

**Lietuvos Biliardo Federacijos**  
**Pulo Sekcijos**  
**Sportinių varžybų reglamentas**

Paruošė: T. Brikmanis  
A. Berulis  
N. Paškevičius  
T. Safonovas

Versija: 2009 m. gruodžio 16 d.

## TURINYS

<b>i. Valdymo nuostatai</b> .....	<b>6</b>
<b>i.i. Terminologija</b> .....	<b>6</b>
<b>1. TEISĖJAVIMAS</b> .....	<b>7</b>
1.1. Žaidimas be teisėjo .....	7
1.2. Prieštaravimas sprendimui .....	7
1.3. Nuobaudos už nesportišką elgesį .....	7
1.4. Nurodymai teisėjams .....	8
1.5. Teisėjo reagavimas .....	8
1.6. Situacijos atstatymas .....	8
1.7. Partijos peržaidimas .....	9
1.8. Lėtas žaidimas ir laiko limitas .....	9
1.9. Sutrukdytas iš šalies .....	9
1.10. Rutulių gražinimas į žaidimą .....	10
1.11. Išmušimo formatas .....	10
<b>2. SPORTININKŲ ATSAKOMYBĖS</b> .....	<b>11</b>
2.1. Sportininko atsakomybė .....	11
2.2. Vėlavimas pradėti susitikimą .....	11
2.3. Sėdėjimas sportininkui skirtoje kėdėje .....	11
2.4. Įrangos tinkamumas .....	11
2.5. Sportininkų naudojama įranga .....	11
2.6. Neteisingas piramidės sustatymas .....	12
2.7. Pasidavimas .....	12
<b>3. BENDROSIOS TAISYKLĖS</b> .....	<b>13</b>
3.1. Pradedančiojo sportininko nustatymas ridenant rutulius .....	13
3.2. Pertraukėlė .....	13
3.3. Laisva balto rutulio pozicija (angl. ball in hand) .....	14
3.4. Užsakomi smūgiai .....	14
3.5. Rutulių ištraukimas iš kišenių .....	14
3.6. Dviejų rutulių kontaktas vienu metu .....	15
3.7. Su bortu besiliečiantys rutuliai .....	15
3.8. Rutulių judėjimas dėl stalo ar paties rutulio defekto .....	15
<b>4. KLAIDOS</b> .....	<b>16</b>
4.1. Standartinės klaidos .....	16

4.1.1 Paliestas rutulys .....	16
4.1.2. Nepaliečiamos bortas po rutulių kontakto .....	16
4.1.3. Nesustoję rutuliai .....	16
4.1.4. Kojos kontaktas.....	16
4.1.5. Rutulys nukritęs už stalo ribų .....	16
4.1.6. Priliestas rutulys.....	16
4.1.7. Dvigubas smūgis.....	17
4.1.8. Rutulio stūmimas .....	17
4.1.9. Neteisinga balto rutulio pozicija namų zonoje.....	17
4.1.10. Neteisingas žaidimas iš namų zonos.....	17
4.1.11. Lazdos padėjimas ant stalo .....	17
4.1.12. Žaidimas ne savo smūgio metu.....	17
4.2. Grubios klaidos .....	17
4.2.1. Trijų klaidų taisyklė .....	18
4.2.2. Balto rutulio nukreipimas neteisingo išmušimo metu .....	18
4.3. Nesportinis elgesys .....	18
<b>5. VARŽYBOS .....</b>	<b>20</b>
5.1. Varžybų kategorijos .....	20
5.2. Sportininko licencija .....	20
5.3. Amžiaus grupės.....	20
5.4. Varžybų formatas.....	21
5.5. Varžybų lentelės.....	21
5.6. Burtai.....	21
5.7. Susitikimų formatas .....	22
5.8. Sportininkų apranga.....	22
5.9. Oficialūs asmenys ir jų atsakomybės .....	23
5.10. Legali varžybų įranga .....	24
5.11. Reitingo skaičiavimo tvarka .....	26
5.12. Reitingo taškai priklausomai nuo varžybų kategorijos.....	26
5.13. Varžybų tvarkaraštis .....	27
<b>6. DRAUSMĖS KOMISIJA IR APELIACIJA.....</b>	<b>28</b>
6.1 Drausmės komisija.....	28
6.2. Incidentas .....	28
6.2. Nuobaudos .....	28

6.3. Apeliacija .....	28
<b>7. TEISĖJAI .....</b>	<b>29</b>
7.1. Prašymas .....	29
7.2. Teisėjo kvalifikacija.....	29
<b>TAISYKLĖS.....</b>	<b>30</b>
<b>8. Aštuoniukė.....</b>	<b>31</b>
8.1 Išmušimo nustatymas.....	31
8.2 Rutulių sustatymas .....	31
8.3 Išmušimas .....	31
8.4 Atviras stalas.....	32
8.5 Žaidimo eiga .....	33
8.6 Smūgiai, kurie reikalauja užsakymo .....	33
8.7 Rutulių gražinimas atgal į žaidimą .....	33
8.8 Partijos pralaimėjimas.....	33
8.9 Standartinės klaidos .....	33
8.10 Grubios klaidos .....	33
<b>9. Devyniukė .....</b>	<b>34</b>
9.1. Išmušimo nustatymas.....	34
9.2. Rutulių sustatymas .....	34
9.3. Teisingas išmušimas .....	34
9.4. Smūgis po išmušimo – „Push out“.....	34
9.5. Žaidimo eiga .....	34
9.6. Rutulių gražinimas atgal į žaidimą .....	35
9.7. Standartinės klaidos .....	35
9.8. Grubios klaidos .....	35
<b>10. Dešimtukė .....</b>	<b>35</b>
10.1 Išmušimo nustatymas.....	35
10.2. Rutulių sustatymas .....	36
10.3. Teisingas išmušimas .....	36
10.4. Smūgis po išmušimo – „Push out“.....	36
10.5. Užsakomi smūgiai.....	36
10.6. Laisvas smūgis .....	36
10.7. Įmuštas rutulys į neužsakytą kišenę.....	36
10.8. Žaidimo eiga .....	37

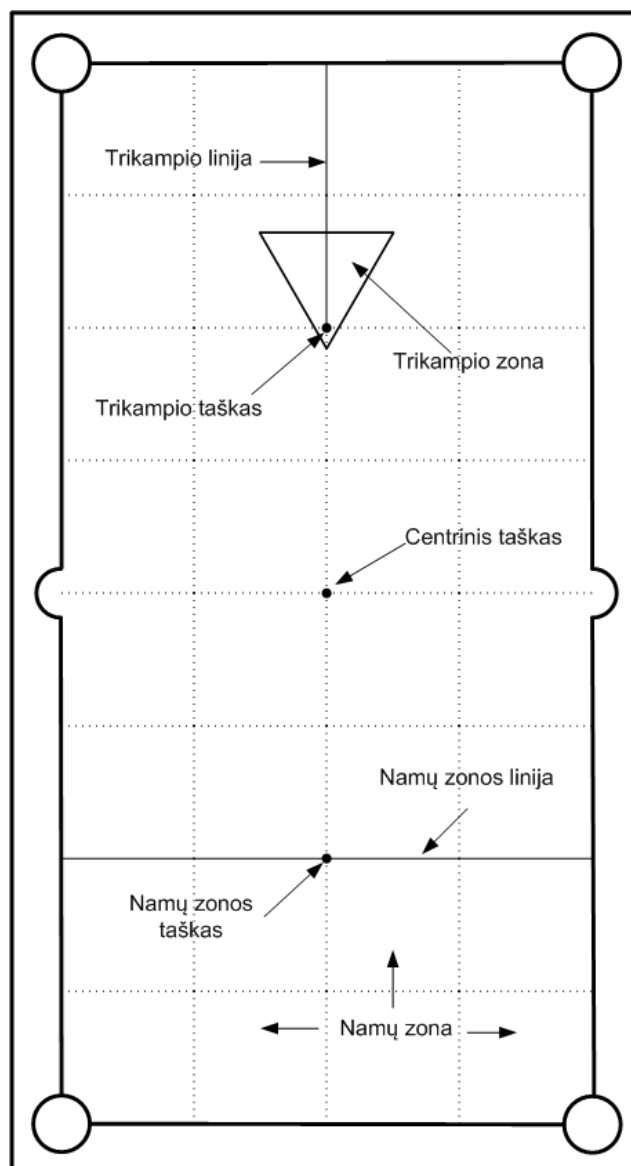
10.9. Rutulių gražinimas atgal į žaidimą .....	37
10.10. Standartinės klaidos .....	37
10.11. Grubios klaidos .....	37
<b>11. Keturiolika ir vienas (14.1) .....</b>	<b>37</b>
11.1. Išmušimo nustatymas.....	37
11.2. Rutulių susstatymas .....	38
11.3. Teisingas išmušimas .....	38
11.4. Žaidimo eiga .....	38
11.5. Užsakomi smūgiai.....	38
11.6. Rutulių išstatymas .....	38
11.7. Skaičiavimas .....	39
11.8. Specialios trikampio susstatymo taisyklės .....	39
11.9. Klaidos .....	39
11.10. Klaida išmušimo metu .....	39
11.11. Grubios klaidos .....	40

## SPORTINIŲ VARŽYBŲ REGLAMENTAS

### i. Valdymo nuostatai

Šis reglamentas skirtas aprangos reikalavimams, protestams, planavimo (tvarkaraščio) ir kitiems klausimams, kurie nėra žaidimo taisyklių dalis, bet turi būti reglamentuoti individualiai kiekvienam renginiui (varžyboms). Kiekvienų varžybų metu, kai kurios reglamento dalys, tokios kaip žaidimo formatas ar išmušimo formatas gali skirtis. Varžybų vadovui yra duota teisė pritaikyti reglamentą varžyboms. Šis reglamentas neturi tų pačių galių kaip žaidimo taisyklės t.y. žaidimo taisyklės turi pirmenybę.

