

I Üldsätted

§ 1. Kehtivuspiirid

- (1) Käesolevad Eesti koroonamängu võistlusmäärused, millised on viidud kooskõlla rahvusvaheliste eeskirjadega, kehtivad Eesti Vabariigis alates 1. jaanuarist 1995.
- (2) Võistlusmäärused kehtivad ja on kohustuslikud kõigil EESTI KOROONAMÄNGULIIDU (EKML) poolt korraldatavatel ning EKML lülitatud võistlustel.
- (3) Käesolevate määruste järgi on võistluse läbiviijaks EKML, mõni EKML-i kuuluv klubi või mitu klubi koos.kalenderplaani

II Võistluste kalender ja võistluste juhend

§ 2, Võistluste kalender

- (1) Hooaja ja aasta kalenderplaani koostamise alused;
 - 1) iga aasta augustis esitab EKML klubidele Eesti MV, KV ja rahvusvaheliste võistlustetoimumise ajad;
 - 2) oktoobrikuu alguseks esitavad EKML klubid kirjalikud taotlused nende poolt läbiviidavate piirkondlike, kohalike ja klubisiseste võistluste lülitamiseks EKML võistluste kalendrisse;
 - 3) novembrikuu jooksul kinnitab EKML juhatus järgmise aasta võistluste kalendri;
 - 4) kinnitatud ja lõplik võistluste kalender jääb aluseks hooaja ning aasta edetabelite koostamisele ja see saadetakse ametliku dokumendina kõigile EKML klubidele, samuti Eesti Spordi Keskliidule.
- (2) Võistluste kalendri muudatustest peab iga korraldaja teatama omal kulul EKML-le ja kõikidele klubidele vähemalt üks kuu enne võistluste toimumise aega.
- (3) Võistluste kalendri protseduure rikkunud klubilt võib EKML-i juhatuse otsusega ära võtta osalemise õiguse järgmise aasta võistluste kalendri koostamisel.

§ 3. Võistluste juhend

- (1) Juhend on põhidokumendiks, millest juhinduvad võistlejad, kohtunikekogu, osavõtivate organisatsioonide juhatused ja raamatupidamised.
- (2) Juhend ei tohi olla vastuolus käesolevate võistlusmäärustega. Juhendi ja võistlusmääruste vastuolu korral peab kohtunikekogu juhinduma võistlusmäärustest.
- (3) Juhend kinnitatakse võistlusi korraldava organisatsiooni poolt ja kooskõlastatakse antud võistluse peakohtunikekoguga (peakohtunikuga) ning saadetakse välja võistlustele lubatud klubidele või organisatsioonidele vähemalt üks kuu enne võistluste algust.
- (4) Juhendis fikseeritakse:
 - 1) võistluste eesmärk ja ülesanded;
 - 2) läbiviimise aeg ja koht;
 - 3) võistluse korraldaja;
 - 4) osavõtjad, nende vanuseklassid, võistkondade koosseisud;
 - 5) võistluste iseloom ja mänguliigid;
 - 6) tulemuste arvestamise kord (sh. mängitavate geimide arv);
 - 7) autasustamine;
 - 8) võistlejate osavõtu tingimused, osavõtumaks ja korralduskulude katmine;
 - 9) osavõtjate registreerimise kord, koht ja aeg;
 - 10) eelregistreerimise kord, koht ja aeg;
 - 11) loosimise alustamise täpne kellaeg.

Märkus: Võistkondlike võistluste juhendis peab olema näidatud veel, millistest kohtumistest koosnevad võistkondade vahelised matšid ning kuidas määratase paremusjärjestus, kui kahel (või enamal) võistkonnal on võrdne arv punkte.

- (5) Juhendisse muudatuste ja täienduste tegemise õigus on ainult juhendi kinnitanud organisatsioonil ning hiljemalt enne vastava võistluse esimese loosimise algust, kus muudatus ka kõigile asjaosalistele teatavaks tehakse.

III Võistluste korraldus

§ 4. Vajalikud tingimused

- (1) Võistluste läbiviimiseks peavad olema välja valitud võimalikult ühesugused võistluslauad kõigile võistlejatele (või erandkorras vähemalt igale võistlusgrupile).
- (2) Võistluspaik peab olema normaalselt valgustatud. Võistlejate pimestamise vältimiseks ei ole lubatud ere külvalgustus. Valgustus peab olema selline, et seibid ja löögiketas ei tekitaks laual varje.
- (3) Võistluspaigal peab olema sekretariaadi töökoht ja teabe saamise võimalus.
- (4) Võistlustel on keelatud kõigi spordis lubamatute ainete kasutamine. Võistluspaigal on keelatud viibimine joobeseisundis, samuti suitsetamine mängu ajal või ruumis, kus võistlusi peetakse.

IV Võistluste liigid ja iseloom

§ 5. Võistluste liigid

- (1) Võistlused viiakse läbi järgmistes mänguliikides:
 - 1) meesüksikmäng;
 - 2) naisüksikmäng;
 - 3) meespaarismäng;
 - 4) naispaarismäng;
 - 5) segapaarismäng.

§ 6. Võistluste iseloom

- (1) Võistlused jaotatakse oma iseloomult:
 - 1) individuaalsed;
 - 2) võistkondlikud;
 - 3) individuaal- võistkondlikud.
- (2) Individuaalsetel võistlustel arvestatakse iga võistleja poolt saavutatud tulemusi ning selgitatakse individuaalne paremusjärjestus.
- (3) Võistkondlikel võistlustel peetakse kokkulepitud arv üksik- ja (või) paarismänge, mille tulemused (punktid) lähevad arvesse võistkonnale kui tervikule.
- (4) Individuaal- võistkondlikel võistlustel arvestatakse tulemused üheaegselt igale võistlejale individuaalselt ning võistkonnale tervikuna.
- (5) Iga võistluse liigid ja iseloom määratakse kindlaks võistluste juhendiga.

V Võistlustest osavõtjad

§ 7. Vanuseklassid

- (1) Võistlustest osavõtjate vanust ei piirata.
- (2) Võistlusi viiakse läbijärgmistes vanuseklassides (soole vastavalt):
 - 1) noorteklass: 11-15 a poisid ja tüdrukud (*vastavalt üldkoosoleku otsusele 25, mai 2002, nr 21, rakendab EKML noorte vanuseklassiks ülemist vanusepiiri 18 aastat*)
 - 2) põhiklass: mehed ja naised;
 - 3) veteranide klass: üle 40 mehed ja üle 35 a naised.

(3) Võistlejate vanus määratakse sünniaasta järgi sünnikuupäeva arvestamata.

§ 8. Osavõtutingimused

- (1) Võistlustele lubatakse sportlasi, kes tunnevad ja austavad käesolevaid võistlusmäärusi, samuti AUSA MÄNGU põhimõtteid, on täitnud võistluste juhendis kehtestatud tingimused ning kes on kantud ülesandmislehele.

Märkus: EKML-i poolt korraldatud võistlustel (kaasa arvatud Eesti karika- ja meistrivõistlused) saavad osaleda ainult EKML-i tegevusega liitunud klubid ja nende liikmed.

- (2) Osavõtjate mänguvahendite kontrollimine kuulub peakohtuniku, mängijate registreerimine ja võistkondade koosseisu õigsuse järelevaatus aga peasekretäri kohustustesse.
- (3) Erandjuhtudel võivad naised osa võtta meeste individuaalvõistlustest, samuti ka paarismängudest. Taolised kohtumised järgunormide täitmiseks arvesse ei lähe.

