

**WCF GOLFA KROKETA
NOTEIKUMI**
Sestā redakcija (tulkojums no angļu valodas)
Apstiprināts LKF sēdē 2022 gada 19. aprīlī

Saturs

Saturs.....	1
TERMINI.....	6
Zīmējums 1	8
IEVADS.....	9
1. SPĒLES PAMATI	9
1.1 KĀ SPĒLĒT SPĒLI	9
1.2 KRĀSU SECĪBA, SITĒJA BUMBA UN SITĒJS	9
1.3 SPĒLES MĒRĶIS	9
1.4 SPĒLE.....	9
1.5 MAČS	10
1.6 MĒRVIENĪBAS.....	10
2. LAUKUMS	10
2.1. STANDARTA LAUKUMS	10
2.2 ROBEŽAS	10
2.3 MIETS UN VĀRTI	10
2.4 MAZĀKI LAUKUMI.....	10
2.5 IZTRŪKSTOŠIE VAI NEPAREIZI NOVĪETOTI MIETS UN VĀRTIŅI.....	11
3. APRĪKOJUMS	11
3.1 MIETS.....	11
3.2 VĀRTI	11
3.3 BUMBAS.....	12
3.4 ĀMURI.....	12
4. ĀRPUSSPĒLES OBJEKTI UN PIEDERUMI	13
4.1 ĀRPUSSPĒLES OBJEKTI	13
4.2 PIEDERUMI.....	13
SPĒLES VISPĀRĒJIE NOTEIKUMI	14
5. SĀKUMS	14
5.1 SPĒLES KĀRTĪBA	14

5.2	KAD UN KĀ SĀK SPĒLI	14
5.3	MAČI NO VAIRĀK, KĀ VIENAS SPĒLES.....	14
5.4	NETABILSTĪBAS PIRMAJOS ČETROS GĀJIENOS	14
6.	GĀJIENS, SITIENA LAIKS UN SITIENS.....	14
6.1	GĀJIENS.....	14
6.2	SITIENA LAIKS.....	14
6.3	SITIENS	15
6.4	BUMBAS KĀ ĀRPUSSPĒLES PRIEKŠMETI	15
6.5	BUMBU ATRAŠANĀS VIETAS	16
6.6	BUMBU, KAS ATSTĀJUŠAS LAUKUMU, NOVIETOŠANA	16
6.7	BUMBAS, KAS PIESKARAS ROBEŽAI IZSPĒLE.....	17
7.	PUNKTU SKAITĪŠANA.....	17
7.1	KĀ PUNKTUS IESKAITA.....	17
7.2	BUMBA SĀK ŠKĒRSOT VĀRTUS	17
7.3	BUMBA BEIDZ ŠKĒRSOT VĀRTUS.....	18
7.4	KAD PUNKTS TIEK IESKAITĪTS.....	18
7.5	ĪPAŠIE GADĪJUMI.....	18
7.6	APSPRIEDE AR PRETĒJO PUSI VAI TIESNESI	19
7.7	SLĒGTO POZĪCIJU IZTIESĀŠANA	19
7.8	REZULTĀTA UZSKAITE	19
7.9	VĀRTI IZIETI NEPAREIZĀ SECĪBĀ	19
8.	OFSAITA BUMBAS.....	19
8.1	PUSCEĻA LĪNIJAS	19
8.2	KAD BUMBA IR OFFSAITA BUMBA	20
8.3	IZŅĒMUMI	21
8.4	OFSAITA NORĀDĪJUMI	21
	PĀRKĀPUMI.....	22
9.	TRAUCĒJUMI	22
9.1	SPĒLĒTĀJA TRAUCĒJUMI BUMBAI	22
9.2	ĀRPUSSPĒLES TRAUCĒKĻA IEDARBĪBA UZ BUMBU	22
9.3	LAUKUMA VIRSMAS TRAUCĒJUMS	23
9.4	TRAUCĒJUMI SITIENAM	23
9.5	TRAUCĒJUMI NO NEATBILSTOŠA APRĪKOJUMA.....	23

9.6	TRAUCĒJUMI, KAS RADUŠIES NO NEPAREIZAS INFORMACIJA	24
9.7	IETEKME BUMBAI SASKAROTIES AR BRĪVIEM TRAUCĒKĻIEM.....	24
9.8	LAIKA APSTĀKĻU IETEKME UZ BUMBU	24
10.	NEPAREIZAS BUMBAS IZSPĒLE	24
10.1	VISPĀRĪGI	24
10.2	NEPAREIZAS IZSPĒLES NOVĒRŠANA.....	24
10.3	BUMBAS IZSPĒLE, KAD NAV TIESĪBU TO DARĪT	25
10.4	IEPRIEKŠĒJĀ SITIENĀ IZSPĒLĒTA PRETINIEKA BUMBA	25
10.5	SITĒJA PUSE IZSPĒLĒJA NEPAREIZO BUMBU.....	25
10.6	IEPRIEKŠĒJO SITIENU STATUSS.....	25
10.7	NEPAREIZA BUMBA UN KĻŪDA TAJĀ PAŠĀ SITIENĀ	26
11.	KĻŪDAS.....	26
11.1	DEFINĪCIJAS	26
11.2	KĻŪDU VEIDI.....	26
11.3	KĻŪDAS PAZIŅOŠANA	26
11.4	DARBĪBAS PĒC KĻŪDAS KONSTATĒŠANAS	27
11.5	VAIRĀK PAR VIENU KĻŪDU SITIENĀ.....	27
12.	VIENLAICĪGA SPĒLE.....	27
12.1	ABAS PUSES IZDARA SITIENUS, KAS PĀRKLĀJAS	27
12.2	VIENAS PUSES VIENLAICĪGA SPĒLE	27
13.	SPĒLĒŠANA, PĒC TAM, KAD SPĒLE IR APTURĒTA	28
	CITI.....	29
14.	INFORMĀCIJA, PADOMI UN MARĶIERU LIETOŠANA	29
14.1	INFORMĀCIJA, KO PRAŠĪJUSI PRETĒJĀ PUSE	29
14.2	NEATSUKTIES UZ RAKSTĪTO INFORMĀCIJU	29
14.3	NEDOD TAKTISKOS PADOMUS PRETĒJAI PUSEI.....	29
14.4	NEDOD TAKTISKOS PADOMUS NO MALAS	29
14.5	PADOMI PĀRU SPĒLĒS	29
14.6	MARĶIERU LIETOŠANA.....	29
15.	TIESĀŠANA.....	29
15.1	SPĒLEI PIESAISTĪTIE TIESNEŠI	29
15.2	SITIENU VĒROŠANA UN VIEDOKĻU ATŠĶIRĪBA	30
15.3	STRUPCEĻŠ	30

15.4	NOTIEK SPĒLE UZ VĀRTIEM, KAS NAV SECĪBĀ, VAI TIE IR IZIETI	30
15.5	ĪPAŠI SVARĪGS NOTEIKUMS	30
16.	UZVEDĪBA	30
16.1	VISPĀRĪGI	30
16.2	NEPIEŅEMAMA UZVEDĪBA	31
16.3	SPĒLE SAPRĀTĪGĀ ĀTRUMĀ	31
20.1	VISPĀRĪGI	32
16.4	SODI, KAD IR LAUKUMA TIESNESIS	32
16.5	SODI, JA NAV LAUKUMA TIESNEŠA	32
17.	SODA LAUKUMI UN SPĒLES TURPINĀJUMS NO SODA LAUKUMIEM	33
17.1	SODA LAUKUMI	33
17.2	TURPINĀJUMS NO SODA LAUKUMA	33
18.	ALTERNATĪVO KRĀSU BUMBAS UN VAIRĀKAS SPĒLES UZ LAUKUMA VIENLAICĪGI ...	33
18.1	ALTERNATĪVO KRĀSU BUMBAS	33
18.2	VAIRĀKAS SPĒLES UZ LAUKUMA VIENLAICĪGI	33
19	SPĒLES AR LAIKA IEROBEŽOJUMU	33
19.1	DARBĪBAS, KAD LAIKS IR BEIDZIES	33
19.2	INFORMĀCIJA, KO PRASĪJUSI PRETĒJĀ PUSE	34
19.3	LAIKA ATJAUNOŠANA VAI PAPILDUS LAIKA PIEŠĶIRŠANA	34
19.4	LAIKA APTURĒŠANA	34
20	SPĒLE AR HANDIKAPIEM	34
20.2	VIENSPĒLES	34
20.3	PĀRU SPĒLES	35
20.4	PUNKTU SKAITĪŠANA PĒC PAPILDSITIENA	35
20.5	KAD PAPILDUS SITIENS VAR TIKT IZSPĒLĒTS	35
20.6	SAZIŅA AR PRETĒJO PUSI	35
20.7	PĒC NEPAREIZĀS BUMBAS IZSPĒLES	36
20.8	PĒC KĻŪDAS	36
20.9	VĀRTI IZIETI NEPAREIZĀ SECĪBĀ	36
20.10	PĒC NEPAREIZAS INFORMĀCIJAS	36
20.11	INFORMĀCIJA, KO PRASĪJUSI PRETĒJĀ PUSE	36
20.12	SPĒLES AR LAIKA IEROBEŽOJUMU	36
20.13	ADMINISTRĒŠANA	37

21	UZLABOTĀ SPĒLE	37
21.1	VISPĀRĪGI	37
21,2	UZLABOTIE HANDIKAPI	37
21.3	MĒRĶA REZULTĀTS	37
21.4	SĀKUMA PUNKTI.....	37
21.5	PĀRU SPĒLES	37
21.6	SPĒLĒŠANA	37
PIELIKUMS 1	38
PIELIKUMS 2	39
PIELIKUMS 3	40

TERMINI

Tālāk norādītie termini tiek uzskaitīti alfabētiskā secībā un tiek parādīti slīprakstā ja tos lieto šajos Noteikumos. Turpmāk sniegtajam aprakstam var piemērot sīkāku definīciju, kas sniegta attiecīgajā punktā.

Anulēšana Ja sitienu anulē, to uzskata par neizspēlētu (sk. punktu 6.3.6).

Atjaunot Ja vien attiecīgais noteikumu punkts nenosaka citādi, bumbu, kurai norādīts "atjaunot",

Iepriekšējais sitiens Sitiens, kurš izdarīts pirms pēdējā sitiena

Iestrēgusi bumba - bumba, kuras gala stāvoklis ir, kad tā saskaras vienlaicīgi ar abiem vārtiņu stabiem uz vienas ass (skatīt punktu 9.5).

Klimatiskie apstākļi - Vējš, lietus un jebkurš cits nokrišņu veids.

Kļūda – Pārkāpums, kas rodas, kad spēlētājs spēlē nepareizu bumbu (sk. punktu 10), izdara kļūdu (sk. punktu 11), ir vainīgs pie spēles pārklāšanās (sk. punktu 12) vai spēlē pēc tam, kad spēle ir apturēta (sk. punktu 13).

Ķermenis Atsauces uz pieskaršanos vai citu saskari ar spēlētāja ķermeni ietver pieskaršanos vai saskari ar jebkuru priekšmetu, ko spēlētājs valkā vai nēsā, izņemot āmuru.

Mačs Sacensība starp divām pusēm, kas sastāv no vienas vai vairākām spēlēm

Neatkarīgs traucēklis - mazs, noņemams objekts uz laukuma virsmas. Kā piemērus var minēt tārpus, to izdalījumus, lapas, riekstus, zarus, atkritumus vai līdzīgu materiālu.

Ofsaita bumba Bumba, kas atrodas aiz pusceļa līnijas un tai var tikt dots ofsaita norādījums.

Ofsaita īpašnieks Puse, kurai pieder ofsaita bumba.

Ofsaita norādījums Ofsaita pretinieka norādījums, ka ofsaita bumba tiks izspēlēta no jebkura soda laukuma, kā nolemj pretinieks (sk. punktu 8.4).

Ofsaita pretinieks Pretējā puse ofsaita īpašniekam.

Partnera bumba Sitēja puses bumba, kas nav sitēja bumba

Pārkāpums Kļūda vai traucējumi (sk. punktus 9.–13).

Pāru spēles Abās pusēs spēlē pa divi spēlētāji. Var tikt lietots "dubultspēles", kas aizgūts no angļu "double games".

Pieskāriens robežai Bumba, kas atrodas uz laukuma tā, lai viens punkts uz tās apkārtmēra pieskartos līnijai, kas vilkta perpendikulāri uz augšu no robežlīnijas (sk. punktu 6.6.1. punktu).

Robeža Jebkuras robežzīmes iekšējā mala (sk. punktu 2.2.2).

Saņēmējs Spēlētājs, kuram ir tiesības spēlēt papildu sitienu spēlē ar handikapiem (sk. punktu 20).

Sākuma laukums Jebkura vieta uz laukuma viena jarda attālumā no IV stūra vai citā blakus esošajā laukuma daļā, ko noteikuši rīkotāji.

Sitējs Sitēja bumbas īpašnieks.

Sitēja bumba Parasti bumba, kas seko nākamā krāsu secībā pēc bumbas spēlēšanas pēdējā sitienā (bet sk. punktus 1.2 un 6.3.4)

Sitiena laiks Laika posmas, kas sākas, kad spēlētājs ir ieņēmis stāju ar acīmredzamu nodomu izdarīt sitienu, un beidzas, kad spēlētājs pamet kontrolējamo stāju, vai agrāk, kad beidzas gājiens (bet sk. punktu 6.2.2).

Soda laukums Pusaplis uz laukuma ar viena jarda rādiusu (sk. punktu 17.1.1).

Spēles labošana Spēlētājs vai tiesnesis veic spēles labošanu, lai izpildītu savu atbildību par godīgu un pareizu šo Noteikumu piemērošanu, pieprasot, lai spēle tiktu pārtraukta. Pieprasījums ir jāiesniedz tādā veidā, lai varētu pamatotī sagaidīt, ka tas nonāks pie tiem, kam tas ir adresēts.

Traucējums Pārkāpums, kas nav kļūda un kurš nav saistīts ar sitiena izspēlēšanu (sk. punktu 9).

Turpinājums no soda laukuma Spēles turpināšanas veids (sk. punktu 17.2).

Vairākas spēles uz laukuma Uz viena laukuma notiek vienlaicīgi divas vai vairāk spēles. Burtiskā tulkojumā no angļu “double-banked games” - dubultās spēles.

Vārti secībā ir nākamie vārti, kurus jāiziet, kā rezultātā tiks iegūts punkts (sk. punktu 7.4.1).

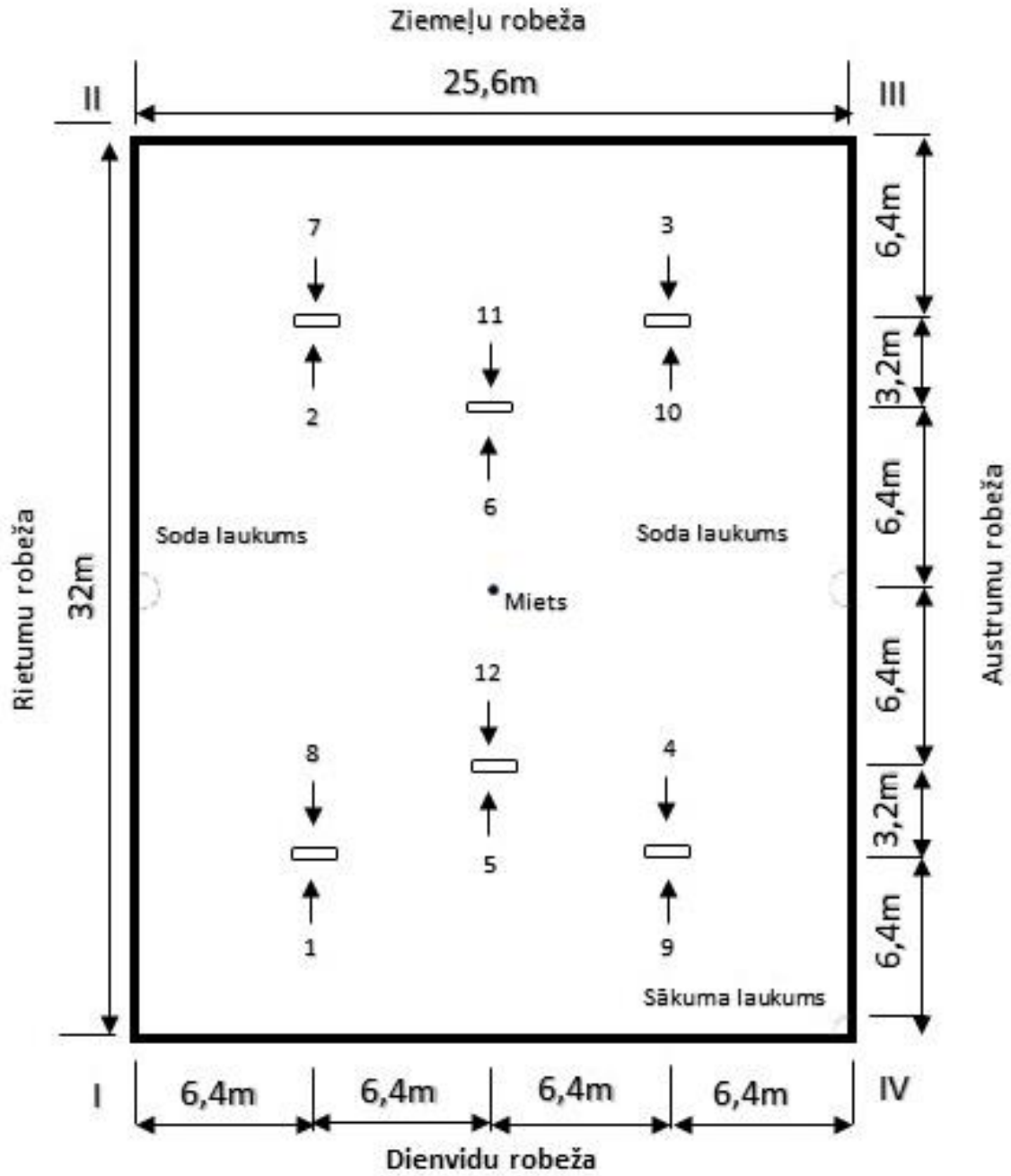
Vārtu aile letver telpu, ko norobežo vārtu statņu iekšējās virsmas, ieskaitot, virsmu, kas rodas, paceļot to taisnā leņķī, kas pieskaras gan vārtu statņiem no zemes līdz vārtu pārliktnim vārtu spēles pusē, gan līdzvērtīgai virsmai vārtu nespēlējāmā pusē (sk. punktu 7.1 un zīmējumu 2).

tiek pārvietota uz vietu, kuru tā ieņēma pirms tās pārvietošanās sitiena rezultātā, vai cita iemesla dēļ.