### i.i. Terminologija



## **1. TEISĖJAVIMAS**

### **1.1. Žaidimas be teisėjo**

Gali būti, kad varžybos bus žaidžiamos su teisėjais kurie bus atsakingi už kelis susitikimus, bet nebus priskirti po vieną prie kiekvieno stalo. Tokiu atveju teisėjo pareigas perima tuo metu nežaidžiantis sportininkai. Jeigu prie stalo esantis sportininkas prieš savo smūgį jaučia, kad jo priešininkas nesugebės tinkamai atlikti teisėjo funkciją, tai jis turi paprašyti teisėjo, kad jis stebėtų tą smūgį. Teisėjaujantis sportininkas taip pat gali paprašyti teisėjo stebėti smūgį jeigu jaučia, kad negali arba nenori imtis atsakomybės tam tikro smūgio metu. Kiekvienas sportininkas turi teisę sustabdyti žaidimą iki kol situacija bus tinkamai įvertinta teisėjo.

Jeigu kyla ginčas tarp dviejų sportininkų, kuriems nebuvo teisėjaujama ir yra paprašoma priimti vieną ar kitą sprendimą teisėjui nemačius priežasties, dėl kurios kilo ginčas, tai teisėjas turi stengtis kiek įmanoma geriau išsiaiškinti ir suprasti situaciją. Jis gali remtis trečiųjų asmenų parodymais, peržiūrėti video įrašą (jei tokia galimybė yra) arba paprašyti peržaisti situaciją. Jeigu teisėjo paprašo nustatyti ar smūgio metu įvyko klaida, tačiau nėra jokio įrodymo, kad smūgio metu buvo prasižengta, išskyrus vieno sportininko parodymus kai tuo pat metu kitas sportininkas tvirtina priešingai, tai yra manoma, kad klaidos nebuvo.

### **1.2. Prieštaravimas sprendimui**

Jeigu sportininkui reikia priimti kokį nors sprendimą, tai pirmasis žmogus su kuriuo jis turi kontaktuoti yra teisėjas. Teisėjas turi suformuoti savo sprendimą taip kaip jam atrodo tinkamiausia. Jeigu sportininkas nesutinka su sprendimu, tuomet jis turi kreiptis į vyriausiąjį teisėją ir tik po to į varžybų vadovą. Bet kuriose varžybose, varžybų vadovo sprendimas yra nenuginčijamas ir galutinis.

Sportininkui leidžiama paprašyti faktiško teisėjo sprendimo persvarstymo tik vieną kartą. Jeigu jis paprašys persvarstymo to paties klausimo antrą kartą, tai bus laikoma nesportišku elgesiu.

### **1.3. Nuobaudos už nesportišką elgesį**

Žaidimo taisyklės ir reglamentas suteikia teisėjui ir kitiems oficialiems asmenims veiksmų laisvę baudžiant už nesportišką elgesį. Prieš baudžiant turi būti svarstomi keletas veiksnių: ankstesnis sportininko elgesys, prieš tai buvęs išpėjimas, ar labai rimtas

prasižengimas ir informaciją kuri buvo suteikta sportininkams prieš prasidedant varžyboms.

#### **1.4. Nurodymai teisėjams**

Teisėjai turi nustatyti visus klausimus susijusius su žaidimo taisyklėmis, palaikyti tinkamas žaidimo sąlygas, nuspręsti ar buvo padaryta klaida ir imtis kitų veiksmų kurių reikalauja taisyklės. Teisėjas gali sustabdyti žaidimą jei sąlygos nėra tinkamos žaisti. Žaidimą taip pat galima sustabdyti jei sprendimas yra ginčytinas. Teisėjas turi paskelbti jei buvo padaryta klaida ir apie kitas konkrečias situacijas taip kaip nurodyta žaidimo taisyklėse. Teisėjas taip pat turi pranešti apie dalykus, kurie numatyti taisyklėse (pvz. iš eilės padarytų klaidų skaičių). Teisėjui nereikia perspėti apie taisyklių taikymą, jei to nereikalauja žaidimo taisyklės. Teisėjas turi padėti žaidėjui pasiekti (paimti) ir vėliau padėti atgal į vietą mechaninį tiltą.

Jei žaidimas turi trijų iš eilės padarytų klaidų taisyklę, tai žaidėjui padarius antrą klaidą iš eilės, teisėjas apie tai turi pranešti iškart po atlikto smūgio ir vėliau dar kartą, kai sportininkas vėl grįžta prie stalo. Pirmasis perspėjimas nėra privalomas pagal taisyklės, bet yra skirtas tam, kad vėliau nebūtų nesusipratimų.

#### **1.5. Teisėjo reagavimas**

Teisėjas turi reaguoti į sportininko užklausimus dėl nešališkos informacijos, tokios kaip ar rutulys (ar rutuliai) tiksliai sustatyti į trikampį, ar rutulys yra namų zonoje, koks yra rezultatas, kiek partijų reikia laimėti norint laimėti, ar sportininkas žaidžia vengdamas rizikos, ar sportininkas ar jo priešininkas nepadarė klaidos, kokia taisyklė bus pritaikoma mušant vienokį ar kitokį smūgį ir t.t. Paprašytas paaiškinti tiksliau taisyklę, teisėjas paaiškins ją kiek įmanoma aiškiau, tačiau bet koks taisyklės nesupratimas, neapsaugos sportininko nuo tos taisyklės pritaikymo. Teisėjas neprivalo suteikti jokios subjektyvios informacijos, kuri gali vienaip ar kitaip įtakoti žaidimą. Tokia informacija gali būti patarimas apie galimą naudingą smūgį ir kaip jis gali būti atliktas.

#### **1.6. Situacijos atstatymas**

Jei yra būtina, teisėjas gali gražinti rutulius po smūgio į prieš tai buvusias pozicijas, stengiantis kuo tiksliau prisiminti buvusias rutulių pozicijas. Teisėjas turi teisę paprašyti sportininkų pagalbos, jei gerai neatsimena prieš tai buvusios vieno ar kito rutulio padėties prieš smūgį.

### **1.7. Partijos peržaidimas**

Jei teisėjas pastebi, kad žaidžiant kurį laiką nėra jokio progreso vedančio prie partijos pabaigos, jis gali inicijuoti partijos peržaidimą. Po šio teisėjo veiksmo kiekvienas sportininkas turi po tris mėginimus pakeisti situaciją. Jei teisėjas nustato, kad po trijų mėginimų vistiek nėra jokio progreso vedančio link partijos baigties, jis stabdo žaidimą ir partija yra peržaidžiama. Partija yra peržaidžiama taip, kaip yra nurodyta kiekvieno žaidimo taisyklėse. Išmušimo teisė suteikiama tam sportininkui, kuris išmušinėjo prieš tai.

### **1.8. Lėtas žaidimas ir laiko limitas**

Jei teisėjo nuomone kuris nors iš sportininkų arba abu sportininkai specialiai vilkina susitikimą ir to pasekoje stabdo varžybų eigą, jis privalo įspėti žaidėjus apie galimą laiko limitą įvedimą. Laiko limitą taisyklę galima taikyti visuose žaidimuose, tačiau teisėjas neturėtų pamiršti jog laiko limitas yra kraštutinė priemonė ir turėtų būti taikoma tik tuo atveju jei paprasto įspėjimo neužtenka.

Laiko limitas - sportininkas privalo atlikti smūgį per 45 sekundes, kurias skaičiuoja specialiai tam paskirtas asmuo. Šis laiko limitas bus vienodai taikomas abiem sportininkams. Laikoma klaida, jeigu sportininkas nespėja smūgiuoti per tam skirtas 45 sekundžių. Laiko limitas yra pradamas skaičiuoti tada kai baigiasi prieš tai buvęs smūgis (visi rutuliai yra pilnai sustoję), o baigiasi kai atliekamas smūgis (lazdos galiuku paliečiamas baltas rutulys). Tuo metu kai vyksta pats smūgis (rutuliai rieda), laikas neskaičiuojamas.

Jei sportininkas pradeda savo žaidimą turėdamas baltą rutulį laisvoje pozicijoje, laiko limitas pradamas skaičiuoti nuo tada, kai baltas rutulys padedamas ant stalo.

Likus 10 sekundžių iki laiko limitą pasibaigimo, laiką skaičiuojantis asmuo privalo perspėti sportininką išstardamas žodį „laikas“. Jeigu laiko matuoklis įjungiamas per vėlavimą dėl atsakingo už jo paleidimą žmogaus aplaidumą, sportininkas gauna pavėluoto starto privilegiją, t.y. jam pridedama laiko.

Vieną kartą per partiją abu sportininkai gali pasinaudoti laiko limitą pratesimo taisykle. Tam jie turi ištartį žodį „pratesimas“ ir tokiu atveju sportininkui bus skiriama papildomai 45 sekundės smūgiui atlikti. Pratesimas yra skaičiuojamas tik tada kai baigiasi pirminis 45 sekundžių laiko limitas.

### **1.9. Sutrukdytas iš šalies**

Teisėjas turi užtikrinti, kad susitikimo metu nebūtų jokių trukdymų iš šalies, t.y. nebūtų fizinių ar žodinių trikdžių iš žiūrovų ar sportininkų, žaidžiančių greta, pusės. Jei

situacija to reikalauja teisėjas gali sustabdyti žaidimą tam kad pašalintų trukdymo priežastis.

Jei darant smūgį įvyksta sutrukdymas iš šalies ir tai įtakoja smūgio rezultatą, tuomet teisėjas turi atstatyti rutulius į prieš tai buvusią poziciją ir smūgis turi būti kartojamas. Jei rutulių neįmanoma atstatyti į prieš tai buvusią poziciją, tuomet partija yra peržaidžiama, o išmušimo teisė suteikiama tam sportininkui, kuriam buvo sutrukdyta atlikti smūgį.

### **1.10. Rutulių gražinimas į žaidimą**

Rutuliai yra gražinami į žaidimą išstatant juos ant trikampio linijos, kiek įmanoma arčiau trikampio taško, tačiau stengiantis nepajudinti kitų ant stalo esančių rutulių. Jei gražinamo rutulio neįmanoma pastatyti ant trikampio taško, jis turėtų būti pastatomas kaip įmanoma arčiau trikampio taško ant trikampio linijos šalia trugdantio rutulio (jeigu įmanoma priliečiant jį). Jei trugdantis rutulys yra baltas rutulys tokiu atveju turi būti paliktas kiek įmanoma mažesnis tarpas tarp rutulių, nes išstatomas rutulys negali liestis su baltu rutuliu. Jeigu visa trikampio linija už trikampio taško yra užblokuota kitais rutuliais, tuomet išstatomas rutulys yra pastatomas priešais trikampio tašką kiek įmanoma arčiau trikampio taško.

