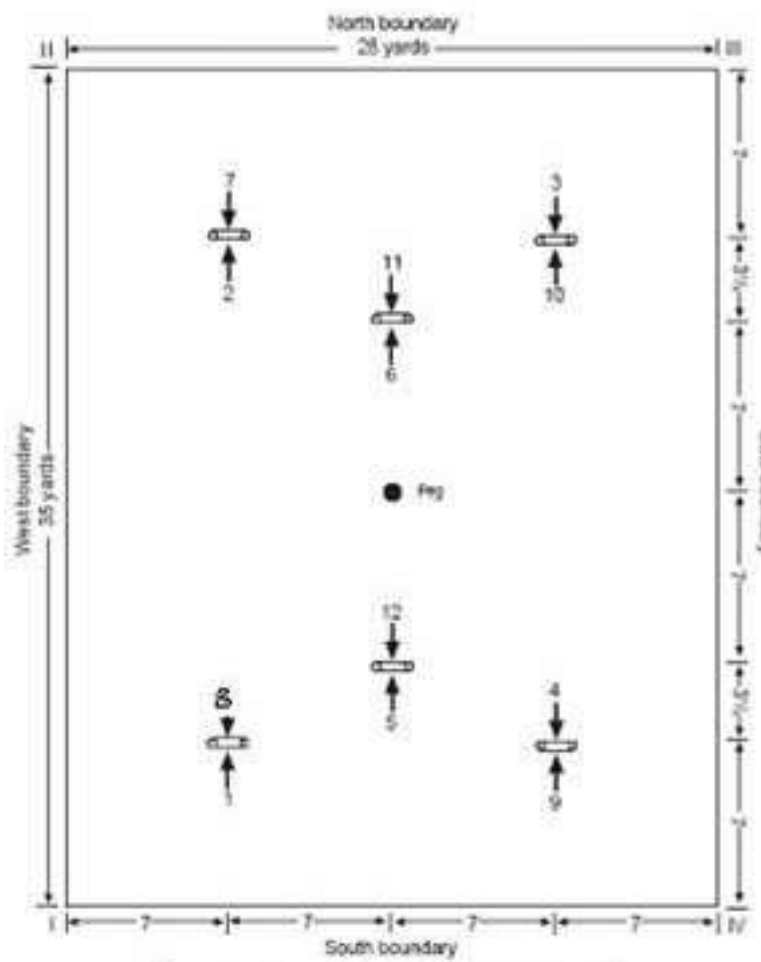


PKF Golfa kroketa noteikumi (2013. gada versija)



The corners are depicted by Roman numerals.
All distances are in yards.

Diagram 1
WCF Golf Croquet. The Standard Court.

1.zīmējums

*Stūri apzīmēti ar romiešu cipariem.
Visi izmēri ir norādīti jardos. (1 jards - 91.4cm)
PKF Golfa kroketa standarta laukums.*

1. Spēles izklāsts

(a) Spēli spēlē sitot bumbas ar āmuru (skatīt 3(d)) . Parasti spēlē divatā (viens pret vienu), to sauc par vienspēli, vai četratā (pa pāriem divi pret divi), to sauc par dubultspēli. Dubultspēlē spēlē divi spēlētāji katrā komandā. Viena komanda spēlē ar zilo un melno bumbu, (zaļo un brūno) bet otra komanda ar sarkano un dzeltenu bumbu (rozā un balto). Katrs no spēlētājiem spēlē ar noteiktas krāsas bumbu. Vienspēlē, kad katrā komandā ir pa vienam spēlētājam, katrs spēlē ar abām vienas puses bumbām.

Komentārs par noteikuma punktu 1.(a) – vajadzības gadījumā drīkst spēlēt arī tā, ka vienā komandā spēlē divi spēlētāji, bet otrā viens, tādā gadījumā tie, kas spēlē divatā, katrs spēlē savas krāsas bumbu, bet otrā komandā, kur ir viens spēlētājs, viņš izspēlē abas savas komandas bumbas.