WCF saīsinājums no “World croquet federation” – Pasaules kroketa federācija

Zīmējums 1

Standarta laukums



Stūri tiek apzīmēti ar romiešu skaitļiem

WCF Golfa kroketa noteikumi

DAĻA 1

IEVADS

1. SPĒLES PAMATI

1.1 KĀ SPĒLĒT SPĒLI

- 1.1.1 Spēli spēlē, sitot bumbas ar āmuru. Ir divas pretējas puses, kas secīgi veic gājienu pārmaiņus, katrs gājiens sastāv no viena sitiena (ievērojot šajos noteikumos izklāstītos izņēmumus).
- 1.1.2 Spēli var spēlēt viens spēlētājs katrā pusē, vai pāru spēli pa divi spēlētāji katrā pusē. Pāru spēlēs katrs vienas puses spēlētājs spēlē ar vienu bumbu visu spēli.
- 1.1.3 Viena puse spēlē ar zilo un melno bumbām, bet pretējā puse ar sarkano un dzelteni bumbām
(skatīt punktu 18.1 alternatīvo krāsu izmantošanai).

1.2 KRĀSU SECĪBA, SITĒJA BUMBA UN SITĒJS

- 1.2.1 Bumbas tiek spēlētas secībā zila, sarkana, melna un dzelteni.
- 1.2.2 Ja vien šajos Noteikumos nav noteikts vai atļauts citādi, katra gājiena beigās, pēc jebkuras bumbas izspēles pēdējā sitienā, nākamā bumba krāsu secībā kļūst par *sitēja bumbu* nakamajā sitienā un tās īpašnieks par *sitēju*.
(skatīt punktu 18.1 alternatīvām krāsām, punktu 20.5.2 spēlei handikapiem).

1.3 SPĒLES MĒRĶIS

- 1.3.1 Spēles mērķis ir katrai pusei gūt punktus ar jebkuru no savām bumbām, izejot vārtus secībā, kā noteikts punktā 1.4. Katriem vārtiem ir savs numurs, kā norādīts Zīmējumā 1.
- 1.3.2 Punkts tiek ieskaitīts pusei, kuras bumba pirmā iziet vārtus secībā saskaņā ar punktu 7. Pēc tam abas puses cīnās par nākamajiem vārtiem noteiktajā secībā.
- 1.3.3 Ja ir notikusi cīņa uz vieniem vai vairākiem vārtiem, kas nav secībā, tiek piemēroti noteikumu 7.9 un 15.4 punkti.

1.4 SPĒLE

- 1.4.1 Spēle ir cīņa par pārsvaru 7, 13, vai 19 punktu spēlē un beidzas gājiena beigās, kad viena no pusēm uzvar gūstot vairāk, kā pusi punktu, kuri tiek izspēlēti. saskaņā ar punktiem 1.4.5. un 1.4.6. un jebkādām prasībām saskaņā ar punktiem 8. līdz 16.
(skatīt punktu 19 spēlēm ar laika limitu, punktu 21 uzlabotai spēlei)
- 1.4.2 7 punktu spēlē, par pirmajiem sešiem vārtiem cīnā secībā no vārtiem 1 līdz vārtiem 6. Ja nepieciešams gūt septīto punktu, tad notiek cīņa atkārtoti par vārtiem 1.
- 1.4.3. 13 punktu spēlē par pirmajiem divpadsmit vārtiem cīnā secībā no vārtiem 1 līdz vārtiem 12. Ja nepieciešams gūt trīspadsmito punktu, tad notiek cīņa atkārtoti par vārtiem 3.
- 1.4.4 19 punktu spēlē par pirmajiem divpadsmit vārtiem cīnā secībā no vārtiem 1 līdz vārtiem 12 un nākošos sešus vārtus no 13 līdz 18 spēlē sekojošā secībā 3, 4, 1, 2, 11 un 12. Ja nepieciešams gūt 19 punktu tad notiek cīņa atkārtoti par vārtiem 3
- 1.4.5 Turnīrā un komandas spēlēs rīkotāji var norādīt citu veidu, kā noteikt, kad spēle beidzas.

1.4.6 Ja puses atstāj laukumu vai sāk citu spēli, vienojušās par to, kura puse ir uzvarējusi, tad spēle ir beigusies ar norunāto rezultātu.

1.5 MAČS

1.5.1 Ievērojot punktu 1.5.2, mačs ir cīņa par pārsvara gūšanu vienā, trīs vai piecās spēlēs. Mačs ir beidzies, tiklīdz viena no pusēm ir uzvarējusi vairāk, kā pusē no mača izspēlējamām spēlēm.

1.5.2 Turnīros un komandu spēlēs mačs var sastāvēt no divām spēlēm.

1.5.3 Ja mačs sastāv no vairāk, kā no vienas spēles, piemēro punktu 5.3.

1.6 MĒRVIENĪBAS

Visi izmēri šajos noteikumos doti metriskajā sistēmā, kas ir ekvivalenti imperiālās sistēmas izmēriem, kuri norādīti Pielikumā 2. Šajā noteikumu tulkojumā tiek lietota metriskā mērvienību sistēma, WCF noteikumi izstrādāti imperiālā mērvienību sistēmā. Atļauts lietot abas mērvienību sistēmas, bet uz laukuma drīkst lietot tikai vienu mērvienību sistēmu.

2. LAUKUMS

2.1. STANDARTA LAUKUMS

2.1.1 Standarta laukums ir taisnstūris ar malām 32x25,6 metri. Stūrus apzīmē ar romiešu cipariem I, II, III un IV. Skatīt Zīmējumu 1.

2.1.2 Tā garuma un platuma novirzes pieļaujamas +/- 150mm.

2.2 ROBEŽAS

2.2.1 *Robežas* tiek sauktas par ziemeļu, dienvidu, austrumu un rietumu neatkarīgi no laukuma ģeogrāfiskā novietojuma virziena. Skatīt Zīmējumu 1.

2.2.2 *Robežām* jābūt skaidri iezīmētām. Iekšējā marķējuma mala tiek uzskatīta par aktuālo *robežu*.

2.2.3 Ja vairāk, kā viens robežas marķējums ir redzams un nav skaidrs, kuru lietot, jaunāko nosaka par patieso robežu, vai ja to nevar noteikt, tad tā kas ir visvairāk laukuma iekšpusē. Ja robežmarķējums nav taisns, tad faktiskā laukuma robeža jebkurā punktā ir taisna līnija, kas vislabāk atbilst laukuma stūra iekšējās malas marķējumam šī punkta tuvumā.

2.3 MIETS UN VĀRTI

2.3.1 Ievērojot punktu 2.3.3, miets tiek novietots laukuma centrā,

2.3.2 Uz laukuma ir seši vārtni, kuri uzstādīti paralēli ziemeļu un dienvidu robežām. Ievērojot punktu 2.3.3, divu iekšējo vārtnu centri atrodas ziemeļu un dienvidu virzienā 6,4 metru attālumā no mieta. Četru ārējo vārtnu centri atrodas 6,4 metru attālumā no blakus esošām robežām

2.3.3 Visu vārtnu un mieta novietojums var atšķirties līdz 305 mm no standarta novietojuma, nodrošinot, ka līnijas kas savieno 1 un 2, 3 un 4, un 5 un 6 vārtnu centrus, paliek vizuāli paralēlas austrumu un rietumu robežām, bet miets atrodas uz līnijām, kas savieno 1 un 3, 2 un 4, un 5 un 6 vārtnu centrus.

2.4 MAZĀKI LAUKUMI

Ja ir nepietiekami liela teritorija, lai izveidotu standarta izmēra laukumu, ir atļauts veidot mazāku proporcionālu laukumu, saglabājot attiecību piecas pret četrām garuma vienībām, bet lietojot garuma vienību īsāku par 6,4m. Turnīrā un komandu spēlēs atbildīgai personai ir jāapstiprina laukuma atšķirīgās proporcijas un izmērus.

2.5 IZTRŪKSTOŠIE VAI NEPAREIZI NOVĪETOTI MIETS UN VĀRTIŅI

- 2.5.1 Ja tiek konstatēts, ka spēle notiek uz laukuma, kur miets vai kādi no vārtiņiem trūkst, vai ir būtiski nepareizi novietoti, tad tos jānovieto pareizajā vietā, un spēli var turpināt saskaņā ar šiem noteikumiem. Iepriekš gūtie punkti tiek ieskaitīti, ja spēle noritējusi atbilstoši noteikumiem.
- 2.5.2 Ja bumba atrodas uz laukuma, kur pareizi jānovieto vārti vai miets, bumba jānovieto kā tās īpašnieks nolemj, lai tā pieskartos priekšmetam, kad tā ir pareizi novietota.

3. APRĪKOJUMS

3.1 MIETS

- 3.1.1 **Specifikācija** Centra miets ir ciets cilindrs ar augstumu 450mm no laukuma virsmas un diametru 38mm visā augstumā. Pielaižu augstumam ir +/-25mm; diametram +/-6mm.
- 3.1.2 **Krāsojums** Tam jābūt baltam vismaz 152 mm no laukuma virsmas un var būt ar krāsainām svītrām sekojošā secībā no augšas uz leju - zila, sarkana, melna un dzeltena un/vai zaļa, rozā, brūna un balta.
- 3.1.3 **Pareizs stāvoklis**
- (a) Mietam jāstāv vertikāli un jābūt labi nostiprinātam.
 - (b) Ja tiek ievērots, ka miets nav vertikāli vai nav labi nostiprināts, *sitējam*, jebkurā spēles brīdī, ir tiesības prasīt, lai neatbilstība tiktu novērsta. Labošana jāveic uzreiz, abu pušu uzraudzībā (vai tiesneša, ja tāds ir), izņemot, ja tas ir kontaktā ar bumbu, vai var nonākt kontaktā ar bumbu, novietojot to vertikāli, tad miets tiek novietots vertikāli tikai pēc tam, kad bumba ir aizsista prom. Pēc šādas labošanas, visu bumbu pozīcijas atbilstoši jāprecizē, ja nepieciešams, lai sitējs negūtu priekšrocības sitiena laikā.

3.2 VĀRTI

3.2.1 Specifikācija

- (a) Vārtiem jābūt izgatavotiem no cieta metāla. Tiem jābūt no diviem vertikāliem stabiņiem, kas savienoti ar pārlīktni. Vārtu pārlīktnim, jābūt taisnam un novietotam taisnā leņķī pret vārtu stabiņiem, Vārtiem jābūt 305mm, mērot no laukuma virsmas līdz vārtu pārlīktna augstākajam punktam un tiem jāstāv vertikāli un jābūt stingri nostiprinātiem. Augstuma novirze pieļaujama +12,5 mm / -25 mm.
- (b) Pārlīktnim un stabiņiem virs zemes visā garumā jābūt ar vienādu diametru robežās no 16 mm līdz 19 mm ar pieļaujamo novirzi 1,5 mm, tomēr minimālas novirzes augšā un apakšā ir pieļaujamas. Kā alternatīva ir pieļaujams pārlīktnis ar kvadrātveidīgu šķērsriezumu, malas garums ir robežās no 16 mm līdz 19 mm ar pieļaujamo novirzi 1,5 mm (1/16 collas) un jābūt noapaļotiem stūriem.
- (c) Vārtu stabiņu iekšējām virsmām jābūt pēc iespējas paralēlām, attālums starp tām drīkst būt ne mazāks kā 94 mm un ne lielāks kā 102 mm. Taču turnīra un komandu spēļu rīkotāji var noteikt šaurāku attālumu starp stabiņiem vai spraugu starp bumbu un vienu balstu, kad bumba ir līdz pusei šķērsojusi vārtus un ir saskarē ar otru balstu. Visiem vārtiem uz laukuma jābūt ar vienādiem attālumiem starp stabiņiem un pieļaujamā novirze +/- 0,8mm.

3.2.2 Krāsojums

Vārti var būt nekrāsoti, vai krāsoti balti un papildus pirmo vārtu pārlīktnis varbūt zils un pēdējo vārtu pārlīktnis drīkst būt sarkans. Ir pieļaujams, ka vārtu krāsojums ir tāds, kādam jābūt asociācijas krogētā..

3.2.3 Pareizs stāvoklis

- (a) Vārtiem jāstāv vertikāli un jābūt labi nostiprinātiem.
- (b) Ja tiek ievērots, ka vārti nav vertikāli vai ir vaļīgi, *sitējam* jebkurā spēles brīdī ir tiesības prasīt, lai neatbilstība tiktu novērsta. Labošana jāveic uzreiz, abu pušu uzraudzībā (vai tiesneša, ja tāds ir), izņemot, ja tie ir kontaktā ar bumbu, vai var nonākt kontaktā ar bumbu, novietojot tos vertikāli, tad vārti tiek novietoti vertikāli tikai pēc tam, kad bumba ir aizsista prom. Pēc šādas labošanas, visu bumbu pozīcijas atbilstoši jāprecizē, ja nepieciešams, lai sitējs negūtu priekšrocības sitiena laikā.
- (c) Vārtu platuma un augstuma pārbaudi var pieprasīt jebkura no pusēm pirms spēles uzsākšanas un izņemot ja piemēro punktu 9.5, ja to pieprasa abas puses kopā spēles laikā.

3.3 BUMBAS

- 3.3.1 **Specifikācija** Bumbu diametrs ir 92 mm ar pieļaujamo novirzi +/- 0,8 mm un to svars ir 454 grami ar pieļaujamo novirzi +/- 7 grami.
- 3.3.2 **Papildus prasības** Turnīros un komandu spēlēs rīkotāji var noteikt papildus prasības..

3.4 ĀMURI

- 3.4.1 **Struktūra** Āmurs sastāv no āmurgalvas ar rokturi, kurš ir stingri piestiprināts tās vidū taisnā leņķī vismaz 305 mm no apakšas un tiek lietots kā viens vesels spēles laikā. Alternatīvi, bet ekvivalenti noformējumi ir pieļaujami, nodrošinot, ka āmura spēles īpašības nemainās, neatkarīgi no tā ar kuru no āmura galvas galiem sit pa bumbu.
- 3.4.2 **Tvērina uzlika** Tvēriena uzlika no jebkura materiāla var būt pievienota kātam, bet ne lenta ne kāts nedrīkst būt izveidots tā, lai tas iegultu, kādā no spēlētāja rokas daļām.
- 3.4.3 **Galva**
 - (a) Galva drīkst būt izgatavota no jebkura piemērota materiāla. Nepieciešams, ka neatkarīgi no tā ar kuru galu sit pa bumbu, tai ir pilnīgi vienādi spēles raksturlielumi. Tās gala plaknēm jābūt paralēlām, pilnīgi vienādām un plakanām, tomēr ir pieļaujams sīks rievējums.
 - (b) Šķautnēm katrai gala plaknei un jābūt pēc formas vai no materiāla, kas nekādā veidā nevar sabojāt bumbas un, lai cik tās būtu apstrādātas vai noslīpētas, tās nav daļa no āmura gala plaknes..
- 3.4.4 **Palīgierīces** Nevienai no āmura daļām nedrīkst būt pievienoti spoguļi, tēmekļi, vai citas ierīces, kas palīdz tēmēt vai izdarīt sitienu. Taču nav obligāti, ka rokturis ir taisns, un uz āmurgalvas var būt atzīmēta tēmēšanas līnija.
- 3.4.5 **Spēlētāji ar kustību traucējumiem** Spēlētāji ar kustību traucējumiem drīkst lietot āmurus ar atbilstoši pārveidotu kātu vai citu pielāgotu palīgīdzekli, nodrošinot, ka tādejādi neiegūs priekšrocības pret spēlētāju, kuram nav kustību traucējumi un lieto parastu āmuru.
- 3.4.6 **Maina**
 - (a) Āmuru nedrīkst mainīt pret citu spēles laikā, izņemot, bojājumu, kas būtiski ietekmē tā lietošanu vai ja āmurs sabojāts tā, ka to vairs nav iespējams izmantot spēlēšanai nejauša bojājuma vai mehāniska vai strukturāla defekta dēļ, kas radās vai tika atklāts spēles laikā. Bojātu āmuru var izmantot tikai tad, ja spēlētājs negūst nekādas priekšrocības Ja galva ir atdalāma no kāta, nevienu no tiem nedrīkst apmainīt izņemot šajā punkta paredzētos gadījumus.
 - (b) Āmura spēles raksturlielumi nedrīkst izmainīties spēles laikā izņemot, lai atjaunotu tā sākotnējos, kas bija izmainījušies. Tvēriena uzlikas maiņa, lai spēlētājs varētu tikt galā

ar dažādiem laika apstākļiem, nenožīmē spēles raksturlielumu maiņu. Ja āmurs ir nomainīts pret citu saskaņā ar punktu 3.4.6 (a), aizstātajam āmuram spēles raksturlielumiem var nebūt tādi paši kā oriģinālam.