§ 9. Osavõtjate õigused ja kohustused

- (1) Võistlustest osavõtja peab tundma ja austama ning täpselt täitma võistlusmäärusi, samuti antud võistluse juhendit, järgima võistluste kodukorda ja täitma kohtunike korraldusi.
- (2) Võistlejad peavad andma oma järgupiletid võistluste ajaks sekretariaati.
- (3) Võistlejad peavad enda võistlemiseks valmisolekust kohtunikele teatama ja ühtlasi kontrollima oma nime õigsust loosimisnimekirjas vähemalt 10 minutit enne võistluste algust. Võistleja, kes pärast kohtuniku väljakutset 2 minuti jooksul ei ilmu mängulaua juurde, arvestatakse kaotus (§ 22.3)
- (4) Võistlemist alustanud sportlane on kohustatud osa võtma nende võistluste kõikidest kohtumistest. Võistluste jätkamisest keeldumise, samuti järjekordsele kohtumisele põhjusega mitteilmumise korral kõrvaldatakse võistleja võistlustelt. Sellisel juhul tema kohta ei määrata ja võistkondlikus arvestuses tema poolt saavutatud punktid annuleeritakse.
- (5) Ebakorrekse käitumise korral tehakse võistlejale hoiatus (vastab hoiatusele kollase kaardiga), selle kordumisel aga kõrvaldatakse ta võistlustelt. Eriti jämedate rikkumiste eest (ilma hoiatusi tegemata) kõrvaldatakse võistleja käimasolevatelt võistlustelt (vastab hoiatusele punase kaardiga) (§22.1).
- (6) Võistlejal on mängu ajal õigus pöörduda kohtuniku poole isiklike palvetega, samuti saada selgitusi kohtumise käigus tekkinud küsimustes. Tungiva vajaduse korral on võistlejal (paaril) õigus taotleda peakohtunikult kuni 5- minutilist vaheaega mängus (seda võib teha vaid lauapoolte vahetusel geimi lõppedes).
- (7) Kategooriliselt on keelatud vaielda kohtunikega. Kui võistleja ei nõustu mängukohtuniku otsusega (iseteenindava mängu korral aga kõigis vaidlusalustes situatsioonides), on tal õigus pöörduda vanem- või peakohtuniku poole. Viimase otsus on lõplik. Lõpliku otsusega mittenõustumisel on võimalik esitada mängu tulemuse kohta kirjalik protest mitte hiljem kui 1 tund peale kohtumise lõppu. Kirjalike proteste mängu lõpptulemuse kohta võetakse arvesse üksnes juhul, kui võistleja on pöördunud antud situatsiooni suhtes peakohtuniku poole vahetult vaieldava mängumomendi järel, ning protesti tekstis on viidatud võistlusmääruste punktidele, mille vastu protestija arvates eksiti.
- (8) Võistlejal on õigus kummarduda laua kohale seda puudutamata, kuid ta ei tohi ületada (sh ka kiiga) mängulaua teljoont. Löögikorda omaval mängijal on õigus kasutada temapoolse poordi tagust ala ja selle kujuteldavat pikendust mõlemas suunas. Peale löögikorra kaotamist ei tohi mängija lahkuda oma lauapoolelt, ega

- segada vastasmängija(te)l löögi sooritamist. Geimide vaheajal on võistlejal õigus kohtuniku loal lahkuda laua juurest ja suhelda esindaja või treeneriga.
- (9) Mängu ajal on võistlejal keelatud suhelda mänguväliste isikutega. Treeneril, esindajal ja pealtvaatajatel on keelatud mängu ajal juhiste ja nõuannete andmine.
 - (10) Kui löögiketas jääb pärast lööki tahapoole laua telgjoont, peab vastasmängija selle asetama keskpaiga lähedale, puudutamata sealjuures laual olevaid seibe (§ 23.p1.5 ja 9).
 - (11) Võistlejal on partii mängimise ajal keelatud seibide, löögiketaste jm. esemete asetamine mängulaua servale (poordile), laua puhastamine, käte või sõrmede asetamine lauale, löögiketta valesti asetamine lauale, samuti löögiketta ümberpaigutamine laual kii abil. Nende nõuete vastu eksinud võistlejale tehakse märkus. Kolmas märkus ühe mängu jooksul toob võistlejale kaotuse § 22.5).

Märkus:

Kui löögiketta ümberpaigutamine laual kii abil on seotud löögiketta tagasitõmbamisega laua vastaspoolelt, tehakse mõlemale mängijale märkus; kui aga löögiväljal, siis loetakse see tegevus löögi sooritamiseks.

- (12) Mängu eel tutvustab mängu juhtiv kohtunik ennast võistlejatele, samuti võistlejad üksteisele. Enne ja pärast mängu võistlejad kätlevad omavahel ning mängu juhtiva kohtunikuga. Kätlemisest keeldunud mängija diskvalifitseeritakse (§22.2).
- (13) Iseteenendava kohtunikegevuse korral peavad mõlemad osavõtjad (paarid) koheselt peale mängu lõppu teatama tulemuse sekretariaati ja kontrollima tulemuste tabelisse kandmise õigsust.
- (14) Võistlejal peab olema korralik, puhas ja koroonamänguks sobilik sportlik riietus ning kotsata jalanõud. (Soovitav on alati kasutada vahetusjalatseid).
- (15) Võistkondlikel võistlustel kannab korrektne võistkond ühtset sportlikku vormi koos klubi tunnustega.

§ 10. Võistkonna esindaja ja kapten

- (1) Igal võistlusest osavõtval klubil või võistkonnal peab olema esindaja, kes on võistkonna juht ning vahendajaks kohtunikekogu ja oma võistlejate vahel.
- (2) Esindaja vastutab võistlejate käitumise eest ja kindlustab nende õigeaegse ilmumise võistluspaika.
- (3) Esindaja võtab osa loosimisest ja kohtunikekogu koosolekust, juhul kui need peetakse koos esindajatega, ning tal on õigus saada kohtunikekogult andmeid võistlustulemuste kohta.
- (4) Esindajal on keelatud segada kohtunike tegevust. Esindaja esitab protestid kohtunikekogule ainult kirjalikult.
- (5) Võistluste ajal on esindajad ja muu võistkonna abipersonal kohustatud viibima neile eraldatud kohas. Mängu ajal on keelatud võistlejatele juhiste ja nõuannete andmine. (Seda võib teha vaid mängude vaheajal või lauapoolte vahetusel geimi lõppedes).
- (6) Esindaja peab hästi tundma võistluste juhendit ning võistlusmäärusi ja tagama võistlejate poolt nende täitmise.
- (7) Esindaja ei tohi tegutseda võistluste kohtunikuna.
- (8) Peale esindajate peab igal võistkonnal olema veel kapten. Kapteniks on tavaliselt suuremate kogemustega võistleja, kes vastutab korra ja käitumise eest võistkonnas ning juhib võistkonna võistluspaigale.
- (9) Esindaja puudumisel täidab tema kohustusi võistkonna kapten.

VI Kohtunikekogu

§ 11. Kohtunikekogu koosseis

- (1) Võistluste läbiviimiseks määrab korraldav organisatsioon kooskõlas vastava koroonaklubi juhatusega kohtunikekogu.
- (2) Kohtunikekogu koosseisu kuuluvad: peakohtunik, tema asetäitja, peasekretär, vanemkohtunikud, mängukohtunikud (reakohtunikud), sekretärid, komandant ja infokohtunik.
- (3) Koroonaklubide võistlusi juhib kohtunikekogu, mis koosneb peakohtunikust ja peasekretärist.
- (4) Rahvusvahelistel ja vabariiklikel võistlustel määratakse iga võistluslaua juurde mängukohtunik.
- (5) Rahvusvahelistel ja vabariiklikel võistlustel peavad kõik kohtunikud kandma ühtlast riietust: valged või hallid püksid (seelik), sportlikud jalatsid, tume sviiter, tume pintsak või tennisesarv koos kohtunikumärgiga.

§ 12. Peakohtunik

- (1) Vastutab võistluste läbiviimise eest vastavalt võistluste juhendile ja võistlusmäärustele.
- (2) Ta on kohustatud:
 - 1) kontrollima võistluspaiga ja inventari ettevalmistust, korrasolekut ja nõuetele vastavust kogu võistluse ajal, sh löögiketaste mõõtmine ja kaalumine;
 - 2) jaotama kohustused kohtunike vahel, kinnitama võistluste päevakava, viima läbi mängijate loosimise, määrama kindlaks või teatama avalöögi andmise korra;
 - 3) juhtima kohtunike tööd, vaatama läbi protestid ja lahendama muud võistlustel kerkinud probleemid;
 - 4) määrama kindlaks võistlejate väljatuleku ja kohtumiste väljakuulutamise korra;
 - 5) tagama osavõtjatele, pealtvaatajatele ja ajakirjandusele info võistluste käigu ja tulemuste kohta;
 - 6) kinnitama võistluste tulemused ja kokkuvõtted, mis esitatakse koondaruandena võistlusi korraldanud organisatsioonile 5 päeva jooksul pärast võistluse lõppu;
 - 7) koondaruandes peab olema märgitud järgunormide täitmine, antud hinnang võistluste tulemustele, kohtunike tööle ja organisatsioonilisele tasemele.
- (3) Tal on õigus:
 - 1) kõrvaldada võistluste käigus mängude juhtimisest kohtunikke, kes ei tule oma ülesannetega toime, rikuvad võistlusmäärusi, korda või distsipliini;
 - 2) kõrvaldada võistlustelt osavõtjaid, kes rikuvad võistlusmäärusi, kaotavad tahtlikult, käituvad jämedalt (hoiatus punase kaardiga);
 - 3) muuta võistluste aega või need edasi lükata, kui võistluste läbiviimist takistab ettevalmistamata võistluspaik;
 - 4) äärmise vajaduse korral muuta võistluskava, ajakava ja kohtunike paigutust;
 - 5) muuta mängukohtunike ekslikke otsuseid. Muutmine peab toimuma enne järgmise geimi algust.
- 4) Peakohtuniku korraldused on kohustuslikud kõigile kohtunikele, võistlejatele ja esindajatele.