(b) Spēles mērķis ir gūt punktus sitot bumbas cauri vārtiem noteiktajā secībā. Punktu gūst tā puse, kuras bumba pirmā tiek izsista cauri vārtiem saskaņā ar šo noteikumu punktu nr. 7.

(c) Tiek spēlēts līdz uzvarai 1, 3 vai 5 spēļu summā, kas balstītas uz 7, 13 vai 19 punktu sistēmu. Katra spēle noslēdzas tiklīdz viena komanda (uzvarētājkomanda) ir ieguvusi vairāk

kā pusi no iespējamo punktu skaita. Ir pieļaujams, ka spēli var noslēgt arī tad, kad ir iegūts 2 punktu pārsvars vai ir izmantots noteiktais laika limits. Pirms spēlētāji atstāj laukumu vai tiek uzsākta jauna spēle, ir nepieciešams vienoties, kura komanda ir uzvarējusi, un ar kādu rezultātu

Komentārs par noteikuma punktu 1.(c) –

(I) Kad spēlē līdz 2 punktu pārsvaram, atkarībā no spēles veida, ja pirmajam spēlētājam ir 4, 7 vai 10 punkti, bet nav gūts 2 punktu pārsvars, tiek spēlēts turpinājums līdz maksimums tiek izspēlēti vēl 6 vārti vai tiek iegūts 2 punktu pārsvars.

(II) Ja ir noteikts laika limits, tad ir jābeidz spēli tiklīdz noskan laika limita beigu signāls, vai pēc signāla beigām tiek izspēlēts vēl viens gājiens, katrai bumbai., Var noteikt, ka spēli beidz pēc tam, kad nākamā bumba ir izsista cauri vārtiem, vai izmantojot citu paņēmienu. Kura no metodēm tiks izmantota, ir obligāti jānosaka pirms spēles sākuma, Neatkarīgi no tā, kura metode tiek izmanota, atbildīgā persona var atļaut izspēlēt turpinājumu, arī pēc spēles beigām, ja spēles uzvarētājs nav noteikts – ir neizšķirts.

(d) Spēles vārti ir izvietoti tā, kā tas ir parādīts pirmajā zīmējumā. 7 punktu spēlē izspēlē pirmos 6 vārtus, kā septītie tiek izspēlēti atkal pirmie vārti . 13 punktu spēlē izspēlē visus 12 vārtus un 13-tā punkta gūšanai atkārtoti izspēlē 3-os vārtus. 19 punktu spēlē tiek izspēlēti visi 12 vārti un atlikušo punktu gūšanai kā 13-os līdz 18-os izspēlē atkārtoti 3-os, 4-os, 1-os, 2-os, 11-os un 12-os vārtus, bet , 19-o punktu gūst vēlreiz izspēlējot 3-os vārtus.

(e) Bumbas tiek izspēlētas secībā – zilā, sarkanā, melnā un dzeltenā. Neatkarīgi no tā, kura bumba tika izspēlēta pēdējā, kā nākamo jāspēlē tā, kas ir noteikta secībā (sitēja bumba) un tās īpašnieku sauc par sitēju

Komentārs par noteikuma punktu 1.(e) – Šis noteikuma punkts nosaka, kādā secībā ir jāizspēlē bumbas, bet noteikumu punkts 1.(f) nosaka, kā jārikojas, ja secība tiek izjaukta un kā tā ir jāatjauno.

(f) Abas komandas var gūt punktu tikai izsitot bumbu caur vārtiem noteiktajā secībā. Ja noteiktajos vārtos kāds jau ir guvis punktu, otra komanda var gūt punktu tikai izsitot bumbu caur nākošajiem vārtiem noteiktajā 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. Ja pirms spēles beigām abas puses, neievērojot noteikto secību, izgāja vienus vai vairākus vārtus, tad aptur spēli, nosaka pēdējos izietos vārtus pareizajā secībā un spēli var turpināt pēc izlozes. Izlozes vinnētājs izvēlas ar kuru bumbu atsāk spēli, bet izlozes zaudētājs nosaka no kura soda punkta visas 4 bumbas tiks izspēlētas. Ja handikapa spēles jebkurā papildus gājienā tiek izietī vārti nepareizā secībā, situācija tiek atjaunota, Spēlē ar laika limitu, laika limits netiek atjaunots.