### **1.11. Išmušimo formatas**

Varžybų vadovas arba teisėjas turi pasirinkti vieną iš dviejų galimų išmušimo formatų:

- Išmušinėja laimėjęs partiją sportininkas
- Išmušantis sportininkas keičiasi kas partiją.

Išmušimo formatas turi būti nurodytas kiekvienų varžybų reglamente ir turi būti paskelbtas prieš varžybas sportininkų susirinkime.

## **2. SPORTININKŲ ATSAKOMYBĖS**

### **2.1. Sportininko atsakomybė**

Sportininkas privalo žinoti visas žaidimų taisykles, sportinį reglamentą ir savo žaidimų tvarkaraštį. Tuo tarpu teisėjai privalo parengti visą reikalingą informaciją ir tinkamai pateikti ją visiems varžybų dalyviams. Galutinė atsakomybė tenka pačiam sportininkui.

### **2.2. Vėlavimas pradėti susitikimą**

Sportininkas turi pradėti žaidimą ne vėliau kaip per penkiolika minučių nuo tos akimirkos, kai buvo paskelbta žaidimo pradžia, kitu atveju priešininkas laimi be kovos. Žaidimo pradžios laikas pradedamas skaičiuoti nuo tada kai būna paskelbiama žaidimo tarp dviejų priešininkų pradžia. Pirmas pranešimas apie vėlavimą būna paskelbiamas po penkių minučių nuo žaidimo pradžios paskelbimo, antras pranešimas po dešimties minučių ir paskutinis pranešimas po keturiolikos minučių išpėjantis, kad liko viena minutė

### **2.3. Sėdėjimas sportininkui skirtoje kėdėje**

Sportininkas, kuris žaidimo metu yra ne prie stalo, privalo sėdėti jam skirtoje kėdėje. Jei neesančiam prie stalo sportininkui susitikimo metu prireikia pasišalinti iš žaidimo erdvės, jis turi gauti teisėjo sutikimą. Jei sportininkas pasišalina iš žaidimo erdvės be teisėjo leidimo, tai yra traktuojama kaip nesportiškas elgesys.

### **2.4. Įrangos tinkamumas**

Prieš pradėdami žaisti sportininkai turi įsitikinti, kad rutuliai ir visa kita įranga yra tinkama ir atitinka sporto reglamente numatytus įrangos standartus. Pradėjus žaidimą sportininkai neturi teisės klausinėti apie įrangos, kuria jie naudojami, tinkamumą, nebent tiek priešininkas tiek teisėjas sutinka su prieštaravimu. Galutinį sprendimą dėl prieštaravimo turi priimti teisėjas arba varžybų vadovas.

### **2.5. Sportininkų naudojama įranga**

Sportininkai neturi teisės naudoti žaidimo įrangą ar pagalbines priemones kitiems tikslams nei jos yra pritaikytos. Mechaniniai tiltai gali būti naudojami tik biliardo lazdoms atremti. Vienu metu gali būti naudojami ne daugiau kaip du mechaniniai tiltai.. Papildomi arba žaidime nenaudojami rutuliai negali būti naudojami kaip matavimo įrankis tarpams tarp rutulių nustatyti ar bet kokioms kitoms reikmėms. Jei susitikimui niekas neteisėjauja ir ant

stalo nėra pažymėta trikampio vieta, sportininkai gali pasinaudoti trikampiu, norėdami įsitikinti, kad sustatyti rutuliai sudaro taisyklingą trikampę figūrą. Žaidimo metu, sportininkai be įprastinių lazdu gali naudoti papildomas išmušimo bei šokdinimo lazdas. Taip pat galima naudoti lazdu prailgintuvas.

## **2.6. Neteisingas piramidės sustatymas**

Jeigu sportininkas mano, kad jo priešininkas tyčia stato rutulius į piramidę ne taip kaip numatyta žaidimo taisyklės, tuomet jis turi apie tai pranešti teisėjui arba varžybų vadovui. Jeigu oficialus asmuo nustato, kad piramidę statantis sportininkas rutulius sudeda neatsitiktine tvarka, tuomet jis turi skirti įspėjimą. Jeigu vieną kartą jau įspėtas sportininkas ir toliau elgiasi neteisėtai, jis yra baudžiamas už nesportinį elgesį.

## **2.7. Pasidavimas**

Skaitoma, kad sportininkas pasiduoda ir susitikimas yra baigtas, jei prie stalo esančiam sportininkui ruošiantis atlikti ar atliekant lemiamą smūgį, jam bandoma sutrukdyti tokiais veiksmais kaip demonstratyvus lazdos atsukimas, bereikalingas rutulių išėmimas, kreidelės perdėjimas ir panašiai. Tokioje situacijoje nereikia jokio perspėjimo iš teisėjo. Jei sportininkas pasiduoda savo valia tai nėra skaitoma nesportiniu elgesiu.

### **3. BENDROSIOS TAISYKLĖS**

#### **3.1. Pradedančiojo sportininko nustatymas ridenant rutulius**

Rutulių ridenimas yra pirmasis mačo veiksmas, kuris nulemia kas pirmas pradės žaidimą. Sportininkas, laimėjęs ridenimą, gauna teisę rinktis kas pradės susitikimą. Rutuliai turi būti pastatomi už namų zonos linijos abiejose stalo pusėse. Sportininkai atlieka smūgį maždaug tuo pat metu, taip, kad paliestų galinį bortą ir grįžę sustotų kuo arčiau priekinio borto. Ridenimas yra neteisingas ir automatiškai pralaimintis jeigu:

- kerta ilgąją stalo vidurio liniją;
- priliečia galinį bortą daugiau nei vieną kartą;
- įmušamas į kišenę arba iškrenta iš stalo ribų;
- priliečia bet kurį šoninį bortą;

Ridenimas permušamas jeigu:

- sportininkas smūgiuoja po to kai priešininko smūgiuotas rutulys paliečia galinį bortą;
- teisėjas negali nustatyti kuris sportininkas laimėjo;
- abiejų sportininkų ridenimas yra blogas.

#### **3.2. Pertraukėlė**

Jeigu kitaip nenumatyta varžybų organizatorių, tai kiekvienas sportininkas turi teisę vieną kartą per susitikimą paimti 5 minučių pertraukėlę. Prieš pertraukėlę sportininkas turi informuoti apie tai teisėją ir savo priešininką. Stalas pertraukėlės metu turi būti pažymėtas tam skirtu ženklu. Pertraukėlės metu negali vykti jokios treniruotės ar rodomi smūgiai. Priešininkas turi likti savo sėdimoje vietoje taip tarsi vykėtų žaidimas. Jeigu ši sąlyga nėra vykdoma t.y. priešininkas užsiima kokia nors veikla, kuri nėra susijusi su žaidimu, tuomet tai yra traktuojama kaip pertraukėlė. Žaidžiant aštuoniukę (8-ball), devyniukę (9-ball), dešimtukę (10-ball) pertraukėlė galima pasibaigus partijai, žaidžiant keturiolika ir vieną (14.1) pertraukėlę galima tik pasibaigus tuo metu žaidžiamos piramidės rutuliams. Bet kuriuo atveju pertraukėlė gali būti inicijuojama tik tuo metu žaidžiančio sportininko. Nežaidžiantis sportininkas neturi teisės imti pertraukėlės.

### **3.3. Laisva balto rutulio pozicija (angl. ball in hand)**

Jei baltas rutulys turi laisvą išstatymo poziciją, tai sportininkas esantis prie stalo gali jį pasistatyti bet kurioje žaidžiamo paviršiaus vietoje ir gali toliau keisti jo pastatymo vietą iki tol kol bus atliekamas smūgis. Sportininkai gali naudotis bet kurią lazdos dalimi balto rutulio pozicijos pataisymui, įskaitant lazdos galiuką, bet ne pirmyn judančią lazdą (taip kaip atliekamas smūgis). Kai kuriuose žaidimuose ir visuomet darant išmušimą, balto rutulio pasistatymas yra apribotas pastatymu už namų zonos linijos atsižvelgiant į žaidimo taisykles.

Kai sportininkas išstato balta rutulį laisvai ir gali jį pasistatyti tik už namų zonos linijos, o visi kiti rutuliai taip pat yra už namų zonos linijos, tuomet arčiausiai namų zonos linijos esantis rutulys turi būti perkeltas ant trikampio taško. Jeigu du ar daugiau rutulių yra tokiu pat atstumu iki namų zonos linijos, tuomet sportininkas turi pasirinkti kurį iš vienodai nutolusių rutulių perkelti ant trikampio taško. Rutulys esantis tiksliai ant namų zonos linijos nėra perkeliamas, o smūgiuojamas kaip įprasta.

### **3.4. Užsakomi smūgiai**

Žaidimuose, kuriuose turi būti užsakomi smūgiai, sportininkas gali mušti bet kurį pasirinktą rutulį, bet prieš mušant jis turi nurodyti (kitaip “užsakyti”) kurį rutulį ir į kurią kišenę jis muša. Sportininkui nereikia nurodyti, kurie rutuliai susidurs, atšoks vienas nuo kito ar kokia bus vykdoma kombinacija. Bet kurie kiti (“neužsakyti”) rutuliai, įkritę smūgio metu, bei įkritus nurodytam rutuliui, yra įskaitomi sportininko, kuris atliko smūgį, naudai. Jei teisėjas neteisingai supranta ir pasitiksina prieš smūgį koks rutulys ir kur bus mušamas, sportininkas privalo jį pataisyti prieš atliekant smūgį. Jei neteisingas užsakymas nėra pataisomas, smūgis bus užskaitytas tik tuo atveju, jei sportininkas išpildys tai ką planavo atlikti neteisingo užsakymo metu.