§13. Peakohtuniku asetäitjad

- (1) Peakohtuniku asetäitjad vastutavad võistluste läbiviimise eest neile määratud tööloikudes.
- (2) Peakohtuniku äraolekul täidab tema kohustusi üks asetäitja peakohtuniku õigustes.

§ 14. Vanemkohtunik

- (1) Juhib võistluste läbiviimist oma tööloigus määratud võistluspaigal koos tema käsutusse antud kohtunikega.

§ 15. Peasekretär

- (1) Kontrollib mandaatkomisjoni puudumisel registreerimislehtede õigsust ja võistkondade koosseise ning valmistab ette loosimist.
- (2) Koostab võistluste ajakava ja pärast peakohtuniku kinnitamist teeb need teatavaks võistlejatele.
- (3) Vormistab kirjalikult peakohtuniku otsused.
- (4) Võtab vastu avaldusi ja proteste ning teatab neist peakohtunikule.
- (5) Vastutab võistluste tehnilise dokumentatsiooni õigeaegse ja nõuetekohase ettevalmisutse ning täitmise eest
- (6) Hoolitseb võistlustulemuste õigeaegse tabelisse kandmise eest.
- (7) Juhib sekretäride tööd.
- (8) Peakohtuniku asetäitjate puudumisel täidab peakohtuniku äraolekul tema kohustusi peakohtuniku õigustes.

§ 16. Mängukohtunik

- (1) Juhib võistluskohtumist ja lahendab tekkinud probleemid vastavalt võistlusmäärustele.
- (2) Jälgib mängupaiga ning laua korrasolekut, kontrollib enne kohtumise algust laua libedust ja kiide ning löögiketaste vastavust võistlusmäärustele.
- (3) Teatab enne kohtumise algust avalöögi õigusest turniiritabeli või loosimise alusel (vajaduse korral teostab loosimise).
- (4) Jälgib võistlejate riietuse korrasolekut.

Märkused:

1. Mängukohtunik ei tohi võistleva lubada võistlejat, kelle riietus ei vasta nõuetele.
2. Kategooriliselt on keelatud suitsetamine võistlusruumides.
 - (5) Juhib võistlejad organiseeritult võistluspaika ja sealt ära.
 - (6) Juhib mängu seistes.
 - (7) Jälgib tähelepanelikult mängu käiku, pidades meeles seibide asetust ja nende liikumist.
 - (8) Jälgib võistlusmääruste täpset täitmist ja teeb märkuse määruste rikkumise korral. Pärast kolmandat märkust ühele mängijale, (samuti võistluspaarile) ühe mängu jooksul peatab kohtunik mängu ja kuulutab poolelioleva ning mängu järgmised geimid määrusterikkujal kaotatuks.
 - (9) Paneb kohale trahviseibid, asetab kohale üle poordi läinud seibid, taastab määrustevastaselt liigutatud seibid, vajaduse korral teatab võistlejaile löögikorra üleminekust ja jälgib lauapoolte õiget vahetamist.
 - (10) Põhjendab oma otsust.
 - (11) Vajadusel peatab ettenägematutel juhtudel (valgustuse, inventari või löögiketta rike, võistlejate trauma, pealtvaatajate sekkumine, jne) mängu ja otsustab mängu jätkumise tingimuste üle.

Märkus:

Mängu peatamiseks kasutatakse (ka iseteenindava kohtunikutegevuse korral) korraldust „stopp“.

- (12) Peab mängu kohta arvestust ja täidab protokoll, teatab geimide seisu ja mängu lõppedes võitja. Annab oma allkirjaga kinnitatud protokoll pärast mängu lõppu vanemkohtunikule.

Märkused:

1. Vajaliku arvu kvalifitseeritud kohtunike puudumisel võib kasutada ka vabu mängijaid vanemkohtuniku range järelevalve all.
2. Kokkuleppel võistlejatega võib võistluste reakohtunike puudumisel kasutada iseteenindamist, us kohtunike osa täidavad vastasmängijad.
 - (13) Ei luba mängus vaheaegu, mis ei ole võistlusmäärustes ette nähtud.

- (14) Keelab mängijate omavahelise jutlemise või vaidluse, samuti vaidluse kohtunikega.

Märkus

Paarismängus on partneritel lubatud omavahel arutada seibide löömise järjekorda. Keelatud on tehniliste nõuannete andmine, nõuanded löögi eel (st kui löögiketas on asetatud mängulauale, siis lõpetatakse nõuanded).

- (15) Keelab vahelehiüded ja muud mängu käigu või kohtunike tegevuse kohta käivad rahulolematuseavaldused.
- (16) Keelab pealtvaatajate, treenerite, esindajate, kaptenite vahelesegamise mängu käiku.
- (17) Mängija ebasportliku käitumise korral peatab mängu ja fikseerib talle kaotuse, See otsus jõustub peakohtuniku kinnitusel (§22.4).

§ 17, Infokohtunik

- (1) Määratakse suurte võistluste osavõtjate ja pealtvaatajate informeerimiseks. Ta vastutab mikrofoni kaudu antava info ja infotahvlite koondtabelite eest.
- (2) Annab üldist infot võistluste käigu kohta.
- (3) Teatab kohtunikele ja võistlejatele järjekordsest kohtumisest.

Märkus

Teised kohtunikud võivad anda ajakirjandusele ja teistele organisatsioonidele informatsiooni ainult peakohtuniku loal.

§ 18. Komandant

- (1) Vastutab võistluspaikade õigeaegse ettevalmistamise, kujundamise, võistlejate ja pealtvaatajate paigutamise eest vastavalt peakohtuniku ja korraldaja juhtnööridele.
- (2) Valmistab ette ruumid (võistluspaik, riietusruumid, kohtunike ja sekretariaadi ruum, pealtvaatajate ja esindajatekohad ning einelaud) ja inventari (mängulauad, seibid, lauamäärde, stopperid, kaalu, šabloonid jm abivahendid) võistluste määrustepäraseks läbiviimiseks.

Märkus

Väikestel võistlustel täidab komandandi funktsioone peakohtunik koos korraldava organisatsiooni koroonaklubi liikmetega.

VII Mängumäärused

§ 19. Mängu alustamine

- (1) Iga võistleja peab ise asetama oma seibid lauale. Pärast seda läheb ta teisele poole lauda löökide sooritamiseks.
- (2) Seibid tuleb asetada lauale lapiti tihedalt üksteise vastu ja mängulaua poordi vastu nii, et kummalegi poole keskjoont jääb neli seibi.
- (3) Enne seibide kohaleasetamist tuleb poordi serv ja laua nurgad puhastada sinna kogunenud määrdest. Mängu käigus võib seda teha ainult kohtunik.
- (4) Mäng loetakse alustatuks, kui mängijad on mängulaua juures oma kohtadel ja avalöögi õigust omav mängija on sooritanud esimese löögi, s.t. on kiiga puudutanud löögiketast.

§ 20. Löögi sooritamine

- (1) Löögi sooritamiseks tuleb löögiketas asetada nn. löögiväljale (omapoolse poordi tsooni mistahes punkti otsa- ja küljejoonte vahel) nii, et löögiketta avast ei oleks näha tsooni otsa- ega küljejoont.
- (2) Löögiketta lauale asetamisel ei tohi puudutada ühtegi seibi, samuti ei tohi löögiketas löögi järel liikuma hakates otselöögist puudutada ühtegi lööjapoolse poordi tsoonis asetsevat seibi (vt. § 21 p.3).