4. ĀRPUSSPĒLES OBJEKTI UN PIEDERUMI

4.1 ĀRPUSSPĒLES OBJEKTI

4.1.1 Par ārpusspēles objektu uzskatāms jebkas, kas nedrīkst ietekmēt noteikumiem atbilstošu spēles gaitu. Piemēri ietver dzīvniekus, skatītājus, tiesnesi, kas nav citi spēlētāji, citas spēles spēlētāji vai aprīkojums, piederumi un citi nejauši objekti. Tomēr par ārpusspēles objektu nav uzskatāmi:

- (a) *Vaļīgi traucēkļi;*
- (b) *Laika apstākļi* vai to sekas; un
- (c) *knaģi*, kas pievienoti vārtiem, pat ja tie ir no citas spēles.

4.1.2 Noteiktos apstākļos:

- (a) Spēles bumba var būt ārpusspēles objekts (skatīt punktu 6.4); un
- (b) spēlētāja ķermeni vai āmuru var uzskatīt par ārpusspēles objektu (skatīt punktu 9.1).

4.2 PIEDERUMI

4.2.1 Nolūki

- (a) Piederumus, ieskaitot tos, kas aprakstīti zemāk punktos 4.2.2. līdz 4.2.6. var būt piegādāts vadībai, ērtībai un dekorēšanai.
- (b) Jebkurus piederumus, ieskaitot skaitīšanas knaģus, kas piestiprināti vārtiņiem, drīkst uz laiku pārvietot jebkura no pusēm, ja iespējams, ka tie var ietekmēt spēli vai nākoša sitiena iznākumu.

4.2.2 Alternatīvo krāsu miets

Miets, kurš rāda alternatīvo krāsu secību, var būt izvietots tiešā laukuma tuvumā..

4.2.3 Bumbu ierobežotāji

- (a) Žogs vai cits piemērots aprīkojums pietiekoši augsts, kas paredzēts ierobežot bumbu pārvietošanos ārpus laukuma var būt izvietots, gar laukuma *robežu*.
- (b) Ja tas ir pārvietojams, to jānovieto tālāk, lai spēlētājs varētu brīvi izdarīt vēzienu pa bumbu, kas atrodas uz *robežas*.

4.2.4 Stūra karogi

- (a) Stūra karogi ir krāsoti zilā, sarkanā, melnā un dzeltenā krāsā un attiecīgi var tikt novietoti I, II, III un IV stūrī.
- (b) Tie var tik uzstādīti 305 mm augstumā, līdz 305 mm attālumā no laukuma robežas vai uz tā, bet tie nedrīkst būt izvietoti laukuma iekšpusē.

4.2.5 Pusceļa marķieri

Baltiemiētiņiem, kas iezīmē pusceļa līnijas, jābūt saredzamiem no jebkuras laukuma vietas un tie var tikt novietoti uz laukuma robežas, bet tie nedrīkst atrasties laukuma iekšpusē.

4.2.6 Punktu skaitīšanas knaģi

- (a) Var nodrošināt ar diviem *knaģu* komplektiem. Viens komplekts ir zils vai melns, bet otrs komplekts - sarkans vai dzeltens (vai citas krāsas ja tiek spēlēts ar alternatīvo krāsu bumbām).
- (b) Knaģis ir daļa no spēlētāja ķermeņa, ja ir pievienots tam,
- (c) Knaģis nav ārpusspēles traucēklis, ja ir pievienots vārtiem vai spēlētājam, bet ir ārpusspēles traucēklis, ja krīt vai atrodas uz laukuma virsmas.

2.DAĻA

SPĒLES VISPĀRĒJIE NOTEIKUMI

5. SĀKUMS

5.1 SPĒLES KĀRTĪBA

- 5.1.1 Saskaņā ar punktu 5.3.2, puses lemj, kura sāk spēli, metot monētu vai ar citu līdzīgu procedūru. Puse, kura uzvar izlozē, izvēlas vai sāk spēli kā pirmā vai otrā
- 5.1.2 Puse, kura sāk spēli kļūst par sitēja pusi un veic pirmo sitienu ar zilo bumbu vai ekvivalentu alternatīvā krāsā

5.2 KAD UN KĀ SĀK SPĒLI

- 5.2.1 Sākumā visas bumbas tiek izspēlētas no sākuma laukuma.
- 5.2.2 Spēle sākas tad, kad tiek sistis spēles pirmais sitiens.

5.3 MAČI NO VAIRĀK, KĀ VIENAS SPĒLES

- 5.3.1 Saskaņā ar punktu 10.1.2, pusei pieder tās pašas bumbas visu maču, bet pāru spēlēs, katram spēlētājam pieder tā pati bumba..
- 5.3.2 Saskaņā ar punktu 5.3.3, puse, kas iepriekšējo spēli ir zaudējusi, katru nākamo spēli uzsāk, ar jebkuru no savām bumbām.
- 5.3.3 Turnīrā un komandu spēlē, ja mačs sastāv no divām spēlēm, rīkotāji var noteikt, ka puse, kura nav noteikusi spēles kārtību pirmajā spēlē, to nosaka otrajā spēlē.

5.4 NETABILSTĪBAS PIRMAJOS ČETROS GĀJIENOS

Ja bumbu, kas izspēlēta no sākuma laukuma, saskaņā ar punktu 5.2.1, jāatjauno pēc pārkāpuma, tā kļūst par ārpusspēles objektu saskaņā ar punktu 6.4.2. (e). To var izspēlēt no jebkuras vietas sākuma laukumā, kad to spēlēs nākamajā gājienā.

6. GĀJIENS, SITIENA LAIKS UN SITIENS

6.1 GĀJIENS

- 6.1.1 Gājiens ir laika posms, kad tiek:
 - (a) izdarīts sitiens; vai
 - (b) izdarīts sitiens un, ja nepieciešams - pārspēles sitiens; vai
 - (c) paziņots, ka ir izdarīts sitiens.
- 6.1.2 Pirmais spēles gājiens sākas tad, kad sākas spēle (skatīt punktu 5.2.2). Visi sekojošie gājieni sākas, kad iepriekšējais gājiens ir beidzies.
- 6.1.3 Saskaņā ar punktu 6.1.4, gājiens beidzās, tad, kad visas bumbas pēc sitiena izdarīšanas ir pilnībā apstājušās vai atstājušās laukumu, vai arī ir paziņots, ka sitiens ir izdarīts. (skatīt punktu 19.1.2 spēles ar laika ierobežojumu)
- 6.1.4 Ja spēlētājam ir jāpārspēlē sitiens, vai ir tiesīgs to darīt un izvēlas to darīt, gājiens beidzas tad, kad visas bumbas pēc atkārtotā sitiena izdarīšanas ir pilnībā apstājušās vai atstājušās laukumu, vai arī ir paziņots, ka atkārtotais sitiens ir izdarīts. (skatīt punktu 19.1.2 spēles ar laika ierobežojumu)

6.2 SITIENA LAIKS

- 6.2.1 Saskaņā ar punktu 6.2.2, sitiena laiks sākas, kad spēlētājs ieņem sišanas stāju ar nodomu veikt sitienu un beidzas, tad kad apzināti iziet no sišanas stājas, vai agrāk, kad beidzas gājiens.

6.2.2 Ja spēlētājs ieņēmis sišanas stāju, apzināti to pamet, sperot soli prom no stājas, pirms ir notikusi kļūda, sišanas laiks ir atcelts un nesākas atkal, ja spēlētājs nav ieņēmis jaunu stāju ar nodomu izdarīt sitienu.

6.3 SITIENS

6.3.1 *Sitiens* ir spēlētāja rīcība vai paziņojums. Saskaņā ar punktu 6.3.2, sitiens ir izdarīts un tiek uzskatīts, ka bumba ir izspēlēta sitienā ja:

- (a) spēlētāja āmurs sitiena laikā tīši vai nejauši saskaras ar bumbu, kuru spēlētājs nodomājis izspēlēt sitiena laikā; vai
- (b) spēlētājs izdara kļūdu (skatīt punktu 11); vai
- (c) spēlētājs paziņojis, ka izdarījis savu sitienu un nosaucis ar kuru bumbu, šajā gadījumā tiek uzskatīts, ka viņš ir izspēlējis ar bumbu, kuru spēlētājs ir izvirzījis spēlēšanai.

6.3.2 Sitiens nav veikts ja:

- (a) spēlētājs, bez kļūdas izdarīšanas. netrāpa vai nerasniedz bumbu, ko tas taisījās sist: vai
- (b) bumba ir no citas spēles, ja vien tas netiek atklāts, kamēr pretējā puse nav izdarījusi sitienu, un tādā gadījumā sitiens ar bumbu no otras spēles ir jāuztver tā, it kā tā būtu spēlēta ar spēles bumbu, kas nepiederēja tai pusei, kas to spēlēja (sk. punktus 10.4. un 10.6.)

6.3.3 Ja sitiena laikā spēlētājs nejauši ar āmuru pieskaras bumbai kamēr grasās sist citu bumbu, tad ir izdarīta kļūda saskaņā ar punktu 11.2.8, un tiek uzskatīts, ka viņš ir izdarījis sitienu ar bumbu, ko tas taisījās sist (skatīt punktu 6.3.1 (b)).

6.3.4 Sitējam jāveic sitiens ar sitēja bumbu. Ja sitējs izsitis citu bumbu, vai cits spēlētājs izdara sitienu, tad tiek piemērots noteikumu punkts 10.

6.3.5 Saskaņā noteikumu punktiem 8 līdz 16., bumba var pārvietoties sitiena rezultātā un būt par iemeslu citu bumbu kustībai tiešā vai netiešā saskarē ar tām vai citām bumbām vai ar spēku, kas tiek nodots caur vārtiņiem vai mietu.

6.3.6 Ja anulē vienu vai vairākus sitenus (sk. punktus 10.3.3., 13. un 16.4.4 (a)), tos uzskata, ka tie nav izspēlēti, un jebkāds pārkāpums, kas izdarīts sakarā šiem sitieniem tiek ignorēts. Spēle tiek atjaunota savā stāvoklī pirms sākotnējā šāda sitiena, atjaunojot bumbas vietās, kuras tās ieņēma pirms tam, un atceļot visus punktus, kas iegūti abās pusēs šādu sitienā rezultātā. Jebkurš pārkāpums, kas izdarīts sitienā, pirms izdarīts agrākais atceltā sitiena tiek novērsts, un spēle turpinās saskaņā ar šiem Noteikumiem.

[sk. punktu 19.3.1. spēle ar laika ierobežojumu, sk.punktus 20.5.3., 20.6.2. un 20.7.2. spēle ar handikapiem]

6.3.7 Ja pusei ir norādīts izlaist nākamo gājienu saskaņā ar punkta 12.1.2(b) apakšpunktu, 15.5., 16.4.2. vai punkta 16.4.4(b) apakšpunktu, spēle jāturpina tā, it kā puse būtu paziņojusi saskaņā ar punkta 6.3.1(c) apakšpunktu par šo gājienu un izvirzījusi nākamo bumbu krāsu secībā.

6.4 BUMBAS KĀ ĀRPUSSPĒLES PRIEKŠMETI

6.4.1 Bumba ir āpuspēles priekšmets līdz brīdim, kad sākas sitiena laiks, kurā tā pirmo reizi tiek izspēlēta laukumā un spēles laikā tā īslaicīgi var kļūt par āpuspēles priekšmetu.

6.4.2 Bumba kļūst par āpuspēles priekšmetu, ja,

- (a) tā pamet laukumu, kas nozīmē, ka tiklīdz kāda no tās daļām pieskaras robežai, velkot līniju vertikāli taisnā leņķī no robežas; vai
- (b) tā ir nozīmēta izspēlei no *soda laukuma* saskaņā ar punktiem 8.4 vai 17.2; vai
- (c) tā ir pakļauta traucējumiem (skatīt punktu 9.2.1(a)); vai
- (d) uz laiku pārvietota no tās likumīgās vietas; vai

- (e) tā ir pārvietota pēc pārkāpuma, kas noticis sitiena rezultātā, jo tā bijusi ārpuspēles priekšmets pirms šā sitiena laika sākuma; vai
 - (f) veikta mijmaiņa saskaņā ar noteikumu punktu 10.5.6 ar bumbu, kas ir ārpuspēles priekšmets.
- 6.4.3 Bumba vairs nav ārpuspēles priekšmets:
- (a) saskaņā ar punktu 6.7, līdz ar sitiena laika iestāšanos, kurā tā ir nākamā jāspēlē; vai
 - (b) ja traucējumus novērš saskaņā ar punktu 9.2. noteikumu vai bumbu nomaina pēc tam, kad tā ir uz laiku pārvietota, un tā nomainas vietā nepieskaras robežai; vai
 - (c) ja saskaņā ar punktu 10.5.6 ir veikta mijmaiņa ar bumbu, kas nav ārpuspēles priekšmets
- 6.4.4 Ja, nosakot, vai bumba ir atstājusi laukumu, tiek secināts, ka novērošanas robežās tā atrodas uz robežas starp laukuma atstāšanu un atrašanos tajā, lēmums ir tāds, ka tā ir atstājusi laukumu.
- 6.5 BUMBU ATRAŠANĀS VIETAS**
- 6.5.1 Gājiena beigās, spēle tiek turpināta ar bumbām no vietām, kur tās atrodas, izņemot tās, kuru atrašanās vietas šajos noteikumos norādītas citādi.
- 6.5.2 Par bumbas atrašanās vietu tiek uzskatīta vieta, kur tā apstājusies gājiena beigās, ja tā tur bijusi vismaz piecas sekundes, bez izkustēšanās, kam piekritušas abas puses. Taču, ja puses nevar vienoties, tad piemēro punktu 15.2.2.
- 6.5.3 Ja nekustīga bumba ir pārvietojusies pirms nākamā sitiena, tā ir jānovieto atpakaļ pirms nākamā sitiena veikšanas.
- 6.5.4 Ievērojot punktu 6.5.5., abas puses ir atbildīgas, par to, ka visas bumbas, ir pareizi novietotas pirms sitiena veikšanas. Tomēr ievērojot punktus 8.4.4 un 13, nav noteikts, ja bumba, ieskaitot bumbu, kas ir ārpuspēles priekšmets, tiek izspēlēta no nepareizas vietas. (skatīt punktu 18.2.3 vairākas spēles uz laukuma).
- 6.5.5 Bumbu, kas ir ārpuspēles priekšmets, kas nepareizi novietota, nav nepieciešams novietot pareizā vietā ja:
- (a) tā netiek izspēlēta nākamajā sitienā: un
 - (b) abas puses pamatoti uzskata, ka tas neietekmē nākamo sitienu, ja tā atrodas pareizajā vietā.
- 6.5.6 Ja bumba, kas ir *ārpuspēles priekšmets* atrodas laukumā un var ietekmēt turpmāko spēli, tā ir jānovieto pareizajā vietā pirms tās nākamās izspēles.
- 6.5.7 Ja tiek atklāts, ka bumba, kas nav ārpuspēles priekšmets, ir nepareizi novietota, bet to nav ietekmējusi turpmākā spēle, tā ir pareizi jānovieto pirms tiek izdarīts nākamais sitiens. Nav noteikts, ja šādu bumbu ietekmējusi turpmākā spēle.
- 6.6 BUMBU, KAS ATSTĀJUŠAS LAUKUMU, NOVIETOŠANA**
- 6.6.1 Saskaņā ar punktiem 6.6.4. un 9.4. bumba, kas atstājusi laukumu, jāatliek laukumā pirms tās nākamās izspēles, lai tā pieskartos robežai vietā, kur tā atstāja laukumu, kā par to vienojušās abas puses. Tomēr, ja puses nevienojas par to, kur tā atstāja laukumu, spēlētājam, kura dēļ bumba atstājusi laukumu (vai tiesnesim, ja tāds ir), ir jāizlemj.
- 6.6.2 Bumbai, kas atstājusi laukumu, novietošanas vieta var būt iezīmēta jebkurā laikā, pirms to nākamo izspēlē:
- a) novieto saskaņā ar punktu 6.6.1; vai
 - b) noliek ārpus robežas tuvu tās novietošanas vietai; vai
 - c) lieto bumbu marķieri (skatīt punktu 14.6.3).

Tā ir tās puses atbildība, kura vēlas, lai būtu novietošanas vieta iezīmēta, lai to izdarītu. Ja puses nepiekrīt iezīmēšanas metodei, jāizmanto bumbu marķieris.