(g) Ja tiek ieskaitīts punkts izejot vārtus un visas bumbas ir apstājušās, spēles turpinājumā bumbas tiek spēlētas no vietām, kurās tās atrodas, izņemot, tās, kas jānovieto soda laukumā.

(h) Vienlaicīgi, vienā un tajā pašā laukumā, var spēlēt divas spēles, bet šajā gadījumā ir jālieto alternatīvas krāsas vai strīpainas bumbas. Ja tiek izmantots šāds paņēmiens, tad visiem spēles dalībniekiem par šādu situāciju jābūt informētiem un jāmēģina izvairīties no jebkādiem konfliktiem. Bumbu atrašanās pozīcijas no otras spēles ar tās spēlētāju akceptu var tikt atzīmētas ar marķējumu uz laukuma. Situācija, kad bumbas tiek sajauktas, un kā to atrisināt, ir atrunāta noteikumu punktā 11.

Komentārs par noteikuma punktu 1.(h) –Ja izmanto citas krāsas bumbas, to secībai ir jābūt noteiktai pirms spēles uzsākšanas. Gadījumos, kad divas spēles tiek spēlētas uz viena laukuma, tad laukuma priekšrocības tiek piešķirtas spēlei, kura ir uzsākta spēlēt kā pirmā vai kuras dalībnieki kādai laukuma daļai tuvojas pirmie. Pietiekama uzmanība jāvelta tam, lai maksimāli izvairītos no spēles kavēšanas. Spēles dalībnieki ir jāinformē par otras spēles esamību. Ja uz viena laukuma tiek spēlētas divas spēles vienlaicīgi, parasti netiek noteikts spēles laika ierobežojums.

2. Laukums

(a) Standarta laukums

- (1) Standarta laukums ir taisnstūra formā – 32x25,6 metri (35x28 jardi). Laukuma izskats attēlots 1. zīmējumā. Robežām ir jābūt skaidri iezīmētām, robežu iekšēja mala tiek uzskatīta par faktisko laukuma robežu.
- (2) Stūrus apzīmē ar romiešu cipariem I, II, III un IV. Robežas tiek apzīmētas ar dienvidi, rietumi, ziemeļi un austrumi, neatkarīgi no laukuma novietojuma dabā.
- (3) Koka miets ar krāsu atzīmēm tiek novietots laukuma centrā. Seši vārti ir izvietoti paralēli ziemeļu un dienvidu robežām. Divu iekšējo vārtu centri atrodas ziemeļu vai dienvidu robežas virzienā 6,4 metru (7 jardi) attālumā no mieta. Četrus ārējo vārtu centri atrodas tieši 6,4 metru (7 jardu) attālumā no divām blakus esošām robežām, katrā laukuma stūrī.

(b) Novirzes no standarta laukuma

- (1) Laukuma garuma un platuma novirzes pieļaujamas +/- 152mm (6 collas). Ja vairāk kā viens robežas marķējums ir redzams un nav skaidrs, kuru uzskatīt par patieso laukuma robežu vai nevar noteikt pēc kuras līnijas iekšējās malas vadīties nosakot faktisko laukuma robežu, tad par esošo laukuma robežu jebkurā punktā ir taisna līnija, kas vislabāk atbilst laukuma stūra iekšējās malas marķējumam šī punkta tuvumā.
- (2) Visu vārtu un mieta novietojums var atšķirties līdz 457mm (18 collas) no standarta novietojuma nodrošinot, ka līnijas kas savieno 1 un 2, 3 un 4, un 5 un 6 vārtu centrus, paliek visuāli paralēlas austrumu un rietumu robežām, bet miets atrodas uz līnijām, kas savieno 1 un 3, 2 un 4, un 5 un 6 vārtu centrus.
- (3) Ja tiek konstatēts, ka spēle notiek uz laukuma, kur miets vai kādi no vārtiem trūkst vai ir būtiski nepareizi novietoti, tad tos jānovieto pareizajā vietā un spēli var turpināt no šīs vietas, pieņemot, ka iepriekš izspēlētā spēles daļa ir notikusi.
- (4) Ja ir nepietiekami liela teritorija, lai izveidotu standarta izmēra laukumu, ir atļauts veidot mazāku proporcionālu laukumu pārejot no 5 garuma vienībām uz 4, bet lietojot garuma vienību īsāku par 6,4m (7 jardi). Nozīmētai atbildīgai personai jāapstiprina atšķirīgās proporcijas un izmērus.