- (3) Enne löögi sooritamist on mängijal õigus lauale asetatud löögiketast käega soovikohaselt ümber paigutada.
- (4) Sihtimisel ja löömisel võib kätt või sõrmi toetada poordile, sealjuures ei tohi käsi või sõrmed toetuda laua pinnale või ulatuda läbi mängulaua augu allapoole laua tasapinda.
Samuti on keelatud käega mängulaua tasapinna puudutamine löögiketta ümberpaigutamisel.
- (5) Kiid ei tohi sihtimisel ja löömisel asetada kaugemale omapoolse poordi nurgast, kusjuures käsi võib toetuda küljepoordile. Kui tekib vaidlus kii asukohast poordi nurgal, siis ei tohi löögi sooritamisel käega varjata laua sisenurka.
- (6) Löök tuleb sooritada kii peenema otsaga. Keelatud on lüüa kii jämedama otsa või küljega.
- (7) Löök loetakse sooritatuks, kui kii on puudutanud löögiketast. Määrustepärase löögi järil ei tohi tagasipõrkunud löögiketta avaus ületada omapoolse poordi tsooni joont (§ 25 p.1.4), v.a. juhul, kui löögi sooritajal on kas või üksainus suluseib keskringis või omapoolse poordi tsoonis– seda nii üksik- kui paarismängus.
- (8) Kui võistleja määrustekohasest löögist läheb mängulaua aukudesse üks või mitu oma seibi, saab ta õiguse järjekordseks löögiks.
Seibe võib lüüa ükskõik millisesse mängulaua auku.
- (9) Võistleja kaotab õiguse järjekordseks löögiks vastavalt § 25 toodud juhtudele.
- (10) Kui löögi tulemusena seib jääb teise peale, tuleb kohtunikul asetada need kõrvuti, sealjuures teisi seibe liigutamata. (Peamine seib asetatakse vahetult alumise kõrvale ja sellele poolele, kus tema äär on üle alumise seibi. Kui see pole võimalik, asetatakse pealmine seib alumise kõrvale olevale vabale kohale). Kui seib jääb löögikettale, tuleb kohtunikul asetada see löögiketta asukohale (vt. § 20 p.16, 17 ja § 24 p.1.12.).
- (11) Seib või löögiketas, mis lendu tõustes puudutab väljaspool mängulauda asetsevaid esemeid ja seejärel kukub laua peale tagasi, loetakse üle poordi läinuks.
- (12) Kui löögi tulemusena löögiketas jääb sellisesse asendisse, et seda ei saa kätte ilma seibe puudutamata, siis palub võistleja kohtunikul löögiketta tagasi anda.
- (13) Kui löögi tulemusena augu äärelle jäänud seib mängu jätkamisel ilma löögiketta või mõne teise seibi puuteta auku kukub, tuleb kohtunikul seib asetada endisesse asendisse. Sellisel juhul löögil olija ei kaota löögikorda. (Kui võistleja hakkab taolisse asendisse jäänud oma seibi lööma ja see kukub auku enne löögiketta puudet, mis eeldatavalt oleks toimunud, paneb kohtunik seibi endisesse asendisse ja võistlejal lubatakse lööki korrata).
- (14) Löögi tulemusel poordile seisma jäänud seib või löögiketas loetakse üle poordi läinuks.
Üle poordi läinud seib tuleb asetada keskringi tsentrisse ja kui see pole vaba, siis keskringi diameetri joonele (neid on kaks – poordidega paralleeljooned) üleminekupoolele. Seib tuleb asetada nii, et ta serv puudutaks seestpoolt keskringi ringjoont.
Kui ka see punkt pole vaba, siis tuleb seib asetada mõnda teise (üleminekupoolele võimalikult lähedasse) punkti, kus diameetri joon ristub keskringi ringjoonega. Kui kõik need viis punkti pole vabad, tuleb seib asetada diameetri joonele teiste seibide vahele (jättes võrdsed vahemikud teiste asetatud seibide suhtes) ja jällegi esmajärjekorras üleminekupoolele.

Märkus:

Kui pole selge, millise poordi poolt seib on üle läinud, võib selle erandkorras asetada puutujana keskringile vastavale diagonaalsuunale (jättes taas võrdsed vahemikud teiste suluseibide asetuskohade suhtes).

Kui üle poordi on läinud üheaegselt kaks või üle kahe seibi, asetatakse löögiketta poolt esmalt puudutatud seib keskringi tsentrisse ja ülejäänud seibid vastavalt eespool toodule.

- (15) Kui löögi tulemusena seib puruneb, asetab kohtunik selle kõige suurema osa kohale uue seibi. Kui kõik osad on võrdsed, asetab kohtunik uue seibi oma äranägemise järgi ükskõik millisele kohale neist.

Kui löögi tulemusena puruneb löögiketas ja osa sellest läheb üle poordi või mängulaua auku, karistatakse mängijat ühe trahviseibi lauale asetamisega (§ 24 p.1.19).

- (16) Kui löögi tulemusena:
- 1) seib jääb serviti;
 - 2) seib jääb teise seibi peale;
 - 3) seib jääb löögiketta alla või peale;
 - 4) seib jääb poordile või läheb üle poordi,
- loetakse taoline seib samaväärseks mängulaual oleva liikuva seibiga, kuigi see ei liigu (vt. ka §24 p.1.12), selle hetkeni kuni kohtunik lõpetab mängusituatsiooni lahendamise.
- (17) Seni, kui kohtunik pole lõpetanud oma tegevust mingi mängusituatsiooni lahendamisel, ei tohi ükski mängija:
- 1) puudutada laual olevat löögiketast;
 - 2) asetada löögiketast järjekordseks löögiks lauale.
- (18) Mängu ajal ei tohi mängijad käia ümber laua (s.t. lahkuda oma lauapoolelt), v.a. poolte vahetus geimide vaheajal (vt. ka §9 p.8), et vaadelda seibide asetust kõrvalt või puhastada lauda.
- (19) Mängijal on õigus kummarduda laua kohale, seda (s.h poordi) käe või kehaga puudutamata.
- (20) Mängu ajal ei tohi mängijad asetada poordile löögiketast, seibe jm. esemeid. Samuti on keeletud mängulaual asuva löögiketta ümberpaigutamine kii abil (§ 9p. 11), seda võib teha vaid käega.
- Kui löögiketas on jäänud tahapoolse mängulaua telgjoont, peab vastasmängija (või partner paarismängus) selle asetama/nihutama keskringi või mängulaua keskpaika, puudutamata sealjuures laual olevaid seibe (vt. ka §9 p.10 ja § 23 p.1.5 ja 9).
- Löögiketta asetamine küljepoordi äärde loetakse ebasportlikuks käitumiseks ja karistatakse geimi kaotusega (§ 23 p.1.9).
- (21) Mängijal ei ole lubatud mängu (geimi) ajal vahetada kiid ja löögiketast. Erandiks on juhud, kui need on purunenud ja muutunud kasutamiskõlbmatuks. Mänguinventari saab vahetada ainult kohtuniku loal.
- (22) Keelatud on vahemaade mõõtmine (kõrval- ja omapoolsel poordil) löögi sooritamiseks.
- (23) Mängijal on lubatud enne mängu algust kahe minuti jooksul tutvuda laua iseärasustega (näit. proovida libisemist ja kontrollida poordidest pörkamist).
- (24) Kui enne geimi algust (vt. § 19 p.4) mingil põhjusel lauda nii tugevasti tõugatakse, et seibid liiguvad kohalt, siis seibide algseis taastatakse.

§ 21. Otse- ja pörkelöögid

- (1) Võistleja võib lüüa otselöögiga kõiki oma seibe, v.a. need mis asuvad keskringis või omapoolse poordi tsoonis (dublee- ehk suluseibid).
- Otselöögil peab löögiketas esmalt puudutama oma suluseisus mitteasuvat seibi, seejärel võib löögiketas riivata ükskõik millist oma või vastase seibi. Otselöögiga võib lüüa ka neid oma seibe, mille aukudest on nähtav keskringi või omapoolse poordi tsooni piirjoon. Võistlejat karistatakse, kui ta lööb otselöögiga üheaegselt oma ja võõra seibi pihta (§24 p.1.2).
- (2) Võistlejal on lubatud lüüa pörkelöögiga, kus löögiketas peab esmalt puudutama vähemalt ühte poordi, kõiki oma seibe. Pörke- ehk nn. dubleelööki kasutatakse peamiselt oma suluseibide väljalöömiseks keskringist või omapoolse poordi tsoonist.
- (3) Keskringis või omapoolse poordi tsoonis asuvaid suluseibe ei ole lubatud lüüa otselöögiga. Neid võib lüüa ainult:
- 1) pörkelöögiga, st. löögikettaga, mis on oma liikumisteel juba puudutanud vastaspoordi;
 - 2) löögikettaga, mis liikumisel on juba puudutanud üht oma seibidest, mis asetsevad väljaspool neid tsoone;