- 6.6.3 Ja bumba saskaņā ar punktu 6.6.1 ir novietota tuvu robežai un var ietekmēt citas bumbas izspēli, to var uz laiku pārvietot pēc tam, kad tās vieta ir iezīmēta.
- 6.6.4 Ja bumbu nevar novietot saskaņā ar noteikumu punktu 6.6.1 jo citas bumbas uz laukuma klātbūtne traucē, tad to novieto pēc citas bumbas izspēles. Taču; ja bumba ir jāizspēlē pirms otras bumbas, tad to novieto, pēc bumbas īpašnieka izvēles bumbai pieskaroties laukuma robežai, saskarē ar otru bumbu, jebkurā otras bumbas pusē.

6.7 BUMBAS, KAS PIESKARAS ROBEŽAI IZSPĒLE

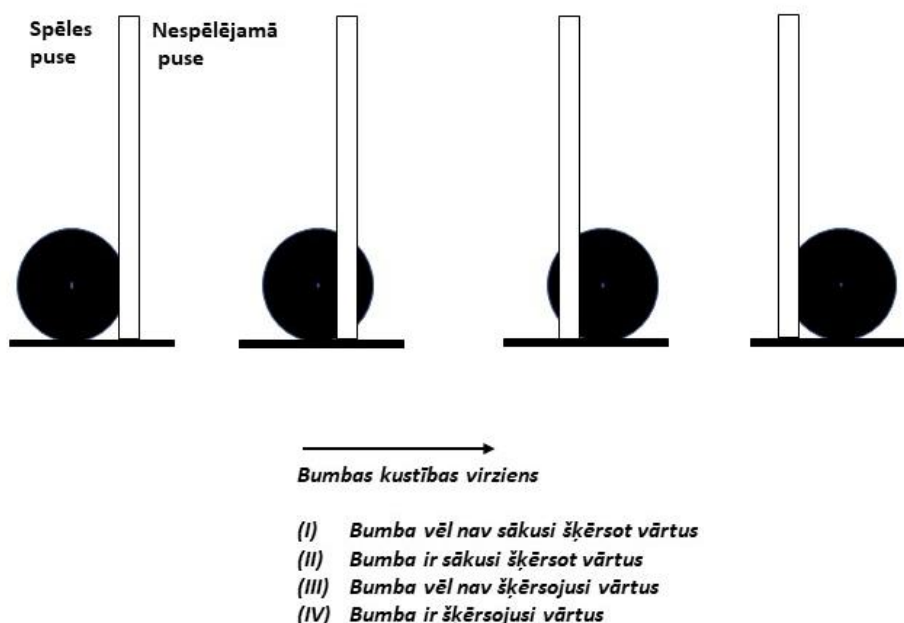
Bumbu, kas pieskaras laukuma robežai, ir jāizspēlē laukumā, kad pienāk tās kārta to izspēlēt. Ja šāda bumba nav izspēlēta laukumā, tā joprojām ir ārpusspēles priekšmets. Visas bumbas, kas šī sitiena rezultātā pārvietojās, tiek atliktas vietās, kur tās bija pirms sitiena un sitiena rezultātā iegūtie punkti tiek atcelti.

7. PUNKTU SKAITĪŠANA

7.1 KĀ PUNKTUS IESKAITA

- 7.1.1 Punktus skaita secībā pusei, kurai pieder bumba un bumbai jābūt pārvietotai tieši vai netieši sitiena rezultātā (skatīt punktu 6.3.5) un izgājušai vārtus secībā.
- 7.1.2 Process kurā bumba pārvietojas cauri vārtiem tiek saukts par vārtu šķērsošanu (skatīt punktus 7.2 un 7.3 un zīmējumu 2).

Zīmējums 2



7.2 BUMBA SĀK ŠKĒRSOT VĀRTUS

- 7.2.1 Saskaņā ar punktu 7.2.2. un īpašās situācijas, kas izklāstītas punktos 7.5.4. un 7.5.5, bumba sāk šķērsot vārtus, kad tā pirmo reizi izvirzās no vārtu ailes nespēlējamā pusē, pārvietojoties no spēles puses uz nespēlējamā pusi (skatīt zīmējumu 2 (I)).

- 7.2.2 Ja bumba pēc tam gājiena laikā pārvietojas atpakaļ caur vārtiem, un vai nu:
(a) paliek vārtu ailē, neizvirzoties no tās nespēlējamās pusē (skatīt zīmējumu 2 (I)); vai
(b) vai iziet no vārtu ailes pilnībā spēles pusē
tad tā nav sākusi šķērsot vārtus.
- 7.2.2 Ja vispirms, bumba no nespēlējamās puses ir iegājusi vārtos secībā, tiek piemērots noteikumu punkts 7.4. Katra puse var pieprasīt, lai šāds bumbas novietojums tiktu pārbaudīts saskaņā ar punktu 7.6, lai noteiktu, vai tā var iziet vārtus un iegūt punktu. Kritiskā situācijā piemēro punktu 7.7.1.

7.3 BUMBA BEIDZ ŠĶĒRSOT VĀRTUS

- 7.3.1 Saskaņā ar punktu 7.3.2, bumba pabeidz vārtu secībā šķērsošanu tad, kad tās izvirzījuma no vārtu ailes spēles pusē vairs nav, virzoties cauri vārtiem no spēles puses (skatīt zīmējumu 2(IV)).
- 7.3.2 Ja pēc tam bumba virzās atpakaļ caur vārtiem gājiena laikā, un:
(a) paliek vārtu ailē, izvirzoties no tās spēles pusē (skatīt zīmējumu 2 (III)); vai
(b) vai iziet no vārtu ailes pilnībā spēles pusē
tad tā nav beigusi šķērsot vārtus.
- 7.3.3 Katra puse var pieprasīt, lai šāds bumbas novietojums tiktu pārbaudīts saskaņā ar punktu 7.6, lai noteiktu, vai tā pilnībā šķērsojusi vārtus secībā. Kritiskā situācijā piemēro punktu 7.7.2.
- 7.3.4 Bumba var pabeigt vārtu secībā šķērsošanu, kad tā gājiena laikā, kad sākusi šķērsot vārtus. Kā alternatīva, ta var pabeigt vārtu šķērsošanu sekojošā gājienā.

7.4 KAD PUNKTS TIEK IESKAITĪTS

- 7.4.1 Saskaņā ar punktu 7.4.2, bumba iegūst punktu gājienā, kura laikā tā pabeidz vārtu šķērsošanu secībā, un nākamie vārti kļūst par vārtiem secībā, kad visa bumba vairs neizvirzās no vārtu ailes spēles pusē, ar nosacījumu, ka tā apstājas gājiena beigās (sk. punktu 6.5.2) tādā stāvoklī, kurā neviena bumbas daļa neizvirzās no vārtu ailes spēles pusē.
- 7.4.2 Noteiktos apstākļos punktu var atcelt vai neieskaitīt (sk. punktus 6.3.6., 6.7., 7.5.1., 7.9.2., 8.4.4., 9.6., 10.3., 10.4., 10.5.5.(b), 11.4.3., 12.2., 13. un 15.4.1.).
[Spēlei ar handikapiem skatīt punktus 20.5.3. un 20.7.2.]

7.5 ĪPAŠIE GADĪJUMI

- 7.5.1 Ja sitiena laikā vairāk kā viena bumba šķērso vārtus, punktu gūst tikai tā bumba, kura pirms sitiena atradās vistuvāk vārtiem.
- 7.5.2 Vairāk kā viens punkts var tikt ieskaitīts gājienā ja tā pati vai dažādas bumbas iziet vārtus, nodrošinot, ka katri vārti, kas gūti, ir izieti secībā, saskaņā ar noteikumu punktu 7.4.
- 7.5.3. Ja bumba iegājusi vārtos secībā no pareizās puses un apstājusies tajos un tā ir pārvietota kļūdas dēļ nākošajā gājienā vai vēlāk, tad bumbu novieto atpakaļ vārtos, un tā var pabeigt vārtu šķērsošanu no šīs stāvokļa nākamajā gājienā.
- 7.5.4 Ja vispirms, bumba ir iegājusi vārtos no nespēlējamās puses, punktu šajā gājienā tā nevar gūt. Vārtus secībā ar to var gūt nākamajā gājienā ja:
(a) gājiena beigās bumba būs apstājusies, ka no nespēlējamās puses tā nav redzama; vai
(b) izgājusi pilnībā vārtu spēles pusē.
- 7.5.5 Nekustīga bumba nevar gūt vārtus vai zaudēt punktu, vai arī nespēj iegūt punktu, ja tiek novērsta vārtu neatbilstība (sk. punktu 3.2.3(b)).

7.6 **APSPRIEDE AR PRETĒJO PUSI VAI TIESNESI**

Spēlētājam pirms pārbaudes jāapspriežas ar pretējo pusi (vai tiesnesi, ja tāds ir), izņemot vizuālo pārbaudi, kurai nelieto vairāk kā brilles vai kontaktlēcas, neatkarīgi no tā, vai bumba ir vietā, ka var iegūt punktu vai ir ieguvusi punktu.

7.7 **SLĒGTO POZĪCIJU IZTIESĀŠANA**

7.7.1 Ja, nosakot, vai bumba kas iegājusi secīgo vārtu ailē no nespēlējāmās puses, atrodas vārtu ailē tādā stāvoklī, ka var iziet vārtus lai gūtu punktu saskaņā ar noteikumu punktu 7.2, secina, ka novērošanas redzējumā bumba atrodas uz robežas starp izvirzīšanos vai neizvirzīšanos no vārtu ailes nespēlējāmā pusē, jāpieņem lēmums, ka bumba var iziet vārtus, lai gūtu vārtu punktu no šīs vietas.

7.7.2 Ja, nosakot, vai bumba miera stāvoklī ir pabeigusi vārtu šķērsošanu saskaņā ar noteikumu punktu 7.3, tiek secināts, ka novērošanas redzējumā tā atrodas uz robežas starp izvirzīšanos vai neizvirzīšanos no vārtu ailes spēles pusē, lēmums ir tāds, ka tā ir pabeigusi vārtu šķērsošanu un guvusi punktu.

7.8 **REZULTĀTA UZSKAITE**

Abas puses ir atbildīgās par pareizu spēles rezultāta uzskaiti. Pēc katra punkta gūšanas, puse, kas guva punktu (vai tiesnesis, ja tāds ir) paziņo rezultātu, vai ja tiek izmantoti knaģi, tie tiek piestiprināts vārtiņiem vai nodrošina, ka uz tablo tie tiek atjaunoti.

7.9 **VĀRTI IZIETI NEPAREIZĀ SECĪBĀ**

7.9.1 Vārti nav izieti secībā, ja spēlētājs, lai ar nolūku gūt punktu, izsit bumbu caur vārtiem, kas nav vārti secībā. Punkti netiek ieskaitīti, ja bumba tiek izsista caur vārtiem, kas nav secībā, izņemot, ja abi spēlētāji ir vienojušies par spēles beigām un atstāj laukumu, vai sāk citu spēli, pirms tam vienojušies, kura puse ir uzvarējusi iepriekšējā spēlē.

7.9.2 Ja spēlētājs ir atklājis, ka abas puses cīnījušās par vārtiem, kas nav secībā, spēle ir jāaptur pirms nākamā sitiena veikšanas, Turklāt, ja, neievērojot noteikto vārtu secību, izgāja vienus vai vairākus vārtus, tad aptur spēli, nosaka pēdējos izietos vārtus pareizajā secībā, nosakot pareizo rezultātu un visi neatbilstoši novietoti knaģi tiek noņemti. Bumbas paliek tajās vietās, kad spēle bija apturēta un spēle tiek turpināta krāsu secībā.

7.9.3 Ja tiesnesis, aktīvs vai neaktīvs, uzskata, ka abas puses savos pēdējos sitienos ir cīnījušās par vārtiem, kas nav secībā, vai vārti nav secībā, piemēro punktu 15.4.

[Spēles ar ierobežotu laiku: sk. punktu 19.3.1 spēlēm ar handikapiem skatīt punktu 20.9]

8. **OFSAITA BUMBAS**

8.1 **PUSCEĻA LĪNIJAS**

8.1.1. Līniju starp vārtiem, kur tikko ieguva punktu un pēc kārtas nākamajiem vārtiem secībā, sauc par pusceļa līniju.

8.1.2 Katru vārtu pusceļu parāda zīmējums 3 un tiek noteiktas sekojoši:

BG ir pusceļš caur 5. un 6. vārtu centriem

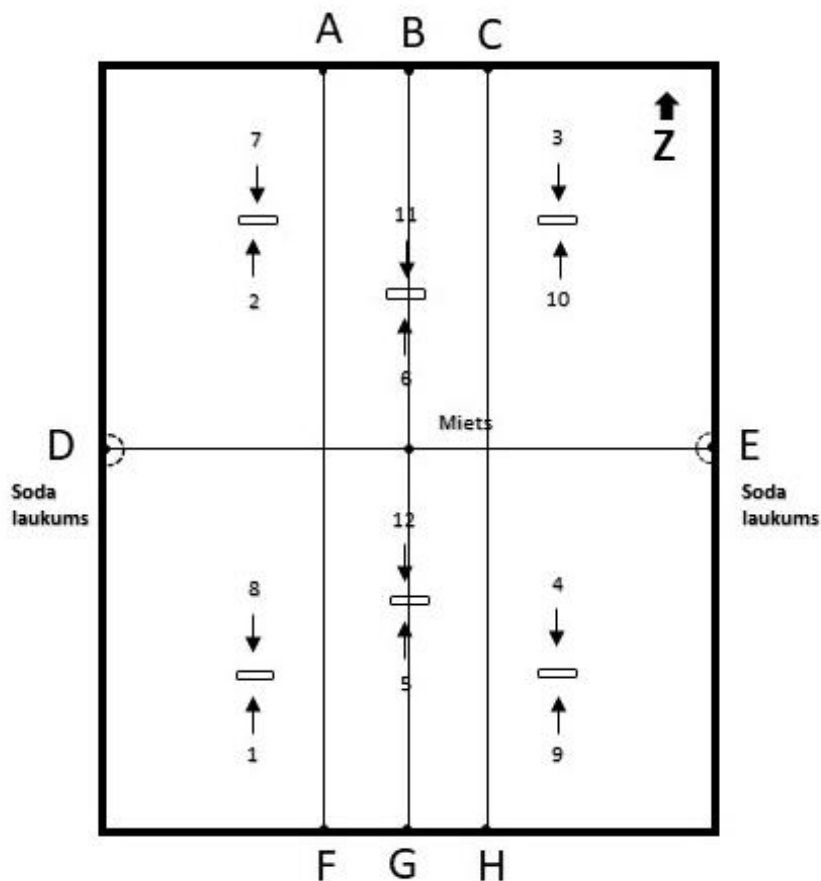
AF ir pusceļš starp BG un līniju caur 1. un 2. vārtu centriem

CH ir pusceļš starp BG un līniju caur 3. un 4. vārtu centriem

DE ir līnija caur mietu, perpendikulāri laukuma austrumu un rietumu robežām.

Zīmējums 3

Pusceļa līnijas un soda laukumi



8.1.3

Ja pēc kārtas nākamie vārti ir	Pusceļa līnija ir
7 un 17	AF
3, 9 un 15	BG
5 un 11	CH
7-tie vārti 7 punktu spēlē	DE
13-tie vārti 13 vārtu spēlē	DE
19-tie vārti 19 vārtu spēlē	DE
Visas citas	DE

8.2 KAD BUMBA IR OFFSAITA BUMBA

8.2.1 Saskaņā ar punktiem 8.2.3 un 8.3 bumba kļūst par ofsaita bumbu, ja tā atrodas pilnībā aiz vārtu pusceļa līnijas gājiena beigās, kad iegūts punkts. Ja bumba ir atstājusi laukumu, bet vēl nav atlikta atpakaļ, saskaņā ar punktu 6.6, tās vieta šajā gadījumā tā, kur bumba atstāja laukumu.