3. Aprīkojums

(a) Centra miets.

- (1) Centra miets ir ar augstumu 457mm (18 collas) no korta virsmas un diametru 38mm (1 1/2 collas) visā augstumā, Pielaižu augstumam ir +/-25mm (1 colla), diametram +/-6mm (1/4 collas). Mietam jāstāv vertikāli un jābūt labi nostiprinātam ar balto posmu vismaz līdz 152mm (6 collas) no laukuma virsmas, Tam jābūt ar krāsainām svītrām sekojošā secībā no augšas uz leju - zila, sarkana, melna un dzeltena un/vai zaļa, rozā, brūna un balta,
- (2) Jebkurā laikā mietam jābūt redzamam vertikāli, bet ja tas nav vertikāli, tad tiesneša vai abu pušu uzraudzībā tas tiek novietots vertikāli, 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.

(b) Vārti

- (1) Vārtiem jābūt izgatavotiem no cieta metāla. Tiem jābūt no diviem vertikāliem balstiem, kas savienoti ar pārliktni. Vārtu pārliktnim, jābūt taisnam un novietotam taisnā leņķī (90°) pret vārtu stabiniem, Vārtiem jābūt ne augstāk kā 305mm (12 collas) un ne zemāk kā 280mm (11 collas) mērot no laukuma virsmas līdz vārtu pārliktna augstākajam punktam un tiem jāstāv vertikāli un jābūt stingri nostiprinātiem. Augstuma novirze pieļaujama +13 mm / -25 mm (+1/2 collas / -1 colla). Pārliktnim un balstiem virs zemes visā garumā jābūt ar vienādu diametru robežās no 16 mm (5/8 collas) līdz 19 mm (3/4 collas), tomēr minimālas novirzes augšā un apakšā ir pieļaujamas. Kā alternatīva ir pieļaujams pārliktnis ar kvadrātveidīgu šķērsgrīzumumu, kur malas garums ir robežās no 16 mm (5/8 collas) līdz 19 mm (3/4 collas) ar pieļaujamo novirzi 1,5 mm (1/16 collas) un noapaļotiem stūriem. Vārtu balstu iekšējām virsmām jābūt pēc iespējas paralēlām, ar novirzēm sānis attālums

starp tām drīkst būt ne mazāks kā 95 mm ($3\frac{3}{4}$ collas) un ne lielāks kā 102 mm (4 collas). Turnīru un maču spēlēs organizatoru nozīmēta atbildīgā persona sacensībām var noteikt kadam attālumam jābūt starp balstiem. Ka alternatīvu viņš var noteikt kadai jābūt spraugai starp bumbu un vienu balstu, kad bumba ir līdz pusei šķērsojusi vārtus un ir saskarē ar otru balstu. Visiem vārtiem uz korta jābūt ar vienādiem attālumiem starp stabīgiem pieļaujamā novirze +/- 0,8mm (1/32 collas)

- (2) Vārti var būt nekrāsoti vai balti un papildus pirmo vārtu pārliktnis var būt zils un tad piekto un/vai pēdējo vārtu pārliktnis drīkst būt sarkans.
- (3) Ja ir acīmredzams, ka kādi vārti nav pareizā stāvoklī, tad tiesneša vai abu pušu uzraudzībā tie tiek novietoti pareizi, izņemot ja tie ir kontaktā ar bumbu, vai var nonākt kontaktā ar bumbu novietojot tos pareizi, tad tos pareizi novieto un nostiprina tikai pēc tam, kad bumba ir aizsista prom.

