bila alba atinge bilele din categoria oponentului prima data (bile ilegale)
- c. Jucătorul lovește înainte ca bilele puse in mișcare de lovitura precedenta sa se oprească definitiv.
- d. Nici unul dintre picioare nu este pe podea in momentul loviturii.
- e. Bila obiect părăsește suprafața de joc.
- f. Jucătorul atinge bila in mod ilegal.
- g. Jucătorul lovește de 2 ori.
- h. Jucătorul împinge bila alba după ce lovește
- i. Jucătorul lovește cu bila alba direct in mod ilegal bilele din spatele liniei de spart (imediat după spargere).

18. Faulturi considerate intenționate.

Faulturile intenționate sunt o contravenție împotriva spiritului sportului.

Intr-un joc, daca jucătorul comite un fault intenționat, el va pierde un rack (frame), iar la a doua abatere el va pierde tot meciul.

19. Greșirea categoriei bilelor.

După ce s-a ales grupul de bile corespunzător fiecăruia dintre jucători (pline sau jumătăți), daca un jucător lovește din greșeala categoria de bile a celui alt jucător crezând ca este a lui, faultul trebuie consemnat înainte de următoarea lovitura. Când unul din jucători sau arbitrul își va da seama de confuzie, runda trebuie oprita imediat si se repeta frame-ul (re-rack).

20. Pierderea unui frame

Daca unul din jucători încalcă vreuna din următoarele reguli, el pierde frame-ul:

- a. Un fault se întâmpla când introduce bila nr 8.
- b. Bila nr 8 intra in cos in timp ce jucătorul introduce in cos ultima bila obiect.
- c. Bila nr. 8 părăsește suprafața de joc.
- d. Bila nr. 8 intra in cos înaintea celorlalte bile (cu excepția bilei albe).

21. Lipsa de progres.

Daca arbitrul considera ca se întâmpla o lipsa de progres, el va anunța jucătorii si fiecare jucător mai are cate trei lovituri. Daca arbitrul constata in continuare ca nu este progres, se aranjează din nou bilele (re-rack). Daca ambii jucători sunt de acord se poate repeta frame-ul si fără cele trei lovituri. Runda va reporni cu următoarele condiții:

- a. Jucătorul care a spart data trecuta va sparge din nou.
- b. Ordinea de data trecuta nu se schimba.

22. Influențe exterioare

Daca influențe exterioare afectează rezultatul loviturii, arbitrul trebuie sa pună toate bilele la locul inițial (înainte de lovitura) si sa indemne jucătorul sa lovească din nou. Daca influențele exterioare nu influențează rezultatul loviturii, arbitrul trebuie doar sa pună bilele mișcate de influența exterioara la loc si jocul se continua. Daca din orice motiv bila nu poate fi repusa la loc, runda se considera lipsita de progres (deadlock).

23. Abținere, Time-out, întâzieri

Jucătorii pot sa lipsească voluntar la un anumit frame (10minute), pe care il pierde in acest caz. La doua frame-uri pierdute in acest fel se considera ca au pierdut partida.

Prezentarea la fiecare partida se face cu 30 minute înainte de ora programata. După aceasta ora la o întâzriere de 5 minute pierde un frame, la 10 minute pierde doua frame-uri si la 15 minute pierde partida.

Pentru partidele de pana la Race to 5 nu exista Time-out.

25. Împotriva spiritului sportului

In general penalizarea pentru comportament împotriva spiritului sportului trebuie sa fie in directa proporționalitate cu infrațiunea comisa. Penalizarea poate fi un avertisment, o penalizare asemănătoare cu cea a unui fault normal, pierderea unei runde sau a jocului, necalificare, anularea ranking-ului, a medaliei, a bonusului, a punctelor de ranking etc. Pe scurt, pentru încălcarea spiritului sportului, arbitrul trebuie sa ia o decizie in conformitate cu spiritul competiției. Împotriva spiritului sportului înseamnă orice sfidare cu buna știința împotriva spiritului sportului, stricarea sau schimbarea principiului buneii competiții, inclusiv:

- a. Distragerea oponentului
- b. Mișcarea intenționata a bilei fără a o lovi însă.
- c. Ratarea intenționata a bilei.
- d. Continua sa joace după ce arbitrul a declarat fault sau pauza sau alte interdicții.
- e. Antrenament in timpul jocului

- f. Deteriorarea mesei sau a postavului sau a altor echipamente.
- g. Irosirea timpului in mod intenționat.
- h. Folosirea inadecvata a echipamentului.
- i. Jucătorul renunța la joc înainte momentului in care oponentul sau introduce bila 8.
- j. Lovește bila ținând tacul cu doar o mana (cu excepția cazurilor in care jucătorul este nevoit din motive medicale)

Comitetul de organizare își rezerva dreptul de a interpreta regulile Împotriva spiritului sportului.

NOTA: la prima etapa de calificare timpul de joc va fi de 40 secunde/lovitura si vestimentația tricou polo sau cămașa , pantaloni lungi in aceeași culoare, pantofi din piele culoare închisa.