- 3) oma seibiga, mis asub väljaspool neid tsoone ja on pandud liikuma löögiketta poolt;
 - 4) mitme seibi abil, kui löögiketas esmalt on puudutanud määrustepäraselt oma seibi(e);
 - 5) pörkelöögiga küljepoordist, kui pärast seda löögiketas puudutab esmalt oma suluseibi (§ 24 p.1.6).
- (4) Kui võistleja lööb otselöögiga keskringist või omapoolse poordi tsoonist välja oma seibi, siis teda karistatakse, väljalöödud seib aga paigutatakse endisele kohale (§ 24 p.1.8). Kahe või enama oma suluseibi otselöögiga väljalöömise korral loetakse geim kaotatuks (§ 23 p.1.1). Samuti loetakse geim löögi sooritajale kaotatuks, kui tema otselöögi korral oma suluseibi pihta liikus veel kaks või üle kahe muu seibi (§ 23 p.1.4).
- (5) Juhul, kui võistlejal on laual ainult suluseibid ning pärast pörkelööki vastaspoordist löögiketas ei puuduta oma seibi(e), teda ei karistata (§ 24 p.1.6). Võistlejat karistatakse, kui ta sooritab pörkelöögi külgmisest poordist, et tabada suluseibi keskringis, kuid löögiketas ei puuduta esmalt oma suluseibi keskringis ega vastaspoordi (§24 p.1.6).
Kui löögiketas pörkelöögi sooritamisel ei puuduta esmalt ühtegi oma seibi, karistatakse võistlejat juhul, kui tal on laual seibe ka väljaspool keskringi või omapoolse poordi tsooni (§ 24 p.1.1 ja 1.3).
- (6) Vastasmängija suluseibi keskringist või temapoolse poordi tsoonist otselöögiga väljalöömisel jäetakse seib kohale, kuhu ta liikus, löögi sooritajat aga karistatakse (§ 24 p.1.2).

Märkus:

Vastasmängija suluseibi asukohta ei taastata ka juhul, kui see peale otselööki või trahvitavat lööki liikus keskringist poordiäärsesse tsooni suluseibiks või vastupidi.

- (7) Keelatud on vastasmängija seibi(de) löömine otselöögiga keskringi või vastaspoolsesse poorditsooni (suluseisu). Kui see on toimunud, paigutatakse selliselt suluseisu löödud seib(id) endisesse asukohta teisi seibe liigutamata. Löögi sooritajat karistatakse (§ 24 p1.2 ja § 28 p.3).
- (8) Vastasmängija seibi löömine keskringi või vastaspoolsesse poorditsooni on lubatud ainult:
- 1) pörkelöögiga vastaspoordist, kui mängijal pole enam oma seibe, mida saab lüüa otselöögiga;
 - 2) löögikettaga, mis liikumisel on eelnevalt määrustepäraselt puudutanud oma seibi;
 - 3) oma seibiga, mis on asunud väljaspool sulutsoone ja on pandud liikuma löögiketta poolt;
 - 4) mitme seibi abil, kui löök on olnud määrustepärane.
- Sellistel juhtudel seibide endisi asukohti ei taastata. (Seibide endist asetust ei taastata ka siis, kui võistlejat pärast õigesti sooritatud lööki karistatakse. Näiteks löögiketas kukub mängulaua auku või läheb üle poordi).
- (9) kui võistleja lööb ühe või kaks vastase seibi otselöögiga üle poordi, siis need seibid paigutatakse endisele kohale ja lööjat karistatakse (§ 24 p.1.16).
Samuti talitatakse ka juhul, kui mängija sooritab otselöögi vastase seibi pihta, kuid üle poordi läheb teine vastase seib. Otsetabamuse saanud seibi asukohta, kui see ei muutunud liikumisel suluseibiks, ei taastata.

§ 22. Kaotus mängus

- (1) Korduvate hoiatuste eest ebakorrekse käitumise korral (vastab hoiatusele kollase kaardiga) või eriti jämedate võistlusmääruste ja käitumisreeglite rikkumiste eest rikkumiste eest (ilma hoiatuse tegemata) arvestatakse mängijale kaotus ja kõrvaldatakse käimasolevatelt võistlustelt (vastab hoiatusele punase kaardiga) (§ 9 p.5).
- (2) Kui mängija keeldub vastasmängijat tervitamast (kätlemast) mängu eel ja mängu lõppedes, siis ta diskvalifitseeritakse ja järgmiste voorude mängudele ei lubata (§ 9 p.12).

- (3) Kui mängija ei ilmu mängulaua taha 2 minuti jooksul alates kohtuniku kutsest ja ei ole teatanud oma hilinemisest peakohtunikule, siis arvestatakse tal mäng kaotatuks (§ 9 p.3).
- (4) Ebasportliku käitumise korral arvestatakse käimasolev mäng mängijale kaotatuks, See otsus jõustub peakohtuniku kinnitusel (§ 16 p.17).
- (5) Peale kolmandat märkust ühe mängu jooksul (ka võistlejapaarile) arvestatakse pooleliolev ja mängu järgmised geimid määrusterikkujal kaotatuks (§ 9 p.11).

§ 23. Kaotus geimis

- (1) Geim arvestatakse mängijale kaotatuks:

- 1) kui ta otselöögiga lööb keskringist või omapoolse poordi tsoonist välja 2 või üle kahe oma seibi (§21 p.4);
- 2) kui ta mängu ajal tõukab lauda selliselt, et vähemalt 2 seibi liiguvad kohtadelt;

Märkus:

Erandiks on laua tõukamine enne mängu (geimi) algus (§ 19.4). Sel juhul algseis taastatakse ja jätkatakse ilma karistusi rakendamata (näiteks avalööök läheb vastu poordi, jms.).

- 3) kui ta tahtlikult rikub võistlusmäärusi läheb teisele poole mängulauda (näit. seibide asetust vaatama), ei kuula kohtuniku korraldust "stopp" ning sooritab löögi, liigutades vähemalt 2 seibi;
- 4) kui ta sooritas otselöögi oma dubleeseibi (suluseibi) pihta ning selle tagajärjel liikus veel 2 või üle kahe seibi;
- 5) kui ta käe, kii või löögikettaga (lööki sooritamata) nihutab paigalt 2 või üle kahe seibi;

Märkus:

Sama punkt rakendub ka ühe seibi nihutamise korral juhul, kui lauale on jäänud vaid 1 seib.

- 6) kui mängija, kel polnud avalöögi õigust, sooritab geimi alguses avalöögi;

Märkused:

1. Kui aga p. 1.6 toodud mängu jätkatakse ja sooritatud juba ka 2. ja 3. löök, siis mäng jääb jõusse. Toodud juhtum ei muuda avalöögi korda järgmises geimis.
2. Paarismängus rakendatakse löögi järjekorras eksijale paarile samuti kaotust. Kui aga siingi on vales järjekorras tehtud lööke juba kahe mängija poolt, siis mäng jääb jõusse.
- 7) kui mängija mängu ajal (s.o. kellegi löögikorra jätkumise ajal) võtab mängulaualt või mängulaua august kätte ühe või mitu seibi;
- 8) kui mängija, kel pole mängu jätkamise õigust (löögiõigust), sooritab löögi;
- 9) kui mängija tahtlikult ei ulata korrektselt löögiketast tagasi ja korduvalt suunab tagasi liikuva löögikettaga;
- 10) kui mängija ilma kohtuniku loata vahetab mängu (geimi kestmise) ajal löögikettaga või kii.

§ 24. Trahviseib

- (1) Mängijat karistatakse ühe trahviseibi laualeasetamisega ja võetakse õigus järjekordseks löögiks järgmistel juhtudel:

- 1) kui laual on oma seibe, mis pole dubleeseibid (suluseibid), kuid otselöögist ei puuduta löögiketas ühtegi neist;
- 2) kui löögiketas pärast otselööki puudutab esmalt vastase seibi või üheaegselt oma ja vastase seibi;

- 3) kui pärast pörkelööki vastaspoordist puudutab löögiketas esmalt vastase seibi, kusjuures laual on olemas oma seib, mis pole suluseisus;
- 4) kui löögiketas kukub löögi tagajärjel ühte mängulaua aukudest;
- 5) kui löögiketas läheb löögist üle poordi või jääb poordile;
- 6) kui kõik oma seibid on dublees (s.t. keskringis või omapoolse poordi tsoonis) ning löögiketas pörkelöögi sooritamisel ei puuduta vastaspoordi või pärast pörkelööki küljepoordist ei puuduta esmalt oma seibi või vastaspoordi;

Märkused:

1. Mängijat ei karistata, kui ta sooritab pörkelöögi vastaspoordist ja pärast seda löögiketas ei puuduta ühtegi seibi.
2. Mängijat ei karistata, kui ta sooritab pörkelöögi küljepoordist ja pärast seda löögiketas puudutab esmalt oma suluseibi keskringis.

