

- 9.1 Avalöögi määramine (Determining the Break)
- 9.2 Kuulide asetus (Ten Ball Rack)
- 9.3 Avalöök (Legal Break Shot)
- 9.4 Mängu teine löök – „push out” (Second Shot of the Rack – Push Out)
- 9.5 Löökide nimetamine (Call Shots & Pocketing Balls)
- 9.6 Kaitselöök (Safety)
- 9.7 Valesti auku löödud kuulid (Wrongfully Pocketed Balls)
- 9.8 Mäng (Continuing Play)
- 9.9 Kuulide lauale tagasi paigutamine (Spotting Balls)
- 9.10 Tavalised vead (Standard Fouls)
- 9.11 Tõsised vead (Serious Fouls)
- 9.12 Patiseis (Stalemate)

10-PALLI (Ten Ball)

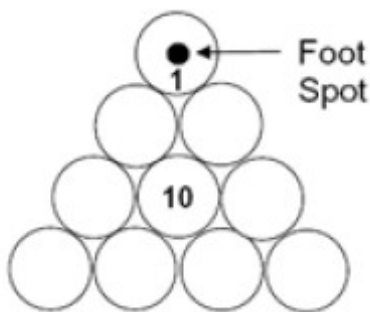
10-palli on mäng, kus peab kuule nimetatud löökidega auku lööma. 10-palli mängitakse 10 augukuuliga, nummerdatud 1-10 ja löögikuuliga. Augukuule lüüakse numbrite järjekorras ühest kümneni, kusjuures reeglitepärane on löök, kus löögikuul puutub esimesena laual olevat väikseima numbriga augukuuli. Kui 10. kuul läheb auku reeglitepärasel avalöögil, paigutatakse see tagasi lauale ja mängija jätkab oma seeriat. Igal löögil võib nimetada ainult ühte augukuuli, välja arvatud avalöögil, kus ei saa nimetada ühtegi augukuuli.

9.1 Avalöögi määramine

Loosi või proovilöögi võitja saab määrata, kes sooritab esimese avalöögi. Tavaliselt tehakse avalööke kordamööda, kui peakohtunik pole öelnud teisiti.

9.2 Kuulide asetus

Avalöögiks paigutatakse augukuulid kolmnurka võimalikult kokku nii, et kolmnurga tipus ja täpi peal oleks 1. kuul ja kolmnurga keskel 10. kuul. Teised kuulid asuvad kolmnurgas ilma kindla mustrita.



9.3 Avalöök

Avalöögil kehtivad järgmised reeglid:

- (a) avalööki sooritatakse otsajoone tagant,
- (b) kui ühtegi augukuuli auku ei lähe, peab vähemalt 4 augukuuli puudutama portet, vastasel juhul on tegemist veaga.

9.4 Mängu teine löök – „push out”

Kui avalöögil viga ei ole, võib löögiõigusega mängija teha „push out” löögi. Mängija peab enne lööki sellest teavitama vastast või kohtunikku. „Push out” löögi puhul ei pea löögikuul esimesena puudutama laual olevat väikseimat augukuuli ega peale kuulide kokkupõrget ükski kuul portet puudutama. Kui „push out” löögil viga ei ole, saab vastane otsustada, kes sooritab järgmise löögi. „Push out” löögiga auku löödud 10. kuul paigutatakse lauale tagasi, viga sellega ei kaasne.

9.5 Löökide nimetamine

Alati kui mängija soovib augukuuli auku lüüa (v.a avalöögil), peab ta selle enne lööki nimetama, näidates ära augukuuli, mida lüüakse ja augu, kuhu lüüakse. Ilmsete löökide puhul pole löögi

nimetamine vajalik. Põrgete ja puudete arvu ja järjekorda ega teiste kuulide auku minemist ei ole vaja nimetada.

Kui mängija ei nimeta lööki ja kui kohtunik leiab, et lööki oleks pidanud nimetama (näiteks põrkelöökide, kombinatsioonide puhul), siis löök arvesse ei lähe ja seeria lõppeb. Kui kohtunik või vastane pole kindel, mis lööki mängija soovib teha, on õigus nõuda löögi nimetamist.

9.6 Kaitselöök

Pärast avalööki on mängijal igal ajal õigus teha kaitselöök, mis lubab mängijal lõpetada seeria, lüües väikseimat laual olevat augukuuli, ilma et see auku läheks. Kui augukuul peaks kaitselöögil auku minema, saab vastane otsustada, kes sooritab järgmise löögi.

9.7 Valesti auku löödud kuulid

Kui mängija lööb nimetatud augukuuli nimetatud august mööda ja nimetatud augukuul läheb valesse auku või mõni teine augukuul läheb auku, lõppeb mängija seeria ja vastane saab otsustada, kes sooritab järgmise löögi.

9.8 Mäng

Kui mängija lööb nimetatud augukuuli reeglitepäraselt auku (v.a „push out” löögil) ja samaaegselt läheb auku veel mõni augukuul, jätkub mängija seeria, kusjuures kõik augukuulid jäävad auku (v.a 10.kuul). Kui mängija nimetab 10. kuulid ja lööb selle reeglitepäraselt auku (v.a „push out” löögil), võidab ta mängu. Kui mängija ei saa nimetatud augukuuli auku või teeb vea, läheb mängukord üle vastasele ja kui viga ei olnud, jätkab vastane positsioonilt, mis jäi lauale peale viimast lööki.

9.9 Kuulide lauale tagasi paigutamine

10. kuul paigutatakse lauale tagasi kui see löödi sisse veaga või „push out” löögiga või avalöögiga või ilma nimetamata või valesse auku või löödi laualt välja. Ühtegi teist augukuuli lauale tagasi ei paigutata.

9.10 Tavalised vead

Kui mängija teeb tavalise vea, läheb löögikord üle vastasele. Vastane saab käsipalli, mis võimaldab tal paigutada löögikuuli järgmiseks löögiks laual vabalt valitud kohale.

Tavalised vead 10-palli mängus on:

6.1 Löögikuuli auku või laualt välja löömine (Cue Ball Scratch or off the Table)

6.2 Vale augukuuli puutumine esimesena (Wrong Ball First). Löögikuul peab puutuma esimesena laual olevat väikseima numbriga augukuuli.

6.3 Möödalöögil puudub porte puude pärast kuulide kokkupõrget (No Rail after Contact)

6.4 Jalg ei puuduta põrandat (No Foot on Floor)

6.5 Kuuli laualt välja löömine (Ball Driven off the Table)

6.6 Mittereeglitepäraselt kuulide liigutamine (Touched Ball)

6.7 Topeltpuude (Double Hit / Frozen Balls)

6.8 Tõukelöök (Push Shot)

6.9 Uue löögi alustamine kui eelmisest löögist veel kuulid liiguvad (Balls Still Moving)

6.10 Vale löögikuuli paigutus käsipalliga (Bad Cue Ball Placement)

6.12 Kii lauale asetamine (Cue Stick on the Table)

6.13 Vastase löögikorral löömine (Playing out of Turn)

6.15 Aeglane mäng (Slow Play)

9.11 Tõsised vead

Kui mängija teeb tõsise vea, kaasneb sellega mängijale mängu kaotus. Tõsised vead 10-palli mängus on:

6.14 Kolm järjestikust viga (Three Consecutive Fouls)

6.16 Ebasportlik käitumine (Unsportsmanlike Conduct). Ebasportliku käitumise puhul määrab kohtunik karistuse vastavalt rikkumise iseloomule.

9.12 Patiseis

Patiseisu puhul teeb uue avalöögi mängija, kes avas patiseisu jäänud mängu.