### **3.5. Rutulių ištraukimas iš kišenių**

Jei susitikimo metu žaidžiama ant stalų, kurie neturi rutulių nuriedėjimo sistemos ir įmušti rutuliai lieka kišenėse, teisėjas gali išimti įmuštus rutulius iš pilnos ar beveik pilnos kišenės. Tačiau kiekvienas sportininkas yra pats atsakingas už tai, kad pilnos kišenės būtų atlaisvintos. Jei sportininkas nepamato, kad kišenė yra pilna ir įmuštas rutulys dėl tos priežasties išsoka iš kišenės, tai skaitoma kaip jo problema ir jis negali reikšti jokių pretenzijų.

### **3.6. Dviejų rutulių kontaktas vienu metu**

Klaidos nėra, jei baltas rutulys vienu metu paliečia reikiamą rutulį ir kitą rutulį, kontaktas su kuriuo nėra traktuojamas kaip klaida, tik tuo atveju, jeigu neįmanoma nustatyti, kuris rutulys buvo paliestas pirmiau. Prieš tokį smūgį teisėjas turi nustatyti abiejų rutulių atstumus iki balto rutulio tam kad vėliau galima būtų padaryti teisingą sprendimą. Teisėjas neprivalo įspėti smūgiuojančio sportininko dėl galimos klaidos.

### **3.7. Su bortu besiliečiantys rutuliai**

Prieš smūgiuojant su bortu besiliečiantį rutulį, teisėjas privalo jį apžiūrėti ir pranešti ar rutulys tikrai yra susilietęs su bortu. Tuo metu nežaidžiantis sportininkas gali priminti teisėjui, kad toks pranešimas yra privalomas. Atliekantis smūgį sportininkas turi skirti laiko tokio rutulio padėties apžiūrėjimui arba pats gali teisėjo to paties paprašyti.

### **3.8. Rutulių judėjimas dėl stalo ar paties rutulio defekto**

Gali atsitikti taip, kad prieš tai sustojęs rutulys truputi pajudės, dėl stalo ar paties rutulio nežymaus defekto. Jei rutulys dėl minėtos priežasties įkrenta į kišenę praėjus daugiau nei penkiom sekundėm po rutulio sustojimo, tuomet jis yra atstatomas kuo tiksliau į padėtį kurioje buvo prieš tai. Jeigu taip nutinka atliekant ar ruošiantis atlikti smūgį ir tai turi poveikį smūgiui, teisėjas atstato situaciją ir smūgis yra kartojamas.

## **4. KLAIDOS**

### **4.1. Standartinės klaidos**

#### **4.1.1 Paliestas rutulys**

Žaidimuose kurių taisyklės reikalauja pirmiausia paliesti tam tikrą rutulį ar bet kurį tam tikros grupės rutulį, klaida yra užskaitoma tuomet kai ši sąlyga neįvykdoma.

#### **4.1.2. Nepaliečiamos bortas po rutulių kontakto**

Skaitoma klaida jei, po rutulių kontakto nei vienas rutulys nelietė borto, išskyrus tuos atvejus kai taisyklingai buvo įmuštas rutulys.

#### **4.1.3. Nesustoję rutuliai**

Skaitoma klaida, jei smūgis yra atliekamas nepilnai sustojus ar nustojus suktis rutuliams.

#### **4.1.4. Kojos kontaktas**

Skaitoma klaida, jei sportininkas tuo momentu kai lazdos galiukas prisiliečia prie balto rutulio neliečia nei viena koja žemės.

#### **4.1.5. Rutulys nukritęs už stalo ribų**

Skaitoma klaida jei bet kuris rutulys smūgio metu nukrenta už stalo ribų. Ar rutulys bus gražinamas į žaidimą priklauso nuo žaidimo taisyklių.

#### **4.1.6. Priliestas rutulys**

Skaitoma klaida, jeigu priliečiamas, pajudinamas, ar kitaip pakeičiama bet kurio ant stalo esančio rutulio judėjimo trajektorija, išskyrus normalų smūgį baltu rutuliu į kitą rutulį. Taip pat yra skaitoma klaida jei priliečiamas, pajudinamas, ar įtakojama balto rutulio riedėjimo kryptis, išskyrus kai pasirenkama laisva balto rutulio pozicija (angl. ball in hand), arba atliekant teisingą smūgį lazdos galiuku. Sportininkas atliekantis smūgį yra atsakingas už tai, kad jo naudojama žaidimo įranga, kreidelė, tiltelis, drabužiai, jo plaukai, kūno dalys nepilies, nepajudins, ar nepakeis rutulių riedėjimo krypties. Jei tokia klaida yra netyčinė tai skaitoma kaip paprasta klaida, tačiau jeigu klaida padaryta tyčia, tuomet tai yra skaitoma nesportiniu elgesiu.

Jei baltas rutulys yra laisvai išstatomas ant stalo, taip pat galioja tos pačios taisyklės, nebent sportininkas atlieka teisėjo pareigas ir tokiu būdu jam nebus užskaityta klaida, netyčia

prilietus ar pajudinus bet kurį rutulį.

#### **4.1.7. Dvigubas smūgis**

Teisėjas turi skirti ypatingą dėmesį situacijai jei atstumas tarp balto rutulio ir smūgiuojamo rutulio yra mažesnis už kreidos gabaliuko plotį (t.y. jei kreidos gabaliukas netelpa tarp rutulių). Jei teisėjas tokioje situacijoje negali nuspręsti ar smūgis buvo atliktas teisingai, turi būti taikoma sekanti taisyklė - jei baltas rutulys parieda paskui mušamą rutulį daugiau nei pusę rutulio skersmens, tai laikoma klaida.

#### **4.1.8. Rutulio stūmimas**

Skaitoma klaida, jei lazdos galiukas kontaktuoja su baltu rutuliu ilgiau negu įprasta normaliam smūgiui (stumiamas baltas rutulys).

#### **4.1.9. Neteisinga balto rutulio pozicija namų zonoje**

Jei baltas rutulys išstatomas laisvai (ball in hand) namų zonoje, teisėjas privalo perspėti sportininką jei baltas rutulys kerta namų zonos liniją. Jei sportininkas po teisėjo įspėjimo nepakeičia balto rutulio pozicijos ir smūgiuoja jį iš neteisingos pozicijos tai laikoma klaida. Jei teisėjo perspėjimo nebuvo toks rutulio žaidimas iš neteisingos namų zonos pozicijos nebus laikoma klaida.

#### **4.1.10. Neteisingas žaidimas iš namų zonos**

Skaitoma klaida jeigu baltas rutulys yra išstatomas laisvai namų zonoje ir pirmas rutulys į kurį pataikoma taip pat yra namų zonoje, nebent baltas rutulys kirto namų zonos liniją prieš kontaktą su pirmu rutuliu. Jei toks smūgis atliekamas tyčia tai yra skaitoma nesportiniu elgesiu.

#### **4.1.11. Lazdos padėjimas ant stalo**

Skaitoma klaida, jei sportininkas padeda ant stalo lazda neliesdamas jos ranka.

#### **4.1.12. Žaidimas ne savo smūgio metu**

Skaitoma klaida, jei sužaidžiama ne savo smūgio metu. Tokiu atveju žaidimas tęsiamas iš pozicijos, kuri liko po nesavalaikio žaidimo. Jeigu sportininkas tyčia atlieka nesavalaikį smūgį, tai laikoma nesportiniu elgesiu.

### **4.2. Grubios klaidos**

Grubios klaidos baudžiamos partijos pralaimėjimu.

#### **4.2.1. Trijų klaidų taisyklė**

Jei sportininkas padaro klaidą tris kartus iš eilės, tai yra skaitoma grubi klaida. Žaidimuose tokiuose kaip devyniukė (9-ball) ar dešimtukė (10-ball) trys iš eilės padarytos klaidos yra tolygu partijos pralaimėjimui. Žaidžiant aštuoniukę (8-ball) trijų klaidų taisyklė negalioja. Žaidžiant keturiolika ir vieną (14.1) už tris iš eilės padarytas klaidas baudžiama 15 baudos taškų. Teisėjas prieš smūgį privalo įspėti sportininką, kuris turi dvi klaidas, kitu atveju trečia klaida bus skaitoma tik kaip antra.

#### **4.2.2. Balto rutulio nukreipimas neteisingo išmušimo metu**

Kartais būna, kad sportininkui atliekant išmušimą, lazdos galiukas nuslysta nuo rutulio (padaromas kiksas), o sportininkas tuo metu su lazda ar kuo kitu bando sutrukdyti baltam rutuliui tęsti riedėjimą. Sportininkas niekada negali tyčia paliesti jokio rutulio žaidžiant, išskyrus tuos atvejus kai atliekamas smūgis. Toks elgesys yra draudžiamas ir už tai taikoma nuobauda tolygi vienai partijai žaidžiant aštuoniukę (8-ball), devyniukę (9-ball), dešimtukę (10-ball) arba penkiolika baudos taškų žaidžiant keturiolika ir vieną (14.1).

#### **4.3. Nesportinis elgesys**

Nesportinis elgesys tai bet kokie tyčiniai veiksmai kurie gadina sporto įvaizdį ir skatina blogą varžybų reputaciją, arba veiksniai kurie žlugdo arba keičia žaidimą iki tokio lygio, kad nebegalima jo normaliai tęsti, tai gali būti:

- trukdymas priešininkui;
- tyčinis rutulių pozicijos pakeitimas ne smūgio metu;
- įvairūs tyčiniai smūgiai, kurie nėra laikomi normaliu smūgiavimu;
- žaidimo tęsimas po klaidos paskelbimo ar žaidimo sustabdymo
- treniruotė susitikimo metu;
- stalo žymėjimas;
- netinkamas arba neleistinos įrangos naudojimas.

Įprasta nuobauda už nesportinį elgesį yra susitikimo pralaimėjimas, tačiau teisėjas savo nuožiūra gali skirti ir kitą nuobaudą atsižvelgiant į sportininko elgesį. Kitos nuobaudos gali būti:

- perspėjimas;
- skiriama paprasta klaida;
- partijos pralaimėjimas;

- pašalinimas iš varžybų, atimant prizus, apdovanojimus ir reitingo taškus.