- 7) kui mängija loobub (taktikalistel kaalutlustel) löögikorra kasutamisest;
- 8) kui mängija otselöögiga tabab oma dubleeseibi (suluseibi);
- 9) kui on sooritatud kahekordne löök, s.t. löögi sooritamisel on kii puudutanud kahel korral löögiketast;
- 10) kui löögiketas asetati löögiks lauale nii, et ta puudutas ükskõik millist seibi;
- 11) kui löögiketas pärast löögi sooritamist puudutab ükskõik millist seibi omapoolse poordi tsoonis enne kokkupuutumist oma seibi(de)ga väljaspool seda tsooni;
- 12) Kui mängija puudutab (tõstab) löögiketast, ootamata löögi tagajärjel laual liikuvate seibide seismajäämist;

Märkus:

Sama punkt kehtib ka juhul, kui vastavalt § 20 p.16-le seib küll ei liigu, kuid ta loetakse samaväärseks mängulaual olevaliikuva seibiga (seib on serviti, teise seibi peal, löögiketta all või peal, jäi poordile) ja kohtunik pole lõpetanud mängusituatsiooni lahendamist.

- 13) kui mängija käe või kiiga puudutab liikuvat (mängus olevat) löögiketast või seibi;
 - 14) kui mängija kiiga, käega või löögikettaga (seda tagasi andes, kätte võttes või lauale asetades) puudutab ükskõik millist seibi;
 - 15) kui mängija liigutab (puudutab) ükskõik millist seibi sel ajal, kui vastasmängijal on löögikord (näiteks vastasmängijale löögiketast tagasi nihutades). Sellisel juhul nihutatud seibi asukoht taastatakse, määruste rikkujale asetatakse kohe trahviseib lauale (vt. ka p. 4) ja peale vastasmängija löögikorra lõppu jääb tal järjekordne löögikord vahele;
 - 16) kui mängija lööb otselöögiga vastase seibi(d) üle poordi. (Sellisel juhul nende seibi(de) asukoht taastatakse);
 - 17) kui löök on sooritatud kii külje või jämedama otsaga;
 - 18) kui mängukohtunik on teinud märkuse aeglase mängu pärast ning ajapiirangu kehtestamise järel ei ole 30 sekundi jooksul lööki sooritatud (vt. § 26 p.4);
 - 19) kui löögi sooritamisel löögiketas puruneb ja üks tema osadest kukub mängulaua auku või läheb üle poordi.
- (2) Mitme üheaegselt (ühe ja sama löögiga) tehtud vea eest karistatakse mängijat ainult ühe trahviseibiga (näiteks löögiketas ei puudutanud oma seibi ja kukkus mängulaua auku või läks üle poordi).
 - (3) Trahviseib asetatakse mängija vastaspoolsesse poorditsooni tihedalt vastu poordi ja täpselt poorditsooni keskjoonele. Kui seda segavad mängus olevad seibid, tuleb trahviseib asetada

keskjoonele võimalikult lähedale, liigutamata seejuures teisi seibe. Kui mängus olevad seibid asuvad keskjoonest mõlemas suunas ühesugusel kaugusel, pannakse trahviseib sellele poolele, kus on vähem trahvitava mängija seibe. Kui aga ka nende seibide arv on mõlemal pool võrdne, siis poolele, kus on väiksem seibide üldarv. Kui on vaja lauale asetada korraga mitut trahviseibi, siis esimene neist tuleb asetada keskjoonele ja ülejäänud vastavalt ülaltoodule.

- (4) Kui mängijal on laual kõik 8 seibi, siis trahviseibi lauale ei asetata ja see arvestatakse esialgselt võlana (vt. §28 p.6.).
- (5) Kui mängijal on trahviseib võlgu ja vastasmängija lööb ühe tema seibi auku, pannakse võlg kohe lauale.
- (6) Trahviseib asetatakse lauale alles pärast seda, kui mängija kaotab löögiõiguse. Kui aga mängija lööb oma löökideseeriaga mängulaua aukudesse kõik 8 seibi ja ei kaota õigust löögile, pannakse võlguolev(ad) trahviseib(id) kohe lauale ja mängija võib löökideseeriat jätkata (v. a. paarismängus).

Märkus:

Iseteenendava kohtunikutegevuse korral tegutseb trahviseibide paigaldamisel kohtuniku rollis (vastas)mängija. Kui võlguoleva(d) trahviseibi(de) laualeasetamine unustati ning mäng on jätkunud, siis võlad annuleeritakse.

- (7) Kui võlaseibe on mitu, siis pannakse nad korraga lauale (vastavalt p. 3 nõudele). Seejuures ei tohi ületada algseisu seibide arvu ja taolisel juhul jääb ülejääk endiselt võlaks.
- (8) Kui mängija sooritab vastasmängija löögikorra ajal määrusterikkumise, mida karistatakse trahviseibiga (p. 1.1- 1.19), asetatakse see kohe lauale (kooskõlas p. 4) ja peale vastasmängija löögikorra lõppu jääb karistatud mängijal löögikord vahele.
- (9) Seib, mis määrustepärase löögi tagajärjel läheb üle poordi ja pannakse keskringi (tsentrisse), ei ole trahviseib. Sel juhul lisatakse trahviseib vaid vastava määrusterikkumise (p.1.1.- 1.19.) korral.

§ 25. Löögiõiguse kaotus

- (1) Mängija kaotab õiguse järjekordseks löögiks:
 - 1) kui ta määrustepäraselt sooritatud löögiga ei löönud mängulaua aukudesse ühtegi oma seibi;
 - 2) kui ta lööb mängulaua auku koos oma seibiga ka vastase seibi;
 - 3) kui määrustepärase löögi tulemusena läks oma või vastase seib üle poordi (või jäi poordile);
 - 4) kui määrustepärase löögi järel tagasipõrkunud löögiketta avaus ületab omapoolse poorditsooni joone (st, joon pole enam avast nähtav) juhul, kui mängijal pole ühtegi suluseibi seda nii üksik- kui paarismängus (§ 20 p. 7);
 - 5) kui mängija väljub oma mängutsoonist (§ 9 p.8) või segab vastasmängija(te)l löögi sooritamist,
 - 6) kui mängija löögil olles lööb vastu lauapinda või poordi;
 - 7) kui mängija rikkus määrusi, mille puhul teda karistatakse trahviseibi lauale asetamisega (§ 24 p.1.1- 1.19).

§ 26. Märkus

- (1) Märkus tehakse mängijale järgmiste määrusterikkumiste eest.
 - 1) kui mängija asetab löögiketta valesti lauale ja sihhib löögiks;

- 2) kui mängija ei ulata vastasmängijale löögiketast tagasi;
 - 3) kui mängija paigutab laual löögiketast teise kohta kii abil;
 - 4) kui mängija asetab mängulaua poordile löögiketta, seibi või muid esemeid;
 - 5) kui mängija sihtimisel või löögi sooritamisel asetab kii kaugemale omapoolse poordi nurgast;
 - 6) kui mängija enne löögi sooritamist mõõdab poordil vahemaid;
 - 7) kui paarismängus on löögiketas asetatud lauale ning partner jätkab juhiste andmist (vt. § 9 p. 11).
- (2) Pärast kolmandat märkust ühe mängu jooksul (ka võistlejapaarile) arvestatakse pooleliolev ja mängu järgmised geimid määrusterikkujal kaotatuks (§ 22 p. 5).
Kui punktides 1., 5. ja 6. toodud määrusterikkumise korral kohtunik peatab mängu korraldusega “stopp”, kuid mängija ei kuula kohtuniku korraldust ning sooritab löögi liigutades vähemalt 2 seibi, siis arvestatakse mängijal geim kaotatuks (§ 23 p. 1.3).
- (3) Kui mängija märkab vastasmängija määrusterikkumist, mida kohtunik ei fikseeri, palub ta kohtunikul peatada mängu ja informeerib seejärel kohtunikku toimunud määrusterikkumisest. Kohtunik teatab oma otsuse ja lubab seejärel mängu jätkata.
- (4) Kui mängija tahtlikult venitab mängu käiku (näiteks: eraldiseisvate seibide korral kulutab löögi sooritamiseks üle 30 sekundi, geimi jooksul kuivatab mitmel korral käsi, löögiketta mängulauale asetamisel enne lööki vahetab korduvalt selle asukohta, sihib kaua jne.), siis kohtunik teeb talle märkuse ja nõuab koheselt löögi sooritamist (5 sekundi jooksul).
Löögi mittesooritamise korral kaotab mängija löögiõiguse. Seejärel kehtestatakse mängijale ajapiirang –30 sekundit iga löögi sooritamiseks kuni mängu lõpuni.
Kohtunik fikseerib löögi sooritamise alguseks momendi, kui mängija võttis löögiketta kütte või see asetati laua keskpaika ning miski ei sega enam löögi sooritamist. Kui 30 sekundi möödudes lööki pole sooritatud, kaotab mängija löögiõiguse ja teda karistatakse ühe trahviseibi lauale asetamisega (§ 24 p. 1.1).
Ajapiirang kehtib vaatluse all oleva mängu lõpuni. Paarismängus kehtib ajapiirang mõlema partneri kohta.