8.2.2 Bumba vairs nav ofsaita bumba

- (a) ja tai ir doti ofsaita norādījumi,
 - (b) ja nav doti ofsaita norādījumi un ofsaita bumbas pretinieks ir veicis sitienu.
- 8.2.3 Ja nekustīga bumba ir pakļauta pretējās puses vai ārpusspēles iejaukšanās gadījumā, ja ir pamatotas šaubas par tās atrašanās vietu attiecībā pret nākamo vārtu pusceļu, tā tiek atlikta saskaņā ar noteikumu punktu 9.2.2. bet to neuzskata par ofsaita bumbu attiecībā pret šiem vārtiem, ja punkts tiek iegūts pirms tā nākamās izspēles.
- 8.3 IZŅĒMUMI**
- 8.3.1 Bumba nav ofsaita bumba, ja tai ir jau dots ofsaita norādījums, vai, ievērojot punktu, 8.3.2, ja tā ir sasniegusi savu atrašanās vietu:
- (a) tikko izspēlētā sitiena rezultātā; vai
 - (b) sitiena, ko spēlējusi pretējā puse rezultātā; vai
 - (c) saskaņā ar noteikumu punktu 8.3.3., bijusi sakare ar pretinieka bumbu, pēdējā sitiena laikā, kad tā bija pārvietojusies vai spēlēta.
- 8.3.2 Punktā 8.3.1 paredzēti izņēmumi neattiecas uz bumbu, kuras īpašnieks ir:
- (a) paziņojis, ka ir veikts sitiens ar to, kopš tā ir sasniegusi savu galīgo atrašanās vietu; vai
 - (b) pieļāvis kļūdu pēdējā sitienā, kurā tā pārvietojās vai tika spēlēta.
- 8.3.3 Punktā 8.3.1 paredzēti izņēmumi neattiecas ja;
- (a) tikai pēc saskaršanās ar pretinieka bumbu no kuras sākas sakare; vai
 - (b) pretinieka bumba nebija pārvietojusies vai ietrīcējusies vai izspēlēta,
- 8.4 OFSAITA NORĀDĪJUMI**
- 8.4.1 Ofsaita bumbas īpašnieka pretinieks ir tiesīgs dot ofsaita norādījumus, pirms nākošās savas bumbas izspēles.
- 8.4.2 Ofsaita bumbas īpašnieks, pirms sava nākamā sitiena izdarīšanas, ir tiesīgs jautāt ofsaita bumbas pretiniekam, vai tas dos ofsaita norādījumus. Ofsaita bumbas īpašnieka pretiniekam ir jāatbild tūlīt (skatīt punktu 16.2.8) un viņš nav tiesīgs mainīt savu lēmumu.
- 8.4.3 Tad, kad bumbai ir dot ofsaita norādījums, tā uzreiz kļūst par ārpusspēles priekšmetu (skatīt punktu 6.4.2(b)) un nevar vēlreiz kļūt par ārpusspēles priekšmetu kamēr tā nav bijusi nākamā spēlē. Ja bumba saakaņā ar punktu 8.2.2(b) nav ofsaita bumba, tā var atkal kļūt par ofsaita bumbu, ja tiek gūts nākošais punkts pirms tā ir nākamā spēlē.
- 8.4.4 Ja ofsaita bumbas īpašnieks to izspēlē pirms pretinieks devis ofsaita norādījumus abos gadījumos:
- (a) pirms ofsaita pretinieks devis ofsaita norādījumus; vai
 - (b) pēc tam, kad neizpildīja šos norādījumus, kas tika dots saziņas veidā, kas atbilst cilvēku saziņai un ir pamats uzskatīt, ka tas ir nodots, kam tas adresēts, ofsaita bumbas īpašnieka pretinieks var atkārtot savus norādījumus, pēc tam, kad visas bumbas novietotas atpakaļ iepriekšējās vietās, pirms tika izdarīts sitiens, un visi sitiena rezultātā gūtie punkti tiek atcelti.
- 8.4.5 Ofsaita bumbas īpašnieks, kuram pieprasīts pārspēlēt sitienu saskaņā ar punktu 8.4.4, nav vairs tiesīgs dot ofsaita norādījumus līdz nav gūts nākamais punkts.

3. DAĻA

PĀRKĀPUMI

9. TRAUČĒJUMI

9.1 SPĒLĒTĀJA TRAUČĒJUMI BUMBAI

- 9.1.1 Izņemot sitiena laiku, kad spēlētājs izdara vai grasās izdarīt sitienu, spēlētājs traucē bumbai, kad tā pārvietojas pieskaroties vai satricinot:
- (a) ar spēlētāja āmuru vai ķermeni: vai
 - (b) kā sakaršanas rezultāts starp spēlētājar āmuru vai ķermeņa daļu, ar vārtiem, mietu, citu bumbu, vai ārpusspēles priekšmetu.
- 9.1.2 Tīša spēlētāja iedarbība uz bumbu jebkurā brīdī ir noteikumu punkta 16.1 pārkāpums (skatīt 16.2.7(a)), izņemot ja bumba ir ārpusspēles priekšmets vai spēlētājs:
- (a) paceļ bumbu lai novērstu, ka pa to trāpa ārpusspēles priekšmets: vai
 - (b) bumba tiek iezīmēta vai notīrīta ar pretējās puses atļauju (vai tiesneša, ja nozīmēts); vai
 - (c) ja ir skaidrs, ka bumba atstāj laukumu, aptur bumbu īsi pirms tam, tas ir saskaņā ar kārtību, ka tiek taupīts spēles laiks, ja pozīcijai, kur to novieto pieskaroties robežai, kur tā atstāj laukumu, nav taktiskas nozīmes; vai
 - (d) iekustina vai pieskaras bumbai saskaņā ar šiem noteikumiem.
- 9.1.3 Visas citas nejaušas spēlētāja iedarbības uz bumbu tiek uzskatītas kā ārpusspēles traucēkļa iedarbība (skatīt punktu 9.2)

9.2 ĀRPUSSPĒLES TRAUČĒKĻA IEDARBĪBA UZ BUMBU

9.2.1 Traucējumu ietekme

- (a) Ja bumba ir saskārusies ar ārpusspēles traucēkli, tā pati kļūst par ārpusspēles priekšmetu (sk. punktus 6.4.2(c), kā arī punktu; 6.4.3. par to, kad tā vairs nav ārpusspēles priekšmets) ,
- (b) ja bumba, kas ir ārpusspēles izgājusi vārtus, šo punktu nedrīkst ieskaitīt.

9.2.2 Saskašanās ar stāvošu bumbu

Ja stāvošu bumbu izkustina ārpusspēles traucēklis, tad tā tiek atlikta atpakaļ iepriekšējā vietā pirms nākamā sitiena.

9.2.3 Kustīgas bumbas saskašanās ar nekustīgu ārpusspēles traucēkli

Ja kustīga bumba trāpa pa ārpusspēles traucēkli, kas bija nekustīgs sākoties sitiena laikam līdz atgadījumam, sitiens netiek pārspēlēts un pretējā puse var lemt, kur:

- (a) atstāt bumbu, kas pārvietojās, kur tā apstājās: vai
- (b) novietot, vietā, kuru pretējā puse (vai tiesnesis, ja ir piesaistīts) uzskata, ka tā būtu apstājusies, ja nebūtu traucējuma.

9.2.4 Cita saskašanās ar kustīgu bumbu

Ja nepiemēro noteikumu punktu 9.2.3, ārpusspēles traucēklis sitiena laikā ietekmē bumbu kustību, un abu pušu (vai tiesneša, ja ir piesaistīts) viedoklis ir, ka bumbu apstāšanās vietas kurās tām būtu jāatrodas sitiena rezultātā nevar ticami noteikt, bumbas ir jānovieto atpakaļ iepriekšējās vietās un sitiens jāatkārto. Pretējā gadījumā bumba jānovieto vietā, pusēm (vai tiesnesis, ja ir piesaistīts) vienojoties, kur tā būtu apstājusies, ja nebūtu traucējuma.

9.2.5 Traucējums un kļūda tajā pašā sitienā

Ja ir notikusi kļūda sitiena laikā, kurā ir ārpusspēles traucējums, kļūdu izskata pirmo. Ja visas bumbas. kuras ietekmēja kļūda, tiek atliktas to sākuma vietās, kurās tās bija pirms sitiena izdarīšanas, tad ārpusspēles traucēkļa iedarbība tiek ignorēta. Citādi piemēro pēc atbilstības noteikumu s 9.2.3(b) vai 9.2.4, bet saskaņā ar punktu 9.2.4 sitiens netiek pārspēlēts.

9.3 LAUKUMA VIRSMAS TRAUČĒJUMS

- 9.3.1 Pirms sitiena izdarīšanas, spēlētājam ir tiesības, saskaņā ar noteikumu punktu 9.3.2 atbrīvot laukuma virsmu no nelīdzenumiem, kas radušies:
- (a) no nekustīga ārpusspēles priekšmeta (piem. iesprūduši sprinklera galva); vai
 - (b) bojājumu vārtiņu ailē vai tiešā to tuvumā; vai
 - (c) bojājumus, kas var ietekmēt spēles gaitu, un tie nav uzskatāmi par konkrētā laukuma īpatnībām vai bumbu radītiem nelīdzenumiem, ja tā uzskata abas puses (vai tiesnesis, ja ir piesaistīts).
- 9.3.2 Ja piemēro noteikumu punktu 9.3.1(b), bojājums tiek salabots, un nav nepieciešamas citas darbības. Ja piemēro noteikumu punktu 9.3.1(c), ja iespējams, bojājumu salabo. Savādāk jebkuru bumbu, kuru tas var ietekmēt izpildot sitienu, drīkst pārvietot par minimāli nepieciešamo attālumu, lai izvairītos no bojājuma ietekmes un neradītu spēlētājam priekšrocības. Bumba, kas ir pārvietota un sitiena rezultātā nav pārvietojusies, tiek uzreiz atlikta atpakaļ iepriekšējā vietā.

9.4 TRAUČĒJUMI SITIENAM

- 9.4.1 Piederumu vai kādu pārvietojamu āpusspēles objektu, kas var ietekmēt sitiena iznākumu, var pārvietot jebkura no pusēm pirms sitiena izdarīšanas. Cita iejaukšanās nav vajadzīga.
- 9.4.2 Spēlētājs ir tiesīgs pirms sitiena izdarīšanas, ja ārpus laukuma ir fiksēti apstākļi, kas var ietekmēt atvērzienu vai ir nelīdzena zeme, kas neļauj ieņemt stāju līmenī. Šādi apstākļi ir noteikumu punkta 9.4.3, priekšmets, spēlētājs drīkst pārvietot bumbu pa līniju no tās atrašanās vietas virzienā uz sitēja norādīto mērķa vietu tā, lai netraucēti varētu izpildīt sitienu. Bumbu ir atļauts pārvietot tikai par minimālu attālumu, tā lai ir iespēja izpildīt sitienu, saskaņojot to ar pretinieku (vai tiesnesi, ja ir piesaistīts) izvairoties no atklātajiem traucēkļiem vai zemes nelīdzenumiem.
- 9.4.3 Ja piemēro punktu 9.4.2 un:
- (a) ja spēlētājs domā, ka ar sisto bumbu spēcīgi sitīs pa citu bumbu, kas atrodas 5,5m zonā no apskatāmās bumbas tās esošajā vietā, tad otra bumba ir pārvietojams priekšmets, kas jāpārvieto saskaņojot ar tās īpašnieku attiecīgi kā sitamo bumbu, vai;
 - (b) Ja bumba atrodas ne tālāk kā 0.914 m no sitēja bumbas sākuma novietojuma un pastāv iespēja, ka tā var ietekmēt sitēja bumbas ceļu, arī to ir atļauts pārvietot par identisku attālumu, paralēli izspēles līnijai, lai saglabātu to relatīvo izvietojumu, pirms sitējs ir izspēlējis gājienu..
- Ja pēc sitiena sitēja bumba nav skārusi kādu no pārvietotajām bumbām, to uzreiz pēc attiecīgā gājiena ir jānovieto atpakaļ iepriekšējā vietā.

9.5 TRAUČĒJUMI NO NEATBILSTOŠA APRĪKOJUMA

- 9.5.1 Ja spēlētājs uzskata, ka sitiena, kuru tas tikko izspēlēja, gala stāvoklis tika ietekmēts ar bumbu, kas ir iesprūduši bumba, tas ir tiesīgs prasīt pārbaudīt vārtus un bumbu, un ja nepieciešams tos pielāgo vai nomaina.
- 9.5.2 Atsaukšanās uz noteikumu punktu 9.5.3 novietojot bumbas tajās vietās, kur tās atradās pirms tā gājiena, kura laikā bumba iesprūda vārtos vai arī atstāt tā kā beidzās gājiens, ar bumbu vārtos ir pretrunā ar noteikumu 3.3.1 .
- 9.5.3 Saskaņā ar punktu 9.5.4, ja bumba ir iesprūduši bumba, spēlētājam ir tiesības pārspēlēt attiecīgo gājienu, novietojot bumbas tajās vietās, kur tās atradās pirms sitiena izspēles. Ja sitiens netiek pārspēlēts, tad visas bumbas, atstāt tā kā tās apstājušās.

- 9.5.4 Ja bumba ir iesprūduši vārtos virs zemes virs otras bumbas, tad visas izkustējušās bumbas tiek atliktas atpakaļ, vārti un bumbas tiek pārbaudīti un ja nepieciešams tiek nomainīti vai pielāgoti, Saskaņā ar noteikumu punktiem 9.5.5 un 9.5.6 sitiens tiek pārspēlēts.
- 9.5.5 Pārspēle ir atļauta tikai, ja spēlētājs mēģināja ar *iesprūdušo bumbu* iziet caur vārtiem jebkurā virzienā.
- 9.5.5 Pārspēle nav atļauta, ja spēlētājs ir pieļāvis kļūdu izņemot ja spēlētāji (vai tiesnesi, ja tāds ir) ir vienojušies, ka kļūda notikusi tikai tāpēc, ka ir bojāts aprīkojums.

9.6 TRAUCĒJUMI, KAS RADUŠIES NO NEPAREIZAS INFORMACIJA

- 9.6.1 Traucējumi rodas, ja spēlētājs apgalvo, ka ir spēlējis sitienu ("apskatāmais sitiens"), pamatojoties uz pretējās puses sniegto nepareizo informāciju, tādā veidā, ka viņš nebūtu šādi spēlējis
- 9.6.2 Ja tas ir atklājies pirms spēlētājs atkal spēlē ar to pašu bumbu, spēlētājs var izvēlēties pārspēlēt sākot ar nepareizi izspēlēto gājienu, atliekot bumbas atpakaļ vietās, kur tās atradās pirms sitieniem. Gūtie punkti sākot ar nepareizi izspēlēto sitienu tiek atcelti Pretējā gadījumā visi veiktie sitieni tiek atzīti par atbilstošiem.
(Skatīt punktu 19.3.1 spēlēm ar laika limitu, punktu 20.10 spēlēm ar handikapiem).

9.7 IETEKME BUMBAI SASKAROTIES AR BRĪVIEM TRAUCĒKĻIEM.

- 9.7.1 Laukums no *nenostiprinātiem traucēkļiem* var tikt atbrīvots jebkurā laikā
- 9.7.2 Ja kustīgu bumbu ir ietekmējis *nenostiprināts traucēklis*, nekādas darbības netiek veiktas.

9.8 LAIKA APSTĀKĻU IETEKME UZ BUMBU

- 9.8.1 Ja *laika apstākļi* izkustina mierīgi stāvošu bumbu, pirms nākamā sitiena, tā ir jānovieto atpakaļ iepriekšējā vietā.
- 9.8.2 Ja kustīgu bumbu ietekmēja *laika apstākļi*, nekādas darbības netiek veiktas..

10. NEPAREIZAS BUMBAS IZSPĒLE

10.1 VISPĀRĪGI

- 10.1.1 Saskaņā ar punktu 10.1.2, ja piemēro kādu no punktiem 10.3 līdz 10.5 ir izspēlēta nepareiza bumba.
- 10.1.2 Ja pēc sitiena izspēles, spēles piektajā gājienā tiek atklāts, ka visos pirmajos četros spēles gājienu bumbas tika izspēlētas atbilstoši punktā 1.2 noteiktajai krāsu secībai, bet sitienus veica bumbu īpašnieku pretinieki, bumbu īpašnieki atlikušajā spēles laikā tiek uzskatīti, atbilstoši, kā tika veikti pirmie četri sitieni.

10.2 NEPAREIZAS IZSPĒLES NOVĒRŠANA

- 10.2.1 Ja kāds spēlētājs (vai tiesnesis, ja ir piesaistīts) uzskata, ka varētu tikt izspēlēta nepareiza bumba, tad spēle ir jāaptur un jāpieprasa izspēlēt pareizo bumbu.
- 10.2.2 Ja kāds spēlētājs (vai tiesnesis, ja ir piesaistīts) uzskata, ka varētu būt bijusi nepareizas bumbas izspēle pēdējā sitienā, tad spēle ir jāaptur (sk. punktu 16.2.9.). Ja pēdējā sitienā bija izspēlēta nepareiza bumba, spēle ir jāturpina, piemērojot pirmo no punktiem 10.3. līdz 10.5, kas ir piemērojams. Pretējā gadījumā spēle turpinās krāsu secībā, visi agrākie sitieni tiek uzskatīti par likumīgiem, un visi iegūtie punkti tiek skaitīti to bumbu īpašniekiem, kas ieguva punktus.

10.3 BUMBAS IZSPĒLE, KAD NAV TIESĪBU TO DARĪT

- 10.3.1 Pusei nav tiesību izspēlēt sitienu, ja Noteikumos ir noteikts, ka pretējai pusei ir tiesības izdarīt sitienu.
- 10.3.2 Puse, kas tikko izdarīja sitienu, nav tiesīga spēlēt nākamo sitienu, ja vien tas nav sitiens, kas tiek spēlēts vai pārspēlēts saskaņā ar punktiem 6. līdz 17.
[papildu izņēmumu skatīt punkt 20.5.1. spēlei ar handikapiem]
- 10.3.3 Ja puse izdarīja sitienu kad tai nebija tiesību to darīt, ir izspēlēta nepareiza bumba un sitiens tiek anulēts.

10.4 IEPRIEKŠĒJĀ SITIENĀ IZSPĒLĒTA PRETINIEKA BUMBA

Ja iepriekšējā sitienā izspēlēta bumba, kas nepieder pusei, kura spēlē un pēdējā sitienā izspēlēta bumba, kas pieder pretējai pusei, visus punktus, kas gūti pēdējos divos sitienos, neieskaita un notiek spēles *turpinājums no soda laukuma*.

10.5 SITĒJA PUŠE IZSPĒLĒJA NEPAREIZO BUMBU

10.5.1 Kad ir izspēlēta

Sitēja puse pēdējā sitienā izspēlējusi nepareizu bumbu, ja sitējs spēlējis citu bumbu, nevis sitēja bumbu, vai pāru spēlēs – ja sitēja partneris spēlēja jebkuru bumbu.