## 5. VARŽYBOS

### 5.1. Varžybų kategorijos

Nuo 2010 m. sausio 1d. visos LBF organizuojamoms arba sankcionuotoms varžybos vyrų grupėje bus skirstomos į kategorijas pagal jų svarbą:

- Pirma kategorija – Lietuvos čempionatai
- Antra kategorija – didelės imties respublikinės varžybos
- Trečia kategorija – mažos imties regioninės varžybos

Kiekvienai varžybų kategorijai yra numatytas maksimalus dalyvių skaičius.

Varžybų kategorija	Maksimalus dalyvių skaičius
Pirma	128
Antra	96
Trečia	64

Varžybos vaikų, jaunimo, moterų ir veteranų grupėse bus skirstomos į dvi kategorijas dėl pernelyg mažo dalyvių skaičiaus. Ši nuostata gali keistis padidėjus dalyvių skaičiui minėtose grupėse.

### 5.2. Sportininko licencija

Kiekvienas sportininkas, norintis dalyvauti LBF organizuojamose ir kitose LBF sankcionuotose varžybose, privalo turėti LBF sportininko licenciją, kurios galiojimas turi būti nepasibaigęs iki varžybų, kuriose sportininkas planuoja dalyvauti, pradžios.

Sportininko licencija galioja vienus kalendorinius metus t.y. nuo sausio 1 dienos iki gruodžio 31 dienos.

Dėl licencijos įsigijimo ar pratesimo sportininkai gali kreiptis asmeniškai į LBF pulo sekciją arba į biliardo klubą kuriam jie priklauso.

Sportininko licencijos įkainis yra tvirtinamas LBF pulo sekcijos.

### 5.3. Amžiaus grupės

Visos LBF varžybos yra vykdomos sekančiose amžiaus grupėse:

- Vaikai – mergaitės ir berniukai iki 14 metų
- Jaunimas – merginos ir vaikinai iki 18 metų

- Moterys – nuo 18 metų
- Vyrų – nuo 18 metų
- Veteranai – nuo 50 metų

#### 5.4. Varžybų formatas

Visos LBF pulo varžybos nepriklausomai nuo dalyvių skaičiaus vykdomos dviem etapais. Pirmas etapas vyksta dviejų minusų sistema. Antras etapas vykdomas vieno minuso („olimpine“) sistema.

Turnyrui naudojama lentelė	Skirstomų sportininkų skaičius	Į antrą etapą patenkančių sportininkų skaičius
16	2	4
32	4	8
64	8	16
128	16	32

#### 5.5. Varžybų lentelės

Varžyboms galima naudoti tik oficialias lenteles esančias [www.lbf.lt](http://www.lbf.lt).

#### 5.6. Burtai

Jeigu varžybose yra skirstomi sportininkai, tada jie į varžybų lentelę įrašomi sekančia tvarka.

Skirstomo sportininko numeris	16 lentelė	32 lentelė	64 lentelė	128 lentelė
	Pozicija lentelėje			
1	1	1	1	1
2	16	32	64	128
3		17	33	65
4		16	32	64
5			17	96
6			48	33
7			49	97
8			16	32
9				17
10				112
11				81
12				48
13				49
14				80
15				113
16				16

Kiti sportininkai lentelėje paskirstomi burtu keliu. Priklausomai nuo varžybų reglamento burtai gali būti traukiami varžybų dieną arba kelias dienas iki varžybų. Jei burtai traukiami ne varžybų dieną, tai lentelės yra skelbiamos iš karto po burtų traukimo. Burtų traukimas yra viešas jame gali dalyvauti varžybose žaidžiantys sportininkai. Jei burtai traukiami iš anksto, apie laiką ir vietą turi būti paskelbta varžybų skelbime.

Jei varžybos vykdomos dviem etapais ir antras etapas yra nukeliamas į kitą dieną, tai burtai privalo būti traukiami kitos dienos ryte.

### 5.7. Susitikimų formatas

Priklausomai nuo varžybų kategorijos, žaidimo tipo ir amžiaus grupės turi būti laikomasi sekančio susitikimų formato t.y. pergalių skaičiaus.

Vyrai								
	I etapas	II etapas	I etapas	II etapas	I etapas	II etapas	I etapas	II etapas
	8-ball		9-ball		14.1		10-ball	
1 kategorija	6	7	7	9	60	75	6	7
2 kategorija	6	7	7	9	55	70	6	7
3 kategorija	5	6	7	9	50	65	5	6
Moterys/Jaunimas/Veteranai								
	8-ball		9-ball		14.1		10-ball	
n/a	5	6	5	7	40	55	4	5
Vaikai								
	8-ball		9-ball		14.1		10-ball	
n/a	3	4	4	5	40	55	3	4

### 5.8. Sportininkų apranga

Visose LBF organizuojamose ar sankcionuotose varžybose galimi trys aprangos kodai: oficiali apranga, tvarkinga apranga ir laisva apranga. Kiekvienų varžybų reglamente privaloma nurodyti aprangos kodą.

	Aprangos <b>kodas A</b> oficiali apranga	Aprangos <b>kodas B</b> tvarkinga apranga	Aprangos <b>kodas C</b> laisva apranga
Moterys	kostiumėlis, suknelė arba sijonas, kuris turi būti iki kelių arba ilgesnis arba kita oficiali apranga; elegantiška odinė avalinė.	suknelė, sijonas arba kelnės, suderintos su tvarkingais marškinėliais ar kitokia tvarkinga viršutine aprangos dalimi; odinė avalinė.	tvarkinga laisva apranga, sportinė arba odinė avalinė

Vyrai	kostiumas arba kitoks elegantiškas vakarinis rūbas, kaklaraištis, vienspalviai marškiniai ilgomis rankovėmis, elegantiška odinė avalinė	kostiuminės arba kitokios medžiaginės kelnės, polo arba kitokie marškinėliai su apykakle; odinė avalinė	tvarkinga laisva apranga, sportinė arba odinė avalinė
-------	---	---	---

Kiekvieno žaidėjo atsakomybė pasirūpinti tuo kad jo apranga atitiktų varžybų aprangos kodo reikalavimus. Žaidėjams, kurių apranga neatitinka varžybų aprangos kodo reikalavimų turi būti leista pakeisti aprangą jei tokia galimybė yra, o jei tokios galimybės nėra jie gali tęsti varžybas tik susimokėjęs 5 (penkių) startinių įnašų dydžio baudą.

### 5.9. Oficialūs asmenys ir jų atsakomybės

Varžybų vadovas – atsako už varžybų organizavimą ir kitus techninius klausimus susijusius su vieta kurioje vyksta varžybos. Varžybų vadovas yra atsakingas už sekančius dalykus:

1. Skelbimas prieš turnyrą - skelbimas turi būti pagamintas LBF firminiame blanke. Skelbime turi būti pažymėta: oficialus turnyro pavadinimas, turnyro pravedimo vieta, turnyro pradžios laikas, numatomas pusfinalių ir finalų pravedimo laikas (privaloma tik čempionatuose), varžybų formatas, susitikimų formatas.
2. Skelbimas turi būti atsiųstas į el.paštą [public@lbf.lt](mailto:public@lbf.lt) ne vėliau kaip dvi savaitės iki varžybų pradžios. Turi būti gautas patvirtinimas kad skelbimas gautas iš LBF pulo sekcijos atstovo.
3. Paskirti vyr. teisėją (vyr. teisėjas negali dalyvauti turnyre).
4. Jei organizuojamos varžybos yra Lietuvos čempionatas tai privalo atsiimti iš LBF taures ir medalius.
5. Pasirūpinti privaloma įranga:
  - i. skaitliukais,
  - ii. vienodais, to paties gamintojo ir modelio profesionaliais, nuvalytais rutuliais,
  - iii. kreida,
  - iv. turnyrinių lentelių pakabinimo vieta
  - v. vyr. teisėjo darbo vieta.
6. Užtikrinti kad stalų apšvietimas ir stalai ant kurių bus žaidžiama varžybų metu būtų vienodi. Užtikrinti kad stalai atitiktų legalios įrangos reikalavimus. O taip pat

- būtų sunumeruoti ir ištiesinti. Stalo audinys turi būti ne senesnis nei pusė metų (tik čempionatuose).
7. Privalo organizuoti ir pats dalyvauti varžybų atidarymo ceremonijoje. Taip pat atidarymo ceremonijoje turi dalyvauti LBF atstovas.
  8. Lietuvos čempionate, pusfinaliai ir finalai privalo būti pravedami tik kitą dieną. Privalomas finalo laikas 17 val., pusfinaliai 15 val.
  9. Užtikrinti kad varžybų metu nevyktu jokių pašalinių žaidimų ant šalia esančių stalų.
  10. Pusfinaliuose ir finaluose privalomas teisėjas.
  11. Lietuvos reitinginiuose turnyruose ir čempionatuose privaloma apdovanojimo ir uždarymo ceremonija.
  12. Pasirūpinti kokybiška fotonuotrauka su nugalėtojais.
  13. Po turnyro ne vėliau nei 8 val. nuo finalo pabaigos, nusiųsti nugalėtojų foto nuotrauką, pranešimą spaudai, užpildytas turnyrines lenteles (taip pat ir moterų) į el.paštą [public@lbf.lt](mailto:public@lbf.lt)

Vyriausiasis teisėjas – atsako už sportinę varžybų dalį:

- dalyvių registraciją,
- startinio įnašo surinkimą,
- lentelių pildymą,
- žaidimo tvarkaraštį,
- varžybų eigą,
- taisyklių laikymąsi,
- sprendžia ginčytinas situacijas,
- turnyro lentelės, vyrų ir moterų varžybose, turi būti naudojamos tik iš [www.lbf.lt](http://www.lbf.lt) puslapio, lenteles turi būti spausdinamos ir pakabinamos turnyro metu į skelbimų lentą, kas etapą.

## **5.10. Legali varžybų įranga**

### Stalai

LBF sankcionuotose varžybose žaidžiama ant 9 pėdų stalų, kurių išmatavimai yra 1270 mm x 2540 mm tarp bortų gumos nosių, galima paklaida 10mm. Stalai turi atitikti sekančius reikalavimus:

- Stalo aukštis turi nedidesnis už 850 mm ir nemažesnis nei 750 mm.

nuo grindų paviršiaus iki akmens viršutinės dalies.