§ 27. Üksikmäng

- (1) Üksikmängudes osaleb kaks sportlast, kes asetsevad mängulaua ääres vastakuti.
- (2) Iga üksikmäng turniiril mängitakse võidu ehk viigini vastavalt võistlusjuhendile neljast või kuuest geimist. Pärast iga geimi lõppu vahetavad võistlejad kohad, avalöögi õigus igas geimis jääb kogu aeg ühele ja samale lauapoolle.
- (3) Geimi võidab mängija, kes esimesena lööb määrustepäraselt mängulaua aukusesse kõik oma seibid (vt, ka p. 4 ja 5).
- (4) Kui võistleja määrustepäraselt (§ 20 p.7) sooritatud löögiga lööb koos oma viimase seibiga mängulaua auku ka vastase viimase seibi, siis geim annuleeritakse ja mängitakse uuesti. Kui nimetatud löök kuulub karistamisele trahviseibiga või mängija kaotab sellega löögiõiguse, loetakse geim löögi sooritajale kaotatuks.
- (5) Kui avalöögi sooritaja lööb esimese õnnestunud löökideseeriaga mängulaua aukudesse kõik oma 8 seibi, siis peatatakse löökideseeria ja antakse ka vastasmängijale löögiõigus. Kui ka tema lööb esimese seeriaga mängulaua aukudesse kõik oma seibid, mängitakse geim uuesti.

Märkus:

Sellisel juhul (8+8) vahetatakse igaks kordusgeimiks ka lauapooled ja avalöögi õigus, kuid see olukord ei muuda avalöögi õigust järgmises algavas geimis, mis jääb kooskõlla loosimisprotokolliga (vt. ka p. 2).

(6) Löökideseeria peatamine ei ole võrdne löögiõiguse kaotusega ja see esineb vaid juhul, kui esimese löökideseeriaga on mängulaua auku löödud kõik 8 seibi (paarismängus 16). Kui mõlemad mängijad on löönud esimese löökideseeriaga ära 8 seibi (8+8) ja üks neist on kaotanud viimase löögi järel löögiõiguse (näit. tagasipõrkunud löögiketta avaus ületas omapoolse poordi tsooni joone), loetakse tal geim kaotatuks.

Märkus:

Löökideseeria peatamine ei ole võrdne löögiõiguse kaotusega. Mängija ei saa jätkata lihtsalt seetõttu, et tal pole mängulaual ühtegi oma seibi. Kui sama mängija geimi jätkamisel sooritab määrusterikkumise (näit. löögiketast tagasi andes puudutab vastasmängija seibi) ja teda karistatakse ühe trahviseibi lauale asetamisega, kaotab ta koos sellega ka löögiõiguse. Pärast vastasmängija esimest löökideseeria katkemist saab eespool nimetatud mängija kohe löögiõiguse.

(6) Kui mõlemal mängijal on jäänud seibid ainult keskringi ja kummalgi ei õnnestu neid järgemööda kolme löögikorra tabada (puudutada), siis see geim annuleeritakse ja mängitakse uuesti. Sel juhul avalöögi õigus ei vahetu ning lauapooli ei vahetata.

§ 28. Paarismäng

(1) Paarismängus asetsevad partnerid teineteise vastas. Avalöögi õigus on kõigis geimides ühel ja samal lauapoolel. Löökide sooritamise järjekord liigub kellaosuti liikumise suunas, ning iga geimi järel muudavad mängijad oma asukohta ühe koha võrra kellaosuti liikumise suunas.

Märkused:

1. Korra säilitamiseks, mille järgi iga võistleja peab ise asetama oma seibid lauale, vahetavad paarismängust osavõtjad pärast iga geimi lõppu kõigepealt kohad ning asetavad seejärel partneri seibid lauale.

2. Kui mängija, kellel pole mängu jätkamise õigust (löögiõigust), sooritab löögi, loetakse geim eksinud paarile kaotatuks (vt. ka § 23 p. 6).

(2) Paarismängus võib iga mängija lüüa mängulaua aukudesse mitte ainult oma seibe, vaid ka partneri omi. Geimi võidab paar, kes jõuab sellega lõpule esimesena.

(3) Paarismängudes kehtivad üksikmängu reeglid, kuid mõningate erinevustega. Nii võib mängija lüüa seibe keskringist ja omapoolse poordi tsoonist ainult pörkelöögiga, partneripoolse poordi tsoonist otselöögiga aga kõiki oma ja partneri seibe. Erinevus esineb samuti vastasmängijate seibi(de) otselöögiga suunamisel mingisse poordiäärsesse tsooni. Sellise seibi(de) asukohta ei taastata, löögi sooritajat aga karistatakse trahviseibi laualeasetamisega.

(4) Keskringist peavad kõik mängijad seibe välja lööma pörkelöögiga. Vastasmängijate seibi otselöögiga keskringi suunamise korral kuulub selle seibi asukoht taastamisele.

(5) Paarismängus asetatakse trahviseib ainult löögil oleva (või selle lõppedes löögikorra ootel oleva) mängija vastaspoolsesse poorditsooni s.t. karistatakse vaid mängijat, kel on löögiõigus. (Näited: 1. Mängija kaotab löögiõiguse ja tema vastaspoolsesse poorditsooni asetatakse trahviseib ka juhul, kui määrusterikkumise sooritas tema partner. Näide 2. Löögikorra lõpetanud mängija puudutab käega seibi – trahviseib asetatakse tema partnerile, kellel ka järgmine löögikord jääb vahele).

(6) Trahviseibi võib asetada lauale vaid siis, kui karistatava mängija vastaspoordi seibid on juba algseisust nihutatud ja kui mõlemal partneril on laual kokku vähem kui 16 seibi. Vastasel korral arvestatakse trahviseib esialgselt võlana (§ 24.p. 4, 5 ja 6).

(7) Kui avalöögi sooritaja lööb esimese õnnestunud löökideseeriaga mängulaua aukudesse kõik oma ja partneri 16 seibi, siis antakse löögiõigus ainult löögijärjekorras olevale vastaspaari mängijale. Kui ka tema lööb esimese seeriaga ära kõik oma ja partneri 16 seibi, mängitakse

- geim uuesti. Kui see ei õnnestu, arvestatakse neile selles partiis kaotus. Kõigil ülejäänud juhtudel on kõigil neljal mängijal enne geimi lõppemist löögiõigus vähemalt ühel korral.
- (8) Kui löögiketask jääb pärast lööki tahapoole laua telgjoont, peab partner selle asetama keskpäiga lähedale. Seda võib teha ka vastasmängija.
 - (9) Paarismängus võib partner, seni kuni löögiketask pole veel asetatud mängulauale, näidata, millist seibi tuleb lüüa, ja anda lühidalt taktikalisi nõuandeid (rääkida võib ainult see, kes ei oma löögiõigust). Tehnilised nõuanded (löögi suund, löögi tugevus, löögi eesmärk jne.) on keelatud. Kui löögiketask on juba asetatud löögiks mängulauale, ei tohi enam partnerile anda mingisuguseid juhiseid. Selle nõude eiramisel tehakse võistlejapaarile märkus.
 - (10) Paarismängus kehtib aeglase mängu tõttu kehtestatud ajapiirang 30 sekundit – mõlema partneri kohta.

§ 29. Võistkondlikud võistlused

- (1) Võistkonna koosseis, s.h. naismängijate (või noormängijate) arv määratakse kindlaks võistluste juhendiga.
- (2) Võistlejate paigutamise järjekord võistkonnas (laudade järjekord: I, II, III ...) peab olema kooskõlas nende klassifikatsiooniga (spordijärkude või kinnitatud edetabeli alusel). Erandi võib teha ainult klubi meistrivõistluste võitjale, kelle võib paigutada ettepoole kui nimetuselt või spordijärgult kõrgemad.
- (3) Võistkondlik võistlus koosneb kokkulepitud arvust üksik- ja (või) paarismängudest (vastavalt võistlusjuhendile), mille tulemused (punktid) annavad kokkuvõttes kohtumise lõpptulemuse.
- (4) Võistluste juhendis peab olema näidatud mängitavate geimide arv nii üksik- kui ka paarismängudes, samuti kasutatav punktiskaala.
- (5) Suurema arvu võistkondade korral, kui võistluste läbiviimisel kasutatakse šveitsi süsteemi, kus osalemas on paaritu arv võistkondi, antakse igas voorus vastaseta jäänud (s.o. tabeli viimasele) võistkonnale viigilise tulemusega võrdsed punktid.
- (6) Võistkondade varuvõistlejate olemasolu ja asendamise kord peab olema fikseeritud võistluste juhendis.
- (7) Karika- ja tiitlivõistlustel mängitakse lõpuni kõik kahe võistkonna vahel ettenähtud kohtumised, sõltumata kohtumise üldseisust.