10.5.2 Sitēja puse izspēlē partnera bumbu

Ja sitēja puse spēlēja partnera bumbu, tad puse, kas nav pārkāpusi noteikumus, izvēlas Atjaunot un Pārspēlēt (skat. punktu 10.5.5) vai Bumbu Mijmaiņa (skat. punktu 10.5.6). Puse, kas nav pārkāpusi noteikumus, paziņo savu lēmumu nekavējoties (skat. punktu 16.2.8) un tā nevar mainīt savu lēmumu.

10.5.3 Sitējs vai sitēja partneris izspēlē pretinieka bumbu

Ja sitēja puse spēlēja pretinieka bumbu, piemēro Atjaunot un Pārspēlēt (skat. punktu 10.5.5)

10.5.4 Sitēja partneris izspēlē sitēja bumbu

Ja sitēja partneris spēlēja sitēja bumbu, piemēro Atjaunot un Pārspēlēt (skat. punktu 10.5.5)

10.5.5 Atjaunot un Pārspēlēt

Ja piemēro Atjaunot un pārspēlēt:

- (a) visas bumbas, kas pārvietojušās pēdējā sitiena ietekmē tiek atliktas vietās, kurās tās bija pirms sitiena izdarīšanas ;
- (b) visi punkti, kas gūti šajā sitienā, tiek atcelti;
- (c) pēc tam sitējs spēlē bumbu, kuru vajadzēja spēlēt pēdējā sitienā.

10.5.6 Bumbu mijmaiņa

Ja piemēro bumbu mijmaiņu:

- (a) visas bumbas, kas pēdējā sitiena ietekmē ir pārvietojušās, paliek tur, kur apstājušās, izņemot izspēlēto bumbu un bumbu, kuru vajadzēja izspēlēt, kurām veikta mijmaiņa.
- (b) mijmainītā bumba iegūst offsaīta statusu attiecībā pret bumbu, ar kuru veikta mijmaiņa.
- (c) visi punkti, kas gūti šajā sitienā, tiek ieskaitīti bumbu, kas guvušas punktus, īpašniekiem.
- (d) puse, kas nav pārkāpusi noteikumus, spēlē ar nākamo bumbu krāsu secībā attiecībā pret bumbu, kuru vajadzēja izspēlēt pēdējā sitienā.

10.6 IEPRIEKŠĒJO SITIENU STATUSS

- 10.6.1 Ja spēle ir apturēta pēc tam, kad nepareizā bumba izspēlēta pēdējā sitienā: visi sitieni pirms pēdējā sitiena tiek atzīti likumīgi; ja tie radās pirms sekojošiem sitieniem:

- (a) Ja piemēro punktu 10.3, pēdējais sitiens netiek atcelts, izņemot, ja šajā sitienā piemēro punktu 10.4.
 - (b) Ja piemēro punktu 10.4, iepriekšējā sitienā.
 - (c) Ja piemēro punktu 10.5.1, pēdējā sitienā
- 10.6.2 Saskaņā ar noteikumu punktu 7.9, visi punkti, kas gūti šajos sitienos, tiek ieskaitīti bumbu, kas guvušas punktus, īpašniekiem.

10.7 NEPAREIZA BUMBA UN KĻŪDA TAJĀ PAŠĀ SITIENĀ

- 10.7.1 Ja piemēro punktu 10.3, kļūda anulētajā sitienā tiek ignorēta (sk.punktu 6.3.6.)
- 10.7.2 Ja piemēro punktu 10.4, kļūda pēdējā sitienā tiek ignorēta, jo ir jāturpina spēles turpinājums no soda laukuma. Kļūda Jebkurā iepriekšējā sitienā tiek ignorēta saskaņā ar punktu 11.4.1.
- 10.7.3 Ja piemēro punktu 10.5.1, uz kļūdu pēdējā gājiena attiecas punkts 11 un nepareizā bumba tiek ignorēta. Spēli turpina puse, kas nav pārkāpusi noteikumus, ar nākamo bumbu krāsu secībā pēc bumbas, kuru vajadzēja spēlēt pēdējā sitienā. Jebkura agrāka sitiena kļūda tiek ignorēta saskaņā ar punktu 11.4.1..

11. KĻŪDAS

11.1 DEFINĪCIJAS

Kļūda ir neatļauta darbība saskaņā ar punktu 11.2 ko izdarījis spēlētājs sitiena laikā, kurš izpilda vai mēģina izpildīt sitienu. Pārkāpuma noteikšanu nosaka sitiena izpildīšana ar bumbu, kuru spēlētājs ir ieplānojis sist (skat. punktu 6.3.3).

11.2 KĻŪDU VEIDI

Saskaņā ar punktu 11.3, kļūdu izdara spēlētājs, kurš sitiena laikā:

- 11.2.1 Pieskaras ar roku āmura galvai (bet skatīt punktu 11.3.2); vai
- 11.2.2 Sit bumbu, sperot, sitot, metot vai noņemot āmuru; vai
- 11.2.3 sit bumbu ar jebkuru citu āmura daļu, izņemot āmura gala plakni, vienalga tīši jebkurā sitienā vai netīši ja sitiens izpildāms ar īpašu uzmanību, jo āmura vēzienu ierobežo tuvu esoši vārti, centra miets, vai cita bumba; vai
- 11.2.4 sit bumbu ar āmuru vairāk nekā vienu reizi vai pieļauj, ka sistā bumba atkārtoti pieskaras āmuram; vai
- 11.2.5 uztur kontaktu starp āmuru un bumbu; vai
- 11.2.6 kamēr bumba ir saskārusies ar āmuru, likt tai saskarties ar vārtiem, mietu vai, izņemot, ja bija bumbas bija saskārušās pirms sitiena, citai bumbai; vai
- 11.2.7 sit pa bumbu brīdī, kad tā ir saskārusies ar vārtu stabiņu vai mietu citā virzienā nekā prom no tiem; vai
- 11.2.8 pieskaras jebkurai citai bumbai, nevis tai kuru taisās sist, ar āmuru, vai pieskaras jebkurai bumbai ar spēlētāja ķermeni; vai
- 11.2.9 pārvieto vai satricina stāvošu bumbu, sitot pa vārtiem vai mietu ar āmuru vai spēlētāja ķermeni; vai
- 11.2.10 ja sitējs ir radījis bojājumu laukumam laukuma robežu iekšpusē ar āmuru, kur pirms tas laukuma virsma ir izlabota, kas var atstāt iespaidu uz sekojošiem sitieniem pāri bojātai laukuma daļai.

11.3 KĻŪDAS PAZIŅOŠANA

- 11.3.1 Kļūda ir paziņota, ja spēlētājs (vai tiesnesis vai cits novērotājs, kuru palūdza vērot sitienu) uzskata, ka labāk ir, ka kļūda nenotiek, nekā notiek.

- 11.3.2 Kļūda atbilstoši punktam 11.2.1 tiek uzskatīta par notikušu tikai tad, ja āmura galvai pieskaras pēdējā vēzienā sitienu virzienā.
- 11.3.3 Ja ar āmuru sit pa bumbu, kas saskaras ar citu bumbu, pirms sitiens tiek veikts, sekojošas kļūdas var tikt paziņotas, tikai ja vērotājs, kā palīgīdzekli izmanto ne vairāk, kā brilles, kontaklēcas vai dzirdes aparātu,
- (a) saskaņā ar punktu 11.2.4, redz, ka ir sprauga starp āmuru un bumbu ar sekojošu āmura otru sakaršanos ar bumbu; vai
- (b) saskaņā ar punktu 11.2.5, redz vai dzird āmura saskare ar bumbu, kas ir būtiski garāka nekā nepieciešams, parasti veicot šāda veida sitienus.
- 11.3.4 Citos gadījumos kļūdas noteikšana var tikt secināta no citiem novērojumiem, ieskaitot skaņu un bumbu pārvietošanos.

11.4 DARBĪBAS PĒC KĻŪDAS KONSTATĒŠANAS

- 11.4.1 Saskaņā ar punktu 6.3.6, ja ir pieļauta kļūda bet spēle kļūdas dēļ netiek apturēta, pirms kāda no pusēm ir izdarījusi atļauto vai neatļauto sitienu, nav līdzekļu attiecībā uz kļūdas novēršanu, un spēle ir jāturpina tā, it kā kļūda nebūtu pieļauta..
- 11.4.2 Citos gadījumos nepārkāpēja puse var izvēlēties vai bumbas atstāt tur, kur tās apstājās pēc sitienu, vai visas atlikt atpakaļ vietās, kur tās atradās pirms sitienu. Nepārkāpēja puse to paziņo uzreiz (skat. punktu 16.2.8) un nevar mainīt savu lēmumu.
(Skatīt punktu 20.8 spēlēm ar handikapiem).
- 11.4.3 Ja bumbas paliek, tur, kur tās apstājās, punkti tiek ieskaitīti tikai nepārkāpēja pusei. Ja bumbas atliek atpakaļ, nevienai bumbai punkts netiek ieskaitīts..
- 11.4.4 Saskaņā ar noteikumu punktu 10.7 spēli turpina nepārkāpēja puse ar nākamo bumbu krāsu secībā.

11.5 VAIRĀK PAR VIENU KĻŪDU SITIENĀ

Ja spēlētājs izdarījis vairāk par vienu kļūdu sitienu laikā, papildus soda nav.

12. VIENLAICĪGA SPĒLE

12.1 ABAS PUSES IZDARA SITIENUS, KAS PĀRKLĀJAS

- 12.1.1 Ja divas vai vairāk bumbas pārvietojas vienā laikā, ja sitienus izdarījušas abas puses, tad sitēja puses izdarītais sitiens ir atbilstošs noteikumiem saskaņā ar punktiem 10 un 11, bet sitiens, ko izdarījusi nesitēja puse, ir neatbilstošs noteikumiem.
- 12.1.2 Ja sitējs izdarījis sitienu atbilstoši noteikumiem:
- (a) visas bumbas, kas pārvietojušās tikai neatbilstošajā sitienā jāatliek atpakaļ vietās, kur tās atradās pirms sitienu; un
- (b) nesitēja puse zaudē tās nākošo gājienu (skatīt punktu 6.3.7).
- 12.1.3 Ja piemēro punktu 12.1.2 un neatbilstošais sitiens ietekmējis sitēja sitienu rezultātu, tad to uzskata kā ārpusspēles traucēkli traucējumu ar (skatīt punktu 9.2).
- 12.1.4 Ja sitēja puse izdarījusi neatbilstošu sitienu, tad spēles turpinājums ir no soda laukuma.

12.2 VIENAS PUSES VIENLAICĪGA SPĒLE

Ja pāru spēlē divas vai vairāk bumbas pārvietojas vienā laikā, ja sitienus izdarīja vienas puses abi spēlētāji, punkti netiek ieskaitīti un pretējā izvēlas vai bumbas atstāt tur, kur tās apstājās pēc sitieniem, vai visas atlikt atpakaļ vietās, kur tās atradās pirms sitieniem. Tad spēli turpina nepārkāpēja puse ar jebkuru no savas puses bumbu..

13. SPĒLĒŠANA, PĒC TAM, KAD SPĒLE IR APTURĒTA

Ja spēlētājs izdara sitienu pēc tam, kad pretējā puse, lai atrisinātu jautājumu, saskaņā ar noteikumiem ir pieprasījusi apturēt spēli, sitiens tiek anulēts. Jautājums tiek atrisināts un spēlētājs, kuram jāspēlē turpina spēli.

4. DAĻA

CITI

14. INFORMĀCIJA, PADOMI UN MARĶIERU LIETOŠANA

14.1 INFORMĀCIJA, KO PRASĪJUSI PRETĒJĀ PUSE

- 14.1.1 Ja spēlētājam jautā, un viņš spēj atbildēt, par Noteikumiem, kas attiecas uz jebko, kas saistīts ar spēles stāvokli, piemēram, kāds ir rezultāts, kuri vārti ir nākamie noteiktajā secībā, kura bumba ir spēlēta pēdējā, jebkuras bumbas uz laukuma krāsu vai kā jebkura bumba pāri pusceļam ir sasniegusi savu vietu, (skatī punktu 19.2 spēlēm ar laika ierobežojumu, punktu 20.11 spēlei ar handikapiem)

14.2 NEATSAUKTIES UZ RAKSTĪTO INFORMĀCIJU

Spēles laikā spēlētājiem nav atļauts atsaukties uz informāciju, kas drukāta, rakstīta, elektroniski vai savādāk sagatavotiem materiāliem, izņemot, skaidrojot noteikumus vai pasākuma nosacījumus, kas attiecas uz apstākļiem, kas notikuši vai tūlīt var notikt.

14.3 NEDOD TAKTISKOS PADOMUS PRETĒJAI PUSEI

Puse nedrīkst dot taktiskos padomus pretējai pusei. Tomēr, pretējā puse var rīkoties saskaņā ar šo padomu.

14.4 NEDOD TAKTISKOS PADOMUS NO MALAS

Nedrīkst dot taktiskos padomus jebkurai no pusēm jebkurš, kas nav spēlē. Tomēr, puse var rīkoties saskaņā ar šo padomu, izņemot, ja vien komandu turnīrā to ir devis tās komandas biedrs vai pārstāvis.

14.5 PADOMI PĀRU SPĒLĒS

Pāru spēlē spēlētāji var viens otram ieteikt un partneris var palīdzēt gatavojoties sitiena izspēlēšanai, tostarp, norādot, virzienu kurā āmurs jāšūpo. Tomēr laikā, kad izdara sitienu, partnerim ir jāstāv tādā vietā, lai tas nevarētu palīdzēt sitējam novērtēt sitiena virzienu vai spēku.

14.6 MARĶIERU LIETOŠANA

- 14.6.1 Ievērojot noteikumu punktus 14.6.2. un 14.6.3 nedrīkst izdarīt atzīmi vai novietot marķierus laukumā vai ārpus tā.
- 14.6.1 Pirms sitiena spēlētāja āmurs un, pāru spēlē, partneris vai partnera āmurs var tikt lietots kā marķieris, lai palīdzētu spēlētājam novērtēt sitiena stiprumu un virzienu.
- 14.6.2 Var tikt lietots bumbas marķieris, lai iezīmētu vietu, kur bumba atradās, pirms tā tika uz lauku noņemta vai var tikt atlikta atpakaļ.

15. TIESĀŠANA

15.1 SPĒLEI PIESAISTĪTIE TIESNEŠI

- 15.1.1 Abas puses ir atbildīgas par šo noteikumu taisnīgu un pareizu lietošanu
- 15.1.2 Atsauces šajos Noteikumos uz "tiesnesi (ja tāds ir)" attiecas uz tiesnešiem, kas iecelti saskaņā ar WCF Tiesnešu noteikumiem. Tie ir šādi:
- (a) Piesaistītais tiesnesis, kurš atbild par spēli (tostarp uzraugošais tiesnesis);
 - (b) Tiesnesis pēc pieprasījuma, kas ir aktīvs spēles tiesnesis; un

- (c) Neaktīvs tiesnesis, kurš iejaucas spēlē saskaņā ar noteikumiem.
Tiesneša klātbūtne neatbrīvo spēlētājus no atbildības atbilstoši punktam 15.1.1.

15.2 SITIENU VĒROŠANA UN VIEDOKĻU ATŠĶIRĪBA

- 15.2.1 Ja izspēlējot sitienu var būt kļūda, vai bumba atstāj laukumu kritiskā pozīcijā, spēlētājam vispirms jāaicina pretinieks (vai tiesnesis, ja tāds ir) vērot sitienu. Ja spēlētājs to nedara, tad pretinieks var apturēt spēli un pieprasīt, ka nepieciešama sitiena vērošana.
- 15.2.2 Ja nav tiesneša vai nepiemēro punktu 15.2.1, ja spēlētājiem ir atšķirīgs viedoklis par vienu un to pašu spēles situāciju, par pieņemamāko viedokli tiek uzskatīts tā spēlētāja viedoklis, kas atrodas precīzākā redzes leņķī, bet, ja ir divi līdzīgi redzes punkti, tad par precīzāku tiek uzskatīts spēlētāja, kurš veic sitienu, viedoklis.

15.3 STRUPCEĻŠ

- 15.3.1 Strupceļš pastāv, neviena no pusēm, šķiet, nevēlas izdarīt sitienu, kas varētu būtiski mainīt esošo taktisko situāciju.
- 15.3.2 Par strupceļu var paziņot:
- (a) abas puses kopā; vai
 - (b) Piesaistītais spēles tiesnesis; vai
 - (c) sitēja izsauktais tiesnesis.
- Tiesnesis var paziņot par strupceļu tikai pēc tam, kad ir brīdinājis abas puses, ka var tikt paziņots strupceļš un ka lēmums tiks pieņemts pēc tam, kad katra puse būs nospēlējusi vēl divus gājienus.
- 15.3.3 Ja ir paziņots strupceļš, tad spēle tiek turpināta no soda laukuma.

15.4 NOTIEK SPĒLE UZ VĀRTIEM, KAS NAV SECĪBĀ, VAI TIE IR IZIETI

- 15.4.1 Saskaņā ar punktu 7.9.2, ja aktīvs vai neaktīvs tiesnesis konstatē, ka abas puses savos pēdējos sitienos ir spēlējušas uz vārtiem, kas nav secībā, tiesnesis aptur spēli un nozīmē, ka spēles turpinājums ir no soda laukuma. Turklāt, ja, neievērojot noteikto vārtu secību, izgāja vienus vai vairākus vārtus,, nosaka pēdējos izietos vārtus pareizajā secībā, nosaka pareizo rezultātu un visi neatbilstoši novietoti kņāgi tiek noņemti.
- 15.4.2 Ja tiesnesis, aktīvs vai neaktīvs, ievēro, ka tiek spēlēts uz vārtiem, kas nav secībā, bet tā puse, kas to nedarīja, pēdējā gājienā necīnījās par tiem, tiesnesim vajag apturēt spēli saskaņā ar punktu 15.4.1. tikai tādā gadījumā, ja šī puse nākamajā sitienā spēlē uz citiem vārtiem, kas nav secībā.