- Stalo plokštė turi būti akmeninė ir jos storis neturi būti mažesnis nei 25 mm.
- Žaidimo paviršius turi būti visiškai lygus.
- Borto plotis nemažesnis nei 100 mm nuo borto išorinės dalies iki gumos nosies.
- Borto gumos aukštis nuo akmens 36.5 mm. Paklaida neturi viršyti 1mm ir rutulys po kontakto su borto guma neturi pašokti į viršų.

#### Kišenės

Kapinė kišenė	
Žiotys, mm	114,3 - 135
Gilumoje, mm	104 - 120
Koridorius, mm	35 – 63,5
Vidurinė kišenė	
Žiotys, mm	127 - 145
Gilumoje, mm	109 - 121
Koridorius, mm	0-10

#### Rutuliai

- Standartinis penkiolikos pulo rutulių komplektas.
- Diametras – 57mm
- Svoris – 165 g
- Pagal galimybes rutuliai turi būti švarūs
- Varžybose naudojami rutuliai negali skirtis t.y. visiems susitikimams turi būti naudojami tos pačios rūšies rutuliai.

#### Apšvietimas

- Stalo apšvietimas neturi būti mažesnis nei 500 lux (liumenu) stalo centre ir ne mažesnis nei 250 lux (liumenu) stalo kampuose.
- Atstumas tarp lempų ir žaidimo paviršiaus negali būti mažesnis nei 70 mm.

#### Audinys

Audinys turi būti nepažeistas, švarus, teisingai sužymėtas. Spalvos ant skirtingų stalų gali skirtis, tačiau visi varžyboms naudojami stalai turi turėti tos pačios rūšies audinį.

Audinsys negali būti keistas seniau nei prieš 6 mėnesius (I kategorijos varžyboms) ir 12 mėnesių (visoms kitoms varžyboms).

### 5.11. Reitingo skaičiavimo tvarka

LBF pulo reitingas yra nesibaigiantis/slenkantis. Nuo 2010 m. sausio 1 dienos bus pradėta naudoti nauja reitingo sistema. Į reitingą bus įtraukti paskutinių aštuonių varžybų rezultatai.

LBF pulo reitingas skaičiuojamas kiekvienai amžiaus grupei atskirai, tačiau jei vyrų varžybose dalyvaus sportininkai priklausantys vaikų, jaunimo, moterų ar veteranų amžiaus grupei, jie bus įtraukti į vyrų reitingo sistemą.

### 5.12. Reitingo taškai priklausomai nuo varžybų kategorijos

Vyrų reitingo skaičiavimo sistema.

	Pirma kategorija	Antra kategorija	Trečia kategorija
Vieta	Taškai	Taškai	Taškai
1	300	220	120
2	220	170	95
3	170	130	70
5	130	100	50
9	100	75	35
17	75	55	-
Kvalifikacija			
Ketvirtas ratas	55	40	25
Trečias ratas	40	30	15
Antras ratas	25	20	10
Pirmas ratas	15	10	5

Vaikų, jaunimo, moterų ir veteranų reitingo skaičiavimo sistema

	Pirma kategorija	Antra kategorija
	Lietuvos čempionatai arba daugiau nei 16 dalyvių (32 lentelė)	Daugiau nei 8 dalyviai (16 lentelė)
1	130	80
2	100	55
3	80	35
5	60	-
Kvalifikacija		

Ketvirtas ratas	45	25
Trečias ratas	30	15
Antras ratas	20	10
Pirmas ratas	10	5

### 5.13. Varžybų tvarkaraštis

Varžybų tvarkaraštis yra ruošiamas vieną kartą metuose, ateinantiems kalendoriniams metams. Varžybos gali būti pravedamos tik klubuose, kurie yra Lietuvos biliardo federacijos nariai. Klubų paraiškos yra priimamos iki einamų metų lapkričio mėn. 15d. Paraiškas varžyboms gali pateikti tie klubai kurie turi mažiausiai šešis 9 pėdų pulo stalus atitinkančius legalios įrangos reikalavimus. Lietuvos biliardo federacijos pulo sekcijos taryba, savo susirinkime nustato kokias varžybas skirti klubui atsižvelgiant į klubo technines galimybes bei buvusių varžybų vertinimą. Varžybų tvarkaraštis yra tvirtinamas vėliausiai iki einamų metų gruodžio mėn. 20d.

## **6. DRAUSMĖS KOMISIJA IR APELIACIJA**

### **6.1 Drausmės komisija**

Drausmės komisija susideda iš asmenų, kurie priklauso LBF pulo tarybai. Drausmės komisija nagrinėja precedentes ir skiria nuobaudas prasižengusiems sportininkams. Drausmės komisija privalo išnagrinėti incidentą ne vėliau kaip per 14 dienų nuo įvykio.

### **6.2. Incidentas**

Jei LBF organizuojamų arba sankcionuojamų varžybų metu įvyksta konfliktas tarp sportininko ir bet kurio oficialaus asmens tai yra traktuojama kaip incidentu. Varžybų oficialūs asmenys privalo raštiškai užfiksuoti drausmės pažeidimą ir apie tai informuoti drausmės komisiją.

### **6.2. Nuobaudos**

Atsižvelgiant į incidento dydį, drausmės komisija nustato nuobaudos dydį.

- Lengva nuobauda – perspėjimas arba diskvalifikacija vienerioms varžyboms
- Vidutinė nuobauda – diskvalifikacija nuo 3 iki 6 mėnesių.
- Sunki nuobauda – diskvalifikacija nuo 12 iki 24 mėnesių.

### **6.3. Apeliacija**

Turnyro metu vyr. teisėjo ar varžybų vadovo nubaustas sportininkas gali parašyti apeliaciją, kuri turi būti perduota drausmės komisijai. Apeliacija turi būti pateikta iki incidento svarstymo pradžios kitaip ji bus laikoma neveiksminga.

## **7. TEISĖJAI**

### **7.1. Prašymas**

Asmuo norintis tapti pulo teisėju privalo raštu pateikti prašymą pulo sekcijos vadovui.

### **7.2. Teisėjo kvalifikacija**

Pagal pateiktą prašymą LBF pulo sekcijos taryba surengia teisėjo egzaminą, po kurio nustato teisėjo kvalifikaciją.

Pirma kategorija – pirmos kategorijos teisėjas gali teisėjauti visoms Lietuvoje vykdomoms varžyboms t.y pirmos, antros ir trečios kategorijos varžyboms.

Antra kategorija – antros kategorijos teisėjas gali teisėjauti tik antros ir trečios kategorijos varžyboms.

Trečia kategorija – trečios kategorijos teisėjas gali teisėjauti tik trečios kategorijos varžyboms.

LBF pulo taryba teisėjo kvalifikacija gali sumažinti ar iš viso panaikinti, jei teisėjas nequalifikuotai teisėjavo varžybas arba buvo gauta pagrįstų įrodymų iš žaidėjų apie neteisingus teisėjo sprendimus.

# **TAISYKLĖS**

## 8. Aštuoniukė

Aštuoniukė yra žaidžiama su penkiolika sunumeruotų rutulių ir baltu rutuliu. Vienas sportininkas privalo sumušti į kišenes rutulius, kurių numeriai yra nuo 1 iki 7 (vienspalvius), kitas - nuo 9 iki 15 (dryžuotus). Sportininkas, įmušęs savo rutulių grupę ir teisingai įmušęs 8 rutulį, laimi partiją. Visi smūgiai turi būti užsakyti.

### 8.1 Išmušimo nustatymas

Sportininkas laimėjęs ridenimą sprendžia kas atliks išmušimą pirmojoje partijoje (žr. 3.1. *Pradedančiojo sportininko nustatymas ridenant rutulius*). Priklausomai nuo varžybų formato galimi du tolesni išmušimo variantai. Naują partiją išmušimo smūgiu pradeda ankstesnę partiją laimėjęs sportininkas arba išmušimai yra atliekami pakaitomis.

### 8.2 Rutulių sustatymas

Rutuliai sustatomi į trikampį su aštuntu rutuliu trikampio viduryje. Trikampio pirmasis rutulys gali būti bet kuris numeruotas rutulys. Dryžuotas kamuolys statomas viename, o vienspalvis kitame trikampio kampuose. Kiti rutuliai sustatyti kaip galima glausčiau ir atsitiktine tvarka.

### 8.3 Išmušimas

Išmušimo metu galioja šios taisyklės:

- Žaidimas pradamas baltam rutuliui stovint už namų zonos linijos.
- Nereikia užsakyti jokio rutulio, ir baltas rutulys išmušimo metu gali paliesti bet kurį numeruotą rutulį.
- Jei sportininkas išmušimo metu nepadarydamas klaidos įmuša bent vieną numeruotą rutulį, jis pasilieka kitam smūgiui ir stalas lieka „atviras“ (žr. 8.4 *Atviras stalas*).
- Jei išmušimo metu neįkrito joks rutulys, tada mažiausiai keturi rutuliai turi būtinai paliesti bortą. Jei šių sąlygų nepavyksta įgyvendinti, tai traktuojama kaip neteisingas išmušimas, ir kitas sportininkas gali:
  - tęsti žaidimą sutikdamas su esančia ant stalo rutulių padėtimi.
  - perstatyti trikampį ir atlikti išmušimą pats.
  - perstatyti trikampį ir leisti pakartoti išmušimą priešininkui.

Įmušti 8-tą rutulį išmušimo metu nėra klaida. Jei 8-as rutulys įkrenta į kišenę, sportininkas, kuris atliko išmušimą, gali:

- perstatyti 8-ą rutulį ant trikampio taško ir tęsti žaidimą su esančią ant stalo padėtimi.
- perstatyti trikampį ir pakartoti išmušimą.

Jei sportininkas, atlikdamas išmušimą, įmuša ir 8-ą ir baltą rutulius, priešininkas turi teisę:

- perstatyti 8-ą rutulį ant trikampio taško, bei tęsti žaidimą pasistatydamas baltą rutulį jam patinkančioje vietoje už namų zonos linijos;
- perstatyti trikampį ir atlikti išmušimą pats.