§ 30. Ettevalmistused

- (1) Mängude puhul võõral laual on mängijal lubatud enne mängu algust kahe minuti jooksul tutvuda laua iseärasustega ja harjutada (v.t. § 20 p. 23).

§ 31. Avalöögi õigus

- (1) Üksikmängudes antakse avalöögiõigus järgnevalt:
 - 1) mängude puhul turniirisüsteemis toimub osavõtjate loosimine turniiritabelisse, kusjuures igast paarist mängude järjekorra (voorude) tabelis (analoogselt male, kabe või lauatenisega) eespool olev mängija saab avalöögi õiguse, tema vastane aga võib valida lauapoolse ja seibide värvi;
 - 2) Mängude puhul šveitsi või mõnes teises süsteemis otsustab avalöögi õiguse loos vahetult enne kohtumise algust.
- (2) Võistkondlikel võistlustel loositakse avalöögi õigus ainult esimesele paarile (I laud). Teistele paaridele antakse avalöögi õigus vaheldumisi esimesest paarist alates.
- (3) Sarnaselt määratakse avalöögi õigus ka paarismängus. Võistlejapaar, kes saab avalöögi õiguse, otsustab ise, kumb alustab mängu. Sellisel juhul, kui avalöögi õigust omav paar on asunud laua

taha ning öelnud, kumb neist lööb esimesena, võivad vastased enne mängu algust soovi korral omavahel kohad vahetada.

§ 32. Mängu tulemus

- (1) Kui kahe mängija (või paari) vahelises kohtumises on võitja selgunud (s.t. keegi on võitnud üle poole ettenähtud geimide arvust), mängu ei jätkata. Kuuegeimilise mängu korral mängitakse seisuni 2:2, 3:1 või 3:0, s.t. võimalik on ka viigiline lõpptulemus.
- (2) Turniiritabelisse kantakse:
 - 1) üksikmängus võidu eest 2, viigi eest 1 ja kaotuse korral 0 punkti;
 - 2) paarismängus võidu eest 4, viigi eest 2 ja kaotuse korral 0 punkti;

Märkused:

1. Juhul, kui võistkondade vahelisel kohtumisel mängitakse aja kokkuhoiu eesmärgil üksikmänge neljast (kuuest) partiist, paarismänge aga kahest (neljast partiist, on soovitatav üksik- ja paarismängus arvestada punkte võrdselt.
 2. Sõpruskohtumisel võib tulemuse stimuleerimiseks kasutada ka teisi punktivahekordi (2:0; 1,5:0,5, 1:1), kuid need tuleb kindlaks määrata võistlusjuhendiga.
 3. Suurema arvu osavõtjate korral, kui võistluste läbiviimisel kasutatakse šveitsi süsteemi, kus osalejaid on paaritu arv, antakse igas voorus vastaseta jäänud (s.o. tabeli viimasele mängijale või võistlejapaarile viigilise tulemusega võrdsed punktid.
- (3) Kui võistleja loobub turniiri jätkamisest, siis:
- 1) ringsüsteemis korraldatud võistlusel, olles mänginud vähemalt pooled kohtumised, mägitakse turniiritabelis talle mängimata kohtumistes miinused ja vastasmängijatele plussid (mis ei muda punktide arvestust) ning kõik tulemused võitakse arvesse kohtade jagamisel. Kui on mängitud vähem kui pooled kohtumised, siis tema vastu mängitud kohtumiste tulemusi ei arvestata ja loobuja ei osale kohtade jagamisel (§ 9 p.4);
 - 2) šveitsi süsteemis korraldatud võistlusel, olles mänginud vähemalt pooled voorudest, jäävad kõik tulemused kehtima ja neid arvestatakse kohtade jagamisel. Loobujat aga edasiste voorude loosimisel ei arvestata. Kui aga on mängitud vähem kui pooled voorudest, siis loobuja tulemused annuleeritakse ja ta ei osale kohtade jagamisel (§ 9 p.4).

VIII Seadmed ja inventar

§ 33. Võistluslaud

(1) Võistluslaud peab vastama järgmistele nõuetele:

1) võistluslaud on 1,08x1,08 m tasapind, mis on ääristatud 21 mm kõrguste (laua tasapinnast) poordidega (poordide paksus mitte alla 40 mm ja lauaplaadi paksus mitte alla 10 mm). Igas laua nurgas, 20mm kaugusel poordidest, on augud diameetriga 80 mm, mille alla on kinnitatud võrgust või riidest kotikesed seibide püüdmiseks. Mängulauale on mustade joontega kantud poorditsooni jooned (120 mm kaugusel poordist) ja keskring (diameetriga 250 mm) ning laua telgjooned poorditsoonides ja keskringis;

2) võistluslaua pind peab olema sile ning hoolikalt poleeritud, et seibid ka kerge puudutuse korral hästi libiseksid, muutmata sealjuures liikumise suunda. Libisemise parandamiseks kasutatakse boorhapet, mis tuleb pehme paberi abil laiali hõõruda. Võistluslaua pind peab olema valmistatud puidust (vineerist), mitte aga plastmassist vms. materjalist;

3) võistluslaua poordid peavad olema valmistatud tugevast puiduliigist ja selliselt töödeldud, et löögiketas pörke järel ei muudaks pörkenurka. (Poordide ristnurgad peavad olema tapitud ning soovitatavalt kinnitatud lisaks liimimisele veel ristpoldiga vms.);

4) laud peab asetsema stabiilsel alusel horisontaalasendis nii, et poordi servast oleks pörandani 75-85 cm. (Soovitav on lauajalgadel kasutada reguleerimiskruvisid, et lauda saaks võistlusteks paigaldada vaaderpassiga);

5) mängulaud on võistlusteks kõlbmatu, kui see on kaardu tõmbunud, ei kindlusta libisemist, muudab löögiketta ja seibide liikumissuunda või kui lahtised või vigastusega poordid muudavad pörkenurka.

§ 34. Seibid

(1) Seibid peavad vastama järgmistele nõuetele:

1) seibid peavad olema valmistatud raskeltpurunevast puidust (soovitatavalt kasepuust), diameetriga 28 mm, kõrgusega 8 mm ja keskmise avaga 5 mm;

2) seibe peab olema vähemalt kahte hästieristatavat värvi (heledad ja tumedad; soovitatavad värvid: punane ja must);

3) Võistlustel võib mängida ainult puidust seibidega.

§ 35. Löögiketas

(1) Löögiketas peab vastama järgmistele nõuetele:

1) võistlustel võib kasutada ainult puidust valmistatu löögikettaid, mille kaal ei tohi ületada 22 grammi, diameeter 48 mm ja keskmine ava 8 kuni 10 mm. Löögiketta ühele tasapinnale on lubatud teha faas (sisselõige) maksimaalse süvisega 1 mm. (Löögiketta kõrgus pole määratud, kuna see oleneb puiduerikaalust; minimaalne kõrgus 11 mm);

2) löögiketta valmistamiseks tuleb kasutada kuiva puitu, mis ei tohi olla immutatud, värvitud, liimitud või mingil mul moel keemiliselt töödeldud. Valminud löögiketast ei tohi lakkida ega täiendada mingite materjalide lisamisega. (Löögikettale võib kanda klubi nime või omaniku initsiaalid, EKML-I poolt aga tootja logo ning litsentsinumbri);

3) üldjuhul kasutatakse isiklike löögikettaid. Võistluste eel kuuluvad löögikettad kontrollimisele ja markeerimisele;

4) juhul, kui vastavalt võistlusjuhendile on (karika- ja tiitlivõistlustel) ette nähtud võistluste korraldajate poolt antud löögiketaste kasutamine, on isiklike löögiketaste kasutamine keelatud.

§ 36. Kii

(1) Kii peab vastama järgmistele nõuetele:

1) kii jämedus, kaal ja materjal pole kindlaks määratud, v.a. kii peenem ots, mis peab olema vähemalt 250 mm ulatuses puidust, ilma igasuguste täienduste ja lisadeta, kusjuures peenema otsa diameeter ei tohi ületada 10 mm;

2) kii on lubatud valmistada teleskoopsena või kokkupandavana mitmest osast juhul, kui kinnituskohad on tihkelt fikseeritud.