15.5 ĪPAŠI SVARĪGS NOTEIKUMS

Ja spēles situācija netiek tieši definēta noteikumos, vai to interpretācija ir neskaidra, tad risinājumu pieņem spēlētāji (vai tiesnesis, ja tāds ir) pēc iespējas atbilstoši noteikumiem šajā gadījumā.

16. UZVEDĪBA

16.1 VISPĀRĪGI

Spēlētāji ir atbildīgi par pieklājības normu ievērošanu attiecībā pret citiem spēlētājiem, amatpersonām, labu attieksmi pret ekipējumu, laukumu un skatītājiem.

16.2 NEPIEŅEMAMA UZVEDĪBA

Spēlētājs, pārkāpjot punktu 16,1, darbojas nepieņemami. Nepieņemamas uzvedības piemēri, kad spēlētājs var tikt sodīts, bet neaprobežojoties ar šiem gadījumiem, kur spēlētājs:

- 16.2.1 pamet spēles laukuma vietu (teritoriju ap laukumu) mača laikā bez saskaņošanas to ar pretinieku vai turnīra laikā bez saskaņošanas ar tiesnesi (ja tāds ir) vai menedžeri;
- 16.2.2 pārkāpj jebkuru punkta 14 daļu;
- 16.2.3 fiziski aizskar citu spēlētāju āmus vai citu inventāru vai tīši vai atkārtoti bojā laukuma virsmu;
- 16.2.4 traucē citus spēlētājus spēles laikā ar runāšanu, taisot troksni, nostājoties priekšā sitējam vai pārvietojoties tam pa priekšu, vai citādi kavē, ja vien to neattaisno vai nepieprasa noteikumi;
- 16.2.5 agresīvi vai ilgstoši mēģina pierādīt savu taisnību, vai izturas agresīvi pret citiem spēlētājiem;
- 16.2.6 atsakās piekrist tiesneša lēmumam, vai izrāda necieņu tiesnesim;
- 16.2.7 apzināti vai atkārtoti:
 - (a) saskaras ar bumbu; vai
 - (b) izspēlē nepareizu bumbu vai mēģina likt pretējai pusei spēlēt nepareizu bumbu; vai
 - (c) rada kļūdas vai mēģina izraisīt pretējo pusi izdarīt kļūdu; vai
 - (d) Izdara sitienu ar nepareizu āmuru; vai
 - (e) nebrīdina citus tuvumā esošos pirms spēcīga sitiena izdarīšanas, ja bumba var pārvietoties viņu virzienā;
- 16.2.8 nesniedz tūlītēju atbildi uz pieprasījumu (skat. punktus 8.4.3 un 14.1), nekavējoties nepaziņo lēmumu (skat. punktus 10.5.3 un 11.4.2), vilcina spēles laiku vai neizdara sitienu saprātīgā ātrumā (skat. punktu 16.3);
(skatīt punktu 20.6.3 spēlei ar handikapiem)
- 16.2.9 turpina spēli, pēc tam, kad pretinieks ir pieprasījis, to pārtraukt, saskaņā ar punktiem 10.2.1 vai 10.2.2 un pēc tam veikt sitienu;
- 16.2.10 pieskaras vārtiem vai mietam, kad bumba ir saskarē ar tiem vai kamēr spēlētājs izdara sitienu;
- 16.2.11 veic fizisku mēģinājumu noteikt vai ir gūts punkts, vai arī varētu gūt vai kurā vietā bumba atstājusi laukumu, izņemot kā ar pretinieka vai tiesneša atļauju.
- 16.2.12 mēģina noslēpt vai labot laukuma bojājumu, kas norāda, ka varēja būt kļūda saskaņā ar punktu 11.2.10 pirms lēma pretējā puse (vai tiesnesis, ja tāds ir).
- 16.2.13 veic tādas darbības, kas var diskreditēt kreketa spēli.

16.3 SPĒLE SAPRĀTĪGĀ ĀTRUMĀ

- 16.3.1 Turnīrā vai mačā spēles var būt pakļautas prasībai, ka katram spēlētājam jāveic gājiens 1 minūtes laikā vai arī jāatzīst, ka sitiens ir veikts minūtes laikā no pēdējā sitiena, izņemot, ja spēle ir apturēta lai atgūtu bumbu, vai izsaukts tiesnesis, vai ir citi attaisnoti kavējumi.
- 16.3.2 Ja ir šāda prasība, saskaņā ar punktu 16.3.1 rīkotājiem ir jāinformē spēlētājus pirms mača sākuma, ka šāda prasība ir.
- 16.3.3 Izņēmuma gadījumos, mača laukuma tiesnesis, vai tiesnesis pēc izsaukuma saskaņā ar punktu 16.5.2 drīkst noteikt punkta 16.3.1 prasību piespiedu kārtā pēc mača sākuma. (skatīt punktu 19.3.2 spēlēm ar laika ierobežojumiem)
- 16.3.4 Ja mačā ir noteikta 16.3.1 prasība, tas neļauj spēlētājam gaidīt 1 minūti, un tikai tad izdarīt sitienu.

20.1 **VISPĀRĪGI**

- 20.1.1 Handikapu spēlē var piemērot, lai dažādu līmeņu spēlētājiem būtu maksimāli līdzīgas izredzes uzvarēt. atļaujot spēlēt papildus sitienus
- 20.1.2 Katram spēlētāju prasmju līmenim ir piemērojams attiecīgs handikaps atbilstoši viņa prasmēm, handikaps, kurš ir sagrupēts pēc reitinga no 20 (vājākiem spēlētājiem) līdz -6 (prasmīgākiem spēlētājiem), kaut arī, galējās vērtības nav nepieciešamības lietot.
- 20.1.3 Šādā spēlē tiek piemēroti visi noteikumu punkti no 1 līdz 19, izņemot ar šajā noteikumu punktā minētajām norādēm.

16.4 **SODI, KAD IR LAUKUMA TIESNESIS**

- 16.4.1 Kad mačā ir laukuma tiesnesis un pēc tiesneša domām spēlētājs pārkāp punktu 16.1, tad tiesnesis:
 - (a) aptur spēli vērš uzmanību pārkāpumam;
 - (b) brīdina, ka spēlētājam nevajag vēlreiz pārkāpt punktu 16.1 jebkādā veidā.
- 16.4.2 Ja pēc tiesneša domām spēlētājs pārkāp 16.1 otro reizi tajā pašā mačā, tiesnesis aptur spēli un nosaka, ka pārkāpēja puse zaudē savu nākamo sitienu (skatī punktu 6.3.7).
- 16.4.3 Ja pēc tiesneša domām spēlētājs pārkāp punktu 16.1 trešo reizi tajā pašā mačā, spēle tiek apturēta un uzvara tiek piešķirta pretējai pusei. Šajā gadījumā spēles rezultāts tiek fiksēts uzvarētājam ar (4, 7 vai 10), bet zaudētājam ar esošo punktu skaitu. Ja spēle ir daļa no mača, kas sastāv no vairākām spēlēm, visas atlikušās mača spēlēs tiek noteiktas uzvaras maksimālo punktu starpību.
- 16.4.4 Ja tiesnesis nolemj, ka punkta 16.1 pārkāpums ir ļoti nopietns arī pirmajā reizē, viņš ir tiesīgs apturēt spēli un:
 - (a) lemt, ka pēdējais sitiens ir anulēts; vai
 - (b) lemt, ka pārkāpēja puse zaudē nākamo gājienu (skatīt punktu 6.3.7); vai
 - (c) piešķirt uzvaru šajā spēlē vai mačā nepārkāpēja pusei; vai
 - (d) piešķirt uzvaru šajā spēlē vai mačā nepārkāpēja pusei un ieteikt turnīra tiesnesim diskvalificēt to pusi, kura pārkāpjnoteikumu punktu 16.1. Ja uzvara mačā netiek piešķirta nepārkāpēja pusei, tad tas ir jāpārtrauc, līdz turnīra tiesnesis ir izlēmis šo jautājumu.

16.5 **SODI, JA NAV LAUKUMA TIESNEŠA**

- 16.5.1 Ja nav laukuma tiesneša, tad visi mača spēlētāji ir atbildīgi par uzvedības normu ievērošanu visu mača laiku. Ja pēc pretējās puses domām spēlētājs pārkāp punktu 16.1, tad pretējā puse:
 - (a) aptur spēli vērš uzmanību pārkāpumam;
 - (b) brīdina, ka spēlētājam nevajag vēlreiz pārkāpt punktu 16.1 jebkādā veidā.Pārkāpums ir uzskatāms par punkta 16.1 pirmo pārkāpumu punkta 16.4.2 nozīmē, ja vien nav piemērojams punkts 16.5.2 un tajā minētais tiesnesis nenolemj, ka punkts 16.1. nav pārkāpts.
- 16.5.2 Ja spēlētāji nevar vienoties, ka pirmais spēlētājs pārkāpis punktu 16.1, spēli jāaptur līdz izsauktais tiesnesis pieņem lēmumu par radušos situāciju. Tiesnesim jāpieņem lēmums, kā ir pārkāpts punkts 16.1 un ja tas ir pārkāpts, viņš var izmantot visas laukuma tiesneša pilnvaras kā noteikts punktā 16.4.
- 16.5.3 Turnīra tiesnesis var iejaukties spēlē jebkurā laikā, un viņam ir visas atbildīgā tiesneša pilnvaras (sk. punktu 16.4), turklāt viņš var diskvalificēt spēlētāju par nopietnu 16.1. noteikuma pārkāpumu, neprasot cita tiesneša ieteikumu.

17. SODA LAUKUMI UN SPĒLES TURPINĀJUMS NO SODA LAUKUMIEM.

17.1 SODA LAUKUMI

- 17.1.1 Divi pusapļi ar 0.914m rādiusu ir izvietoti ar centru punktos atzīmēti D un E zīmējumā 3 un (skatīt punktu 8.1.2) nosaukti par soda laukumiem. Bumbas, kas nozīmētas, ka jāspēlē no soda laukuma, tiek ievadītas spēlē no jebkuras vietas šajā laukumā.
- 17.1.2 Ja bumbu, kas izspēlēta no soda laukuma saskaņā ar punktu 8.4 vai 17.2 atliek pēc pārkāpuma, tā kļūst par ārpusspēles priekšmetu saskaņā ar punktu 6.4.2(e) to var spēlēt no jebkuras vietas soda laukumā, kad tā tiks spēlēta nākamajā reizē.

17.2 TURPINĀJUMS NO SODA LAUKUMA

Ja spēli ir jāturpina no soda laukuma, tas ir turpinājums no soda laukuma (skat. punktus 10.4, 12.1.4 15.4.1), visas četras bumbas jāturpina spēlēt no tā paša soda laukuma. Puses vienojas par izspēles secību lozējot, metot monētu, vai citu līdzīgu darbību. Zaudējusī puse izvēlas, no kura soda laukuma turpināt spēlēt. Tad spēle turpinās, kur uzvarējusī puse sit pa jebkuru no savām bumbām no noteiktā soda laukuma.

18. ALTERNĪVO KRĀSU BUMBAS UN VAIRĀKAS SPĒLES UZ LAUKUMA VIENLAICĪGI

18.1 ALTERNĪVO KRĀSU BUMBAS

- 18.1.1 Divas vai vairāk spēles var spēlēt vienlaicīgi, uz viena laukumā, lietojot citas krāsas bumbas kas nav pamatkrāsas, kā noteikts punktos 1.1 un 1.2.
- 18.1.2 Ja lieto standarta otrās krāsas, tad viena puse spēle ar zaļo un brūno bumbām otra ar rozā un dzelteno. Un bumbu secība ir zaļā, rozā, brūnā un dzeltenā.
- 18.1.3 Ja lieto citas krāsas, tad pirms spēles sākuma tiek noteikts, katrai pusei, kuras krāsas bumbas pieder un krāsu secību.

18.2 VAIRĀKAS SPĒLES UZ LAUKUMA VIENLAICĪGI

- 18.2.1 Divas vai vairāk spēles var spēlēt vienlaicīgi, uz viena laukuma parasti lietojot pamatkrāsas vienai spēlei un citas krāsas vai strīpainas bumbas pārējām spēlēm. Tās var saukt par dubultām spēlēm, ir aprakstīts kā vairākas spēles uz laukuma.
- 18.2.2 Ja tiek spēlētas vairākas spēles uz laukuma vienlaicīgi, tad visiem spēles dalībniekiem jāapzinās par šādu situāciju un jāmēģina izvairīties no jebkādiem traucējumiem citai spēlei. Tāpēc ar citas spēles abu pušu atļauju, tās spēles bumbas uz laiku var noņemt no laukuma, atzīmējot to atrašanās vietas. Noteikumu punktu 9.2 piemēro, ja bumba saskaras ar citas spēles bumbu.
(skatīt punktu 19.4.5 spēlēm ar laika ierobežojumiem)
- 18.2.3 Bumba, kas uz laiku ir noņemta saskaņā ar punktu 18.2.2 kļūst par ārpusspēles priekšmetu (skatīt punktu 6.4.2(d), arī 6.4.3, kad tā vairs nav ārpusspēles priekšmets).
- 18.2.4 Ja uz tiem pašiem vārtiem pretendē vairāk kā viena spēle, tad parasti priekšroka tiek dota spēlei, kuras spēlētājs pirmais ir pietuvojies vārtiem.

19 SPĒLES AR LAIKA IEROBEŽOJUMU

19.1 DARBĪBAS, KAD LAIKS IR BEIDZIES

- 19.1.1 Ja spēlei ir noteikts laika ierobežojums, abām pusēm jāvienojas par neatkarīgas personas vai, ja tāda nav, vienai no tām ir jābūt atbildīgām par paziņošanu, ka laiks ir beidzies tādā veidā, ka ir pamats uzskatīt, ka tas tiks paziņots tiem, kam tas ir adresēts..
- 19.1.2 Spēles pēdējais gājiens, vai pēdējais gājiens pirms sākās spēles pagarinājuma laiks, vai cita veida noregulējuma, ir gājiens, kas ietver pēdējo izspēlēto sitienu (skatīt punktu 6.3.1) pirms

ir beidzies laiks. Saskaņā ar punktu 19.3.1, ja pēdējais sitiens ir jāatkārto, bet laiks ir beidzies, pirms to var atkārtot, sitiens jāatkārto kā daļa no pēdējā gājiena.

- 19.1.3 Pēc tam, kad laiks ir beidzies, spēle beidzas pēdējā gājiena beigās, vai turpinās piemērot pagarinājuma laiku vai cita veida noregulējuma, kā bija abām pusēm paziņojis spēļu rīkotājs., bet, ja šāds paziņojums nav sniegts, kā puses vienojās. Šāds paziņojums vai vienošanās parasti būtu jābūt pirms spēles sākuma. Ja nav neviena paziņojuma vai vienošanās par pretējo, piemēro pagarinājuma laiku, kas sastāv no vēl diviem gājieniem katrai bumbai.
- 19.1.4 Ja spēle beidzas pēdējā gājiena beigās, uzvarētājs ir tā puse, kura guvusi lielāku punktu skaitu. Ja rezultāts ir vienāds, tad saskaņā ar punktu 19.1.6, spēle jāturpina un uzvar tā puse, kurai tiek ieskaitīts nākamais punkts.
(skatīt punktu 20.12.1 spēlēm ar handikapiem)
- 19.1.5 Spēles pagarinājuma laika beigās, vai pie cita veida noregulējuma, uzvarētājs nav noteikts, saskaņā ar punktu 1.4.1, puse, kura guvusi lielāku punktu skaitu ir uzvarējusi. Ja rezultāts ir vienāds, tad saskaņā ar punktu 19.1.6, spēle jāturpina un uzvar tā puse, kurai tiek ieskaitīts nākamais punkts.
(skatīt punktu 20.12.1 spēlēm ar handikapiem)
- 19.1.6 Turnīra rīkotāji var norādīt, ka spēle neturpināsies pēc pēdējā gājiena beigām vai, ja tāds ir, pēc pagarinājuma laika vai cita veida noregulējuma beigām, pat ja rezultāti ir vienādi. Šajā gadījumā spēle beidzas, un rezultāts ir jāpaziņo kā neizšķirts.

19.2 INFORMĀCIJA, KO PRASĪJUSI PRETĒJĀ PUSE

Sniedzamā informācija, saskaņā ar punktu 14.1, var ietvert jautājumu, cik daudz laika ir atlicis līdz spēles beigām.

19.3 LAIKA ATJAUNOŠANA VAI PAPILDUS LAIKA PIEŠĶIRŠANA

- 19.3.1 Laiks tiek atjaunots tikai gadījumā ja tiek novērsti traucējumi spēlei saskaņā ar punktu 9, un nekādā citā gadījumā.
- 19.3.2 Izņēmuma gadījumos tiesnesis, kas spiesaistīts spēlei, vai tiesnesis, kas uzaicināts saskaņā ar punktu 16.5.2., var palielināt laiku, kas atlicis, lai kompensētu laiku, kas zaudēts, pārkāpjot punktu 16.2.8.