Jei išmušimo metu bent vienas rutulys iškrenta už stalo ribų, tai traktuojama kaip klaida. Tokie rutuliai į žaidimą negrįžta (išskyrus 8-ą rutulį, kuris yra perstatomas ant trikampio taško). Kitas sportininkas gali pasirinkti:

- sutikti su esančių rutulių išsidėstymu ir tęsti žaidimą;
- statyti baltą rutulį už namų zonos linijos ir tada tęsti žaidimą.

Jei sportininkas atliekantis išmušimo smūgį padaro bet kokią kitą klaidą (nepaminėtą tarp aukščiau išvardintų), jo priešininkas turi teisę:

- Sutikti su esančių rutulių išsidėstymu ir tęsti žaidimą.
- Statyti baltą rutulį už namų zonos linijos ir tada tęsti žaidimą.

#### **8.4 Atviras stalas**

Kol nei viena rutulių grupė (vienspalvių arba dryžuotų) nėra pasirinkta, stalas yra „atviras“. Sportininkas prieš atlikdamas smūgį turi užsakyti pasirinktą rutulį ir kišenę, į kurią ruošiasi pataikyti rutulį. Jei sportininkas nepadarydamas jokios klaidos atlieka teisingai užsąkytą smūgį, tam tikra rutulių grupė nuo šio momento priklauso jam (priklausomai vienspalvį ar dryžuotą rutulį sportininkas įmušė). Kita rutulių grupė priskiriama priešininkui. Jei žaidėjui nepavyko teisingai atlikti užsąkyto smūgio, stalas lieka „atviras“ ir smūgis pereina kitam sportininkui. Kol stalas yra atviras, bet kuris numeruotas rutulys gali būti pirmas paliestas balto rutulio (išskyrus 8-ą.).

## **8.5 Žaidimo eiga**

Sportininkas lieka prie stalo ir atlieka smūgius tol, kol teisingai smūgiuoja visus užsakytus rutulius arba laimi partiją įmušdamas visus savo grupės rutulius ir tada 8-ą rutulį.

## **8.6 Smūgiai, kurie reikalauja užsakymo**

Kiekvienas smūgis, išskyrus pradinį išmušimą, turi būti užsakytas (*žr. 3.4 Užsakomi smūgiai*). 8-as rutulys gali būti užsakytas tik tada, kai visa žaidėjo rutulių grupė (vienspalviai arba dryžuoti) jau yra sumušti. Sportininkas taip pat gali atlikti „laisvą smūgį“, po kurio eilė smūgiuoti automatiškai pereina priešininkui, nepriklausomai ar smūgio metu įkrito koks nors rutulys.

## **8.7 Rutulių gražinimas atgal į žaidimą**

Jei 8-as rutulys yra įmušamas į kišenę arba iškrenta nuo stalo, jis bus perstatytas ant trikampio taško arba visi rutuliai bus perstatyti į išmušimo trikampį. Jokiu kitu numeriu pažymėtas rutulys nėra niekada atstatomas atgal.

## **8.8 Partijos pralaimėjimas**

Sportininkas pralaimi jei:

- įmuša 8-ą rutulį padarydamas klaidą
- įmuša 8-ą rutulį prieš sumušdamas visus savo grupės rutulius.
- įmuša 8-ą rutulį į neužsąkytą kišenę.
- išmuša 8-ą rutulį nuo stalo.

Šie punktai netaikomi pradiniam išmušimui.

## **8.9 Standartinės klaidos**

Jei sportininkas padaro klaidą (*žr. 4.1 Standartinės klaidos*), žaidimas pereina jo priešininkui. Priešininkas gali pasistatyti baltą rutulį bet kurioje stalo žaidimo ploto vietoje (*žr. 3.3. Laisva balto rutulio pozicija*).

## **8.10 Grubios klaidos**

Klaidos išvardintos (*žr. 8.8 partijos pralaimėjimas*) skaitomos kaip grubios klaidos ir iškart baudžiamos pralaimėjimu. Už nesportinį elgesį teisėjas priima sprendimą dėl nuobaudos savo nuožiūrą. (*žr. 4.13 Nesportiškas elgesys*).

## **9. Devyniukė**

Devyniukė žaidžiama su devyniais rutuliais, sunumeruotais nuo 1 iki 9 ir baltu rutuliu. Smūgiuojama baltu rutuliu į mažiausiu skaitmeniu pažymėtą rutulį ant stalo, tačiau nėra būtina sumušti rutulius iš eilės. Po klaidos baltas rutulys statomas laisvai (žr. 3.3 *Laisva balto rutulio pozicija*). Partija laimima kai įmušamas 9-as rutulys. Susitikimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų laimi nustatytą skaičių partijų.

### **9.1. Išmušimo nustatymas**

Sportininkas laimėjęs ridenimą sprendžia kas atliks išmušimą pirmojoje partijoje (žr. 3.1. *Pradedančiojo sportininko nustatymas ridenant rutulius*). Priklausomai nuo varžybų formato galimi du tolesni išmušimo variantai. Naują partiją išmušimo smūgiu pradeda ankstesnę partiją laimėjęs sportininkas arba išmušimai yra atliekami pakaitomis.

### **9.2. Rutulių sustatymas**

Rutuliai statomi rombo forma - 1-as rutulys rombo viršūnėje ant trikampio taško, 9-as rutulys rombo centre, kiti rutuliai sustatyti aplinkui, kaip galima glausčiau ir atsitiktine tvarka. Žaidimas pradedamas baltam rutuliui stovint už namų zonos linijos.

### **9.3. Teisingas išmušimas**

Baltas rutulys statomas bet kur namų zonoje. Jei išmušimo metu neiškrito joks rutulys, tada mažiausiai keturi rutuliai turi būtinai paliesti bortą arba fiksuojama klaida.

### **9.4. Smūgis po išmušimo – „Push out“**

Sportininkas, kurio eilė smūgiuoti, iškart po teisingo išmušimo gali sužaisti "push out", pastumdamas baltą rutulį į kitą padėtį. "Push out" metu baltas rutulys nebūtinai turi liesti kitą bortą ar kokį kitą rutulį, bet visos kitos klaidos taisyklės galioja. Sportininkas privalo pranešti apie ketinimą sužaisti "push out", kitaip smūgis bus laikomas paprastu. Bet koks rutulys, įmuštas "push out" metu, neišimamas, išskyrus 9-ą. Po teisingo "push out", atėjusysis sportininkas, turi galimybę smūgiuoti iš tos padėties arba perleisti eilę kitam sportininkui. Jei išmušimo metu buvo įmuštas baltas rutulys, "push out" negalimas.

### **9.5. Žaidimo eiga**

Jei sportininkas be klaidos įmuša bet kokį rutulį (išskyrus „push out“ metu), jis pasilieka prie stalo kitam smūgiui ir tęsia žaidimą tol, kol nepataiko, padaro klaidą arba laimi,

įmušdamas 9-ą rutulį. Po nepataikymo (neįmušimo), kitas sportininkas tęsia žaidimą iš esamos padėties.

### **9.6. Rutulių gražinimas atgal į žaidimą**

Jei 9-as rutulys yra įmušamas padarant klaidą arba „push out“ metu, arba iškrenta už stalo, šis rutulys turi būti atstatytas atgal ant trikampio taško (žr. 1.10. *Rutuliu gražinimas atgal į žaidimą*). Jokių kitų numeriu pažymėtas rutulys niekada nėra atstatomas atgal.

### **9.7. Standartinės klaidos**

Jei sportininkas padaro klaidą (žr. 4.1 *Standartinės klaidos*), žaidimas pereina jo priešininkui. Priešininkas gali pasistatyti baltą rutulį bet kurioje stalo žaidimo ploto vietoje (žr. 3.3. *Laisva balto rutulio pozicija*).

### **9.8. Grubios klaidos**

Jei sportininkas padaro klaidą tris kartus iš eilės per tris priėjimus prie stalo neatlikdamas teisingo smūgio, tai traktuojama kaip grubi klaida ir tolygu partijos pralaimėjimui.

Už nesportinį elgesį teisėjas priima sprendimą dėl nuobaudos savo nuožiūrą. (žr. 4.13 *Nesportiškas elgesys*).

## **10. Dešimtukė**

Dešimtukė (pool-10) - žaidimas su užsakymais, žaidžiamas su dešimt rutulių sunumeruotais nuo 1 iki 10 ir baltu rutuliu. Smūgiuojama baltu rutuliu į mažiausiu skaitmeniu pažymėtą rutulį ant stalo. Jeigu 10-as rutulys įkrenta teisingo išmušimo metu, tuomet jis yra išstatomas ant trikampio taško ir sportininkas atlikęs išmušimą tęsia žaidimą toliau. Tik vienas rutulys gali būti užsakytas kiekvieno mušimo metu, išskyrus išmušimą, kurio metu rutulių užsakyti nereikia.

### **10.1 Išmušimo nustatymas**

Sportininkas laimėjęs ridenimą sprendžia kas atliks išmušimą pirmojoje partijoje (žr. 3.1. *Pradedančiojo sportininko nustatymas ridenant rutulius*). Priklausomai nuo varžybų formato galimi du tolesni išmušimo variantai. Naują partiją išmušimo smūgiu pradeda ankstesnę partiją laimėjęs sportininkas arba išmušimai yra atliekami pakaitomis.

## **10.2. Rutulių susstatymas**

Rutuliai susstatomi trikampio forma į piramidę kiek įmanoma glausčiau vienas prie kito. Pirmas rutulys statomas į piramidės priekį ant trikampio taško, dešimtas rutulys į piramidės vidurį. Visi kiti rutuliai susstatomi į piramidę atsitiktine tvarka.

## **10.3. Teisingas išmušimas**

Išmušimo metu baltas rutulys turi būti smūgiuojamas iš namo zonos t.y. už namų zonos linijos. Išmušimas bus teisingas jei:

- bus įmuštas bent vienas rutulys;
- mažiausiai keturi rutuliai išskyrus baltą palies vieną ar daugiau bortų.

## **10.4. Smūgis po išmušimo – „Push out“**

Sportininkas, kurio eilė smūgiuoti, iškart po teisingo išmušimo gali sužaisti "push out", pastumdamas baltą rutulį į kitą padėtį. "Push out" metu baltas rutulys nebūtinai turi liesti kitą bortą ar kokį kitą rutulį, bet visos kitos klaidos taisyklės galioja. Sportininkas privalo pranešti apie ketinimą sužaisti "push out", kitaip smūgis bus laikomas paprastu. Bet koks rutulys, įmuštas "push out" metu, neišimamas, išskyrus 10-ą. Po teisingo "push out", atėjusysis sportininkas, turi galimybę smūgiuoti iš tos padėties arba perleisti eilę kitam sportininkui. Jei išmušimo metu buvo įmuštas baltas rutulys, "push out" negalimas.

## **10.5. Užsakomi smūgiai**

Kiekvienas smūgis, išskyrus pradinį išmušimą, turi būti užsakytas (žr. 3.4 *Užsakomi smūgiai*). Sportininkas kiekvieno smūgio metu turi užsakyti numatomą įmušti rutulį ir kišenę jeigu jie nėra akivaizdūs.

## **10.6. Laisvas smūgis**

Sportininkas gali užsakyti laisvą smūgį kurio metu baltas rutulys kontaktuoja su teisingu rutuliu neįmušant jo į kišenę. Jei atliekant laisvą smūgį įmušamas rutulį, tai priešininkas turi pasirinkimą: žaisti iš esamos situacijos arba perleisti smūgį priešininkui.

## **10.7. Įmuštas rutulys į neužsakytą kišenę**

Jei sportininkas neįmuša užsakyto rutulio arba įmuša jį į neteisingą kišenę, tuomet jo mušimas baigiasi, o kitas sportininkas turi pasirinkimą priimti esamą situaciją arba perleisti smūgį priešininkui.

## **10.8. Žaidimo eiga**

Jei sportininkas be klaidos įmuša užsąkytą rutulį (išskyrus „push out“ metu), jis pasilieka prie stalo kitam smūgiui ir tęsia žaidimą tol, kol nepataiko, padaro klaidą arba laimi, įmušdamas 10-ą rutulį. Po nepataikymo (neįmušimo), kitas sportininkas tęsia žaidimą iš esamos padėties.

## **10.9. Rutulių grąžinimas atgal į žaidimą**

Jei 10-as rutulys yra įmušamas su klaidą, atliekant „push out“ smūgį, atliekant išmušimą arba įmušamas į neužsąkytą kišenę, tuomet jis yra išstatomas ant trikampio taško. Kiti rutuliai nėra išstatomi ant taško.

## **10.10. Standartinės klaidos**

Jei sportininkas padaro standartinę klaidą (žr.4.1. Standartinės klaidos), žaidimas perleidžiamas priešininkui. Baltas rutulys statomas iš rankos ir sportininkas jį gali statyti bet kurioje stalo vietoje ant žaidžiamo paviršiaus.

## **10.11. Grubios klaidos**

Jei sportininkas padaro klaidą tris kartus iš eilės per tris priėjimus prie stalo neatlikdamas teisingo smūgio, tai traktuojama kaip grubi klaida ir tolygu partijos pralaimėjimui. Už nesportinių elgesį teisėjas priima sprendimą dėl nuobaudos savo nuožiūra. (žr. 4.13 Nesportiškas elgesys).

## **11. Keturiolika ir vienas (14.1)**

Keturiolika ir vienas (14.1) arba dar žinomas kaip tiesiog pulas yra žaidžiamas su penkiolika numeruotų rutulių ir baltu rutuliu. Už kiekvieną teisingai užsąkytą ir įmuštą rutulį yra duodamas vienas taškas. Laimi tas sportininkas, kuris pirmas surenka reikiamą taškų sumą. Šis žaidimas vadinamas besitęsiančiu todėl, kad sumušus keturiolika rutulių iš penkiolikos galimų, trikampis yra sustatomas ir sportininkas gali tęsti žaidimą.

### **11.1. Išmušimo nustatymas**

Sportininkas laimėjęs ridenimą sprendžia kas atliks išmušimą pirmojoje partijoje (žr. 3.1. Pradedančiojo sportininko nustatymas ridenant rutulius).

## **11.2. Rutulių sustatymas**

Išmušimo smūgiui penkiolika rutulių yra sustatomi į trikampį bet kokia tvarka. Rutulys esantis trikampio viršūnėje privalo būti ant taško. Trikampio perstatymo atveju, kai sustatomi tik keturiolika rutulių, trikampio viršūnėje esančio rutulio vieta lieka laisva. Aiškiai matoma linija turi žymėti išorinę trikampio zoną, tam kad būtų galima nuspręsti ar išmušimui paliktas rutulys yra trikampio zonoje ar ne.

## **11.3. Teisingas išmušimas**

Išmušimui galioja sekančios taisyklės:

a) Baltas rutulys statomas už namų zonos linijos.

b) Jei išmušimo metu nėra įmuštas užsakytas rutulys, tai išmušimas bus teisingas jei bent du rutuliai iš trikampio palies bet kurį stalo bortą. Neįvykdžius prieš tai minėtų sąlygų yra traktuojama kaip išmušimo klaida ir išmušinėjantis sportininkas yra baudžiamas dviem baudos taškais (žr. 11.9. *Klaida išmušimo metu*). Sekantis sportininkas turi pasirinkimą:

- priimti esamą situaciją ir tęsti žaidimą
- liepti išmušinėjančiam žaidėjui kartoti išmušimo smūgį tol kol bus įvykdytos visos reikiamos sąlygos.

## **11.4. Žaidimo eiga**

Mušantis sportininkas tęsia žaidimą tol kol sėkmingai įmuša užsakytus rutulius arba surenka reikiamą taškų sumą. Sumušus keturiolika rutulių žaidimas yra laikinai sustabdomas tam kad sustatyti naują trikampį.

## **11.5. Užsakomi smūgiai**

Visi smūgiai turi būti užsakomi kaip nurodyta taisyklėje (žr. 3.4 *Užsakomi smūgiai*). Sportininkas gali užsakyti laisvą smūgį, po kurio žaidimas pereis jo priešininkui. Atsižaidimo metu įmušti rutuliai yra išstatomi žr. (žr. 1.10 *Rutulių gražinimas į žaidimą*).

## **11.6. Rutulių išstatymas**

Visi neteisingai užsakyti rutuliai, o taip įmušti klaidos arba laisvo smūgio metu turi būti išstatyti (žr. 1.10 *Rutulių gražinimas į žaidimą*). Jei "penkioliktas" piramidės rutulys turi būti išstatytas ir trikampis nėra paliestas, tai "penkioliktas" rutulys bus statomas piramidės viršūnėje ant trikampio taško. Teisėjas gali naudoti trikampį tam kad užtikrinti teisingą rutulių sustatymą.

### **11.7. Skaičiavimas**

Už kiekvieną teisingai įmuštą rutulį yra skiriamas vienas taškas. Už kiekvieną papildomai įmuštą rutulį (jei užsakytas rutulys sėkmingai įmuštas) taip pat bus skiriama po tašką. Klaidos atveju žaidėjui yra skiriamas baudos taškas, ko pasekoje galimas neigiamas rezultatas.

### **11.8. Specialios trikampio sustatymo taisyklės**

Jei baltas arba "penkioliktas" rutulys patenka į pažymėtą trikampio zoną ir trukdo trikampio sudėjimui, tai sekančios specialios taisyklės yra taikomos:

- jei "penkioliktas" rutulys buvo įmuštas kartu su paskutiniu užsakytu rutuliu, tai į trikampį statomi visi penkiolika rutulių.
- jei abu "penkioliktas" ir baltas rutuliai yra trikampio zonoje, tai į trikampį sustatomi visi penkiolika rutulių, o baltas rutulys žaidžiamas iš rankos namų zonoje.
- jei tik "penkioliktas" rutulys yra trikampio zonoje, tai jis yra perstatomas ant namų zonos taško arba ant centrinio taško jei kartais baltas rutulys blokuoja namų zonos tašką.
- jei tik baltas rutulys yra trikampio zonoje, tai jis yra perstatomas sekančiais:
  - jei "penkioliktas" rutulys yra ne namų zonoje tai baltas rutulys žaidžiamas iš rankos namų zonoje;
  - jei "penkioliktas" rutulys yra namų zonoje, tai baltas rutulys statomas ant namų zonos taško arba ant centrinio taško jei namų zonos taškas blokuojamas.

Bet kuriuo atveju nėra jokių apribojimų kurie nusakytų kuri rutulį reikia žaisti pirmiausiai esant naujam trikampiui.

### **11.9. Klaidos**

Už klaidą žaidimo metu yra skiriamas vienas baudos taškas, neteisėtai įmušti rutuliai yra išstatomi ir žaidimas pereina priešininkui. Baltas rutulys turi būti žaidžiamas iš pozicijos, kurioje jis liko.

### **11.10. Klaida išmušimo metu**

Už klaidą išmušimo metu yra skiriami du baudos taškai ir toliau elgiamasi kaip nurodyta (žr. *11.1 Išmušimo smūgis*). Jei vienu metu įvyksta išmušimo klaida ir standartinė

klaida, tai yra traktuojama kaip išmušimo klaida.

### **11.11. Grubios klaidos**

Grubi klaida yra skiriama už tris iš eilės padarytas klaidas. Tik standartinės klaidos turi būti skaičiuojamos (žr 4.2.1.Trijų klaidų taisyklė). Už trečią klaidą iš eilės skiriamas vienas baudos taškas ir papildomai skiriama dar penkiolika baudos taškų. Iš eilės padarytų klaidų skaičius tampa lygus nuliui ir trikampis yra perstatomas. Tris klaidas padaręs sportininkas privalo atlikti išmušimo smūgį (žr. 11.1 Išmušimo smūgis). Už nesportinį elgesį teisėjas priima sprendimą dėl nuobaudos savo nuožiūrą. (*žr. 4.13 Nesportiškas elgesys*).