19.4 LAIKA APTURĒŠANA

Ja turnīra nolikumā vai pasākuma nosacījumos nav noteikts citādi, laiks turnīrā vai komandu spēlē tiek apturēts tikai tad, ja spēlēšana tiek pārtraukta šādu iemeslu dēļ:

- 19.4.1 tiesāšanas gadījums, piemēram, aprīkojuma atjaunošana vai laukuma bojājumu labošana, bet ne tad, kad tiesnesis tiek aicināts vērot sitienu;
- 19.4.2 tiek meklēta vai nomainīta pazaudēta bumba;
- 19.4.3 spēlētājs, kurš ir izsaukts pildīt oficiālus turnīra pienākumus vai nevar spēlēt slimības vai traumas dēļ;
- 19.4.4 Spēle tiek atlikta;
- 19.4.5 spēle ir apturēta uz laiku, citas spēles dēļ, ja uz laukuma spēlē vairākas spēles vienlaicīgi;
- 19.4.6 jebkurš cits notikums vai situācija, tostarp laikapstākļi, kas izraisa vismaz 5 minūšu kavēšanos

20 SPĒLE AR HANDIKAPIEM

20.2 VIENSPĒLES

- 20.2.1 Vienspēlē, spēlētājs ar augstāku handikapu saņem tiesības papildus sitieniem no spēlētāja ar zemāku handikapu.

20.2.2 13 punktu spēlē, papildus sitienu tiek aprēķināti, no augstākā handikapa atņemot mazāko. Tā ir "handikapu starpība".

20.2.3 Handikapu starpība tiek samazināta 7 punktu spēlē un palielināta 19 punktu spēlē. Papildus saņemto sitienu skaits 7,13 un 19 punktu spēlēs parādīts Pielikumā 3, Tabula 1.

20.3 PĀRU SPĒLES

20.3.1 Pāru spēlēs handikapus saņem divi spēlētāji ar augstāku handikapu no spēlētājiem ar zemāku handikapu, kuri var būt no tās pašas puses, gan pretējām.

20.3.2 Nosaka spēlētāju ar zemāko handikapu un augstāko handikapu pretējā pusē.

(a) Ja diviem vienas puses spēlētājiem ir vienāds handikaps, tiem līdz spēles sākumam jāpaziņo, kurš no abiem tiks uzskatīts par vājāko, lai saņemtu papildsitienu ar zemāko handikapu.

(b) Ja diviem spēlētājiem ir vienāds zemākais handikaps, abus var noteikt šim vajadzībām, bet tas neietekmēs saņemto papildsitienu skaitu.

20.3.3 13 punktu spēlē saņemtie papildsitienu tiek aprēķināti, no augstākā handikapa atņemot mazāko un izdalot uz pusēm starpību. Tā ir "handikapu pusstarpība" un, saskaņā ar punktu 20.3.6. ja nav vesels skaitlis, noapaļo uz augšu.

20.3.4 Handikapa pusstarpība tiek aprēķināta uz leju 7 punktu spēlē un uz augšu 19 punktu spēlē. Papildus saņemto sitienu skaits 7, 13 un 19 punktu spēlēs parādīts Pielikumā 3, Tabula 2.

20.3.5 Tādi paši aprēķini tiek veikti atlikušajiem diviem spēlētājiem, lai aprēķinātu papildsitienu skaitu spēlētājam ar augstāko handikapu.

20.3.6 Ja abi vienas puses spēlētāji saņem vienu vai vairākus papildus sitienus, kas pamatojas uz pushandikapa starpību, kas netiek apvienotas pirms noapaļošanas uz augšu. 0.5 stapība tiek atņemta no vienas puses viena spēlētāja pushandikapa. Par to, no kura spēlētāja tas tiek atņemts, jāpaziņo pirms spēles sākuma.

20.4 PUNKTU SKAITĪŠANA PĒC PAPILDSITIENA

Papildsitienu laikā handikapa saņēmējs nevar gūt punktu savai pusei, bet var gūt pretējai pusei.

20.5 KAD PAPILDUS SITIENS VAR TIKT IZSPĒLĒTS

20.5.1 Saskaņā ar punktu 20.6.5, saņēmējs var izdarīt papildus sitienu jebkurā spēles laikā, jaunā gājienā, kas sākas pēc iepriekšējā gājiena beigām, kurā ir veikts sitiens vai sitienu atkārtotā pārspēle. Ja saņēmējs ir saņēmis vairāk par vienu papildus sitienu, tad viņš var izpildīt vairākus papildus sitienus pēc kārtas.

20.5.2 Papildus sitiens izspēlēts ar bumbu pēdējā sitienu. Ja saņēmējs spēlējis papildus sitienu ar nepareizo bumbu, piemēro Atjaunot un Pārspēlēt (skat. punktu 10.5.5).

20.5.3 Ja tiek atklāts, ka spēlētājs ir izspēlējis vienu vai vairākus papildus sitienus, uz kuriem spēlētājam nebija tiesību, un spēle tiek apturēta, pirms pretējā puse ir izspēlējusi sitienu, neatkarīgi no tā, vai tas ir likumīgs vai nelikumīgs, jebkurš šāds papildus sitiens tiek atcelts. Pretējā gadījumā nav līdzekļu, un jebkurš šāds papildus sitiens tiek uzskatīts par likumīgu.

20.6 SAZIŅA AR PRETĒJO PUSI

20.6.1 Ja saņēmējs vēlas izpildīt papildus sitienu, viņam par to ir jābrīdina pretējā puse par savu nodomu saziņas veidā, ka ir pamats uzskatīt ka šis brīdinājums ir pateikts tiem, kam tas domāts.. Brīdinājums var būt izteikts pirms vai uzreiz pēc sitienu, kas izspēlēts tieši pirms papildsitienu, bet jebkurā gadījumā tas ir jāizdara, pirms pretējā puse izspēlē savu sitienu.

- 20.6.2 Ja pretējā puse neņem vērā brīdinājumu, kas izdarīts saskaņā ar punktu 20.6.1 un izdara sitienu, sitiens tiek atcelts.
- 20.6.3 Pretējā puse ir tiesīga jautāt saņēmējam, kurš tikko veica sitienu, vai tas domā izspēlet papildu sitienu. Uz šo jautājumu saņēmējam jāatbild uzreiz. (skat. punktu 16.2.8).
- 20.6.4 Saņēmējs, kuram ir tiesības spēlēt papildusitienu, un ir paziņojis, ka to darīs, ir tiesības atsaukt savu nodomu jebkurā brīdī pirms tiek izpildīts papildusitiens.
- 20.6.5 Saņēmējs, kurš ir norādījis, ka netiks spēlēts papildu sitiens, kas ietver lēmuma atcelšanu par papildu sitiena izspēlēšanu saskaņā ar punktu 20.6.4, nedrīkst mainīt šo lēmumu.

20.7 PĒC NEPAREIZĀS BUMBAS IZSPĒLES

- 20.7.1 Papildusitienu nevar izmantot, ja ir izspēlēta nepareizā bumba, izņemot, ja pēdējo sitienu atkārtoti pēc Atjaunot un Pārspēlēt piemērošanas (skat. punktu 10.5.5)
- 20.7.2 Ja ir atklājies, ka papildusitiens lietots neatbilstoši, un spēle ir apturēta, pirms pretējā puse veica sitienu, neatkarīgi no tā vai ir bijis atbilstošs vai neatbilstošs sitiens, tad papildusitiens tiek atcelts. Pretējā gadījumā nav līdzekļu, un jebkurš šāds papildu sitiens tiek uzskatīts par likumīgu.

20.8 PĒC KĻŪDAS

Ja saņēmējs pēdējā sitiena laikā izdarījis kļūdu, saņēmējs var vilcināties ar paziņojumu par papildu sitiena veikšanu, līdz nepārkāpēja puse ir veikusi savu izvēli saskaņā ar punktu 11.4.2.

20.9 VĀRTI IZIETI NEPAREIZĀ SECĪBĀ

Ja piemēro punktus 7.9. vai 15.4, tiek atjaunoti visi papildu sitieni, kas bija izspēlēti, spēlējot uz vārtiem, kas nav secībā.

20.10 PĒC NEPAREIZAS INFORMĀCIJAS

- 20.10.1 Punktā 9.6. papildu sitiena spēlēšana nenozīmē, ka atkal jāspēlē bumba
- 20.10.2 Ja atkārtojuma sitiens notiek saskaņā ar punktu 9.6, visi papildu sitieni, kas tika izspēlēti pēc skartā sitiena, tiek atjaunoti.

20.11 INFORMĀCIJA, KO PRASĪJUSI PRETĒJĀ PUŠE

Sniedzamā informācija, saskaņā ar punktu 14.1, var ietvert jautājumu, cik daudz papildu sitienu atlicis.

20.12 SPĒLES AR LAIKA IEROBEŽOJUMU

- 20.12.1 Ja spēle turpinās pēc laika beigām, jo rezultāti ir vienādi un netiek piemērots pagarinājuma laiks vai cita veida regulējums (sk. punktu 19.1.4.), pēc tam var tikt izspēlēti visi papildu sitieni.
- 20.12.2 Turnīros un komandu spēlēs, ja vien rīkotāji nav norādījuši citādi, pagarinājuma laikā vai cita veida noregulējuma laikā nav jāspēlē papildu sitiens. Ja spēle turpinās pēc pagarinājuma laika beigām vai cita veida noregulējuma, jo rezultāti ir vienādi (sk. punktu 19.1.5), pēc tam var tikt izspēlēti jebkādi papildu sitieni.
- 20.12.3 Ja saņēmējs ir veicis pēdējo sitienu pirms laika beigām (sk. punktu 19.1.2), saņēmējs var izdarīt papildu sitienu tikai tad, ja to atļauj punkti 20.12.1 vai 20.12.2, pat ja viņš ir paziņojis par nodomu veikt papildu sitienu pirms laika beigām.

20.13 ADMINISTRĒŠANA

Par handikapu sistēmu un tās pielietošanu katrā WCF biedra valstī ir atbildīga attiecīgās valsts krodeta federācija.

21 UZLABOTĀ SPĒLE

21.1 VISPĀRĪGI

Uzlabotā spēle tiek spēlēta, lai puses ar dažādu spēles prasmi varētu spēlēt ar vienlīdzīgākām uzvaras iespējām, mainot katras puses sākuma rezultātu. Katra puse cenšas sasniegt vienu un to pašu mērķa rezultātu (sk. punktu 21.3), ņemot vērā tās sākuma rezultātu. Saskaņā ar punktu 21.6. punktu piemēro noteikumu punktus 1 līdz 18.

21.2 UZLABOTIE HANDIKAPI

21.2.1 Par spēlētāja spēles prasmi liecina spēlētāja uzlabotais handikaps. Tas ir vienāds ar spēlētāja noteikumu punkta 20. handikapu vai, ja spēlētājam nav noteikumu punkta 20. handikapa, tas ir atvasināts no spēlētāja publicētās WCF Dynamic Grade ("publicēts DGrade"), izmantojot konversijas tabulu <https://worldcroquet.org/advantagegc>

21.2.2 Ja spēlētājam nav noteikumu punkta 20. handikapa vai publicēta DGrade, organizētājs var piešķirt spēlētājam pagaidu uzlaboto handikapu.

21.3 MĒRĶA REZULTĀTS

Mērķa rezultāts ir 4, 7 vai 10 punkti, par ko abām pusēm paziņo rīkotāji, vai, ja šāds paziņojums nav sniegts, kā puses ir vienojas. Šāds paziņojums vai vienošanās parasti jāsniedz vai jāpanāk pirms spēles sākuma. Ja nav neviena paziņojuma vai vienošanās par pretējo, mērķa rezultāts ir 7 punkti.

21.4 SĀKUMA PUNKTI

Sākuma punkti, kas attiecas uz uzlabotu handikapu kombinācijām katram mērķa rezultātam, ir noteikti attiecīgajā sākuma rezultātu tabulā <https://worldcroquet.org/advantagegc>

21.5 PĀRU SPĒLES

Pārus pēlēs katras puses uzlabotais handikaps ir tās spēlētāju uzlaboto vidējais rādītājs, un, ja tas nav vesels skaitlis, tas ir jānoapaļo uz augšu.

21.6 SPĒLĒŠANA

21.6.1 Nepiemēro punktus 1.4.1. līdz 1.4.5. Uzlabota spēle beidzas gājiena beigās, kurā viena puse iegūst uzvaras punktu, ievērojot jebkādus nosacījumus saskaņā ar punktiem 8. līdz 16.

21.6.2 Ja ir nepieciešams iziet vairāk nekā 12 vārtus, papildu vārti tiek izieti secībā 3., 4., 1., 2., 11., 12., 3., 4 līdz beidzas spēle.

PIELIKUMS 1

NESKAIDRU SITUĀCIJU IZTIESĀŠANA LĒMUMU KOPSAVILKUMS

Punkts	Situācija	Lēmums
6.4.4	Ja ir šaubas par to, vai bumba ir atstājusi laukumu	Bumba ir atstājusi laukumu.
6.6.1	Kad ir šaubas par to, kur bumba atstāja laukumu.	Ja abas puses vienojas, ka bumba atstājusi laukumu, vai, ja vienošanās nav panākta, spēlētājam, kurš licis bumbai atstāt laukumu (vai tiesnesim, ja tāds ir), ir jāizlemj
7.7.1	Ja nav skaidrs, vai bumba atrodas vārtu ailē tādā stāvoklī, ka var iziet vārtus lai gūtu punktu	Bumba var iziet vārtus, lai gūtu vārtu punktu no šīs vietas.
7.7.2	Kad nav skaidrs, vai bumba ir pabeigusi vārtu secībā šķērsošanu	Bumba ir pabeigusi vārtu šķērsošanu
11.3.1	Ja nav skaidrs, vai kļūda ir pieļauta sitiena laikā.	Kļūda pieļauta, ja iztiesātājs vai sitējs uzskata, ka labāk ir, ka kļūda nenotiek, nekā noteikums ir pārkāpts.
15.2.2	Ja ir atšķirīgi viedokļi par notikušo.	Priekšroka jādod spēlētāja viedoklim ar vislabāko skatu, bet, ja visi skati ir vienādi, priekšroka jādod spēlētāja, kurš veica sitienu, viedoklim

PIELIKUMS 2

STANDARTA IZMĒRU PIELAIDES UN METRISKIE EKVIVALENTI

Tabula 1: IZMĒRI, UZ KURIEM ATTIECAS PIELAIDES

Punkts	Nosaukums	Imperiālās vienības	Pielaide	Metriskās vienības	Pielaide
2.1	Laukums	35 jardi	+/- 6 collas	32.0 m	+/- 150 mm
		28 jardi	+/- 6 collas	25.6 m	+/- 150 mm
2.3	Miets un vārti	7 jardi	+/- 12 collas	6.4 m	+/- 305 mm
3.1.1	Miets	18 collas	+/- 1 colla	450 mm	+/- 25 mm
		6 collas	n/a	152 mm	n/a
		1 ½ collas	+/- ¼ collas	38 mm	+/- 6 mm
3.2.1	Vārti	12 collas	+ ½ / -1 colla	305 mm	+ 12.5/- 25 mm
		4 collas	+/- 1/32 collas	102 mm	+/- 0.8 mm
		3 11/16 collas	+/- 1/32 collas	94 mm	+/- 0.8 mm
3.3.1	Bumbas	3 ⅝ collas	+/- 1/32 collas	92 mm	+/- 0.8 mm
		16 unces	+/- ¼ unces	454 grammi	+/- 7 grammi
3.4.1	Āmuri	12 collas	n/a	305 mm	n/a

TABULA 2: CITI IZMĒRI

imperiālās vienības	Metriskās vienības
6 jardi	5.5 m
1 jards	0.914 m
¾ collas	19 mm
⅝ collas	16 mm
1/16 collas	1.5 mm

PIELIKUMS 3

PAPILDSITIENI SPĒLĒ AR HANDIKAPIEM

Tabula 1: Papildsitieni vienspēlē

Handikapa starpība	Spēles garums				Handikapa starpība	Spēles garums		
	7 pt	13 pt	19 pt			7 pt	13 pt	19 pt
1	1	1	1		14	8	14	20
2	1	2	3		15	8	15	22
3	2	3	4		16	9	16	23
4	2	4	6		17	9	17	25
5	3	5	7		18	10	18	26
6	3	6	9		19	10	19	28
7	4	7	10		20	11	20	29
8	4	8	12		21	11	21	31
9	5	9	13		22	12	22	32
10	5	10	15		23	12	23	34
11	6	11	16		24	13	24	35
12	6	12	18		25	13	25	37
13	7	13	19		26	14	26	38

Tabula 2: Papildsitieni pāru spēlē

Handikapa starpība	Spēles garums				Handikapa starpība	Spēles garums		
	7 pt	13 pt	19 pt			7 pt	13 pt	19 pt
0.5	0	1	1		7	4	7	10
1	1	1	1		7.5	4	8	11
1.5	1	2	2		8	4	8	12
2	1	2	3		8.5	5	9	12
2.5	1	3	4		9	5	9	13
3	2	3	4		9.5	5	10	14
3.5	2	4	5		10	5	10	15
4	2	4	6		10.5	6	11	15
4.5	2	5	7		11	6	11	16
5	3	5	7		11.5	6	12	17
5.5	3	6	8		12	6	12	18
6	3	6	9		12.5	7	13	18
6.5	4	7	10		13	7	13	19