(c) Bumbas

(1) Parasti lieto četras bumbas zilā, sarkanā, melnā un dzeltenā krāsā, bet kā alternatīvas ir atļautas arī citas krāsas vai arī strīpainas bumbas. Bumbu diametrs ir 92mm ($3\frac{5}{8}$ collas) ar pieļaujamo novirzi +/- 0,8mm (1/32 collas). Bumbu svars ir 453 gramu (16 unces) ar pieļaujamo novirzi +/- 7 gramu (1/4 unces). Rīkotāju nozīmētā, par turnīru atbildīgā persona var noteikt papildus prasības.

(2) Bumbas īpašnieks var ar tiesneša vai pretinieka atļauju pacelt bumbu starp sitieniem lai to noslaucītu, lai novērstu traucējumus vai arī lai nomainītu, ja tā ir neatbilstoša vai bojāta

Komentārs pie punkta 3(c)(2): skatīt arī noteikumu punktus 9(g) un 11(a)

(d) Āmuri

- (1) Āmurs sastāv no āmurgalvas un roktura, kurš ir stingri piestiprināts tās vidū taisnā leņķī vismaz 305 mm (12 collas) no apakšas un tiek lietots kā viens vesels spēles laikā. +
- (2) Kātu drīkst būt izgatavots no jebkura piemērota materiāla. Tvēriena uzlika var būt pievienota rokturim, bet ne rokturis, ne uzlika nedrīkst būt speciālā formā, kurā iegūlas kāda rokas daļa.
- (3) Āmura galvai jābūt stingrai. 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 rievojums. Galu plaknēm un šķautnēm jābūt veidotām pēc formas vai no materiāla, kas nekādā veidā nevar sabojāt bumbas.
- (4) 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.
- (5) Spēlētāji ar kustību traucējumiem drīkst lietot āmurus ar atbilstoši pārveidotu kātu, nodrošinot, ka tādejādi neiegūs priekšrocības pret spēlētāju, kas nav invalīds un lieto parastu āmuru.
- (6) Āmuru nedrīkst mainīt pret citu gājiena laikā, izņemot, nejaušu bojājumu, kas būtiski ietekmē tā lietošanu vai ja āmurs sabojāts tā, ka to vairs nav iespējams izmantot spēlēšanai. Bojātu āmuru drīkst lietot, ja sitējs no tā negūst priekšrocības. Āmura spēles raksturlielumi nedrīkst izmainīties gājiena laikā izņemot, ja ir nepieciešams nomainīt pret citu, lai ievērotu noteikumu prasības. Ja galva ir atdalāma no kāta, tos nevar mainīt izņemot gadījumos, kas noteikti šajā noteikumu punktā.

4. Aksesuāri

Šeit minētie priekšmeti ir paredzēti palīdzībai, ērtībai un dekorācijai. Jebkuru aksesuāru, kas var traucēt spēli, drīkst uz laiku noņemt.

(a) Stūra karogi ir krāsoti zilā, sarkanā, melnā un dzeltenā krāsā un attiecīgi var tikt novietoti I, II, III un IV stūrī. Tie var tik uzstādīti 305mm (12 collas) augstumā, 305mm (12 collas) attālumā no korta robežas vai skarot korta robežu, bet tie nedrīkst būt izvietoti laukuma iekšpusē.

(b) Drošības žogam ir jābūt pietiekami augstam, lai vajadzības gadījumā apturētu *lidojošu* bumbu, un tas var tikt uzstādīts apkārt korta robežai 1,4 metru (1 1/2 jardi) attālumā no korta robežas.

(c) Baltajiem mietiņiem, kas iezīmē pusceļa līnijas, jābūt saredzamiem no jebkuras laukuma vietas un tie var tikt novietoti līdz pat 305mm (12 collas) attālumā no laukuma robežas uz āru, lai iezīmētu *pusceļa līnijas beigas*.

Komentārs par noteikuma punktu 4(c): krāsojums vai cita veida zīme var tikt novietota vietā, kur atrodas mietiņš, lai varetu to novietot atpakaļ gadījumā ja to uz laiku vajag noņemt.

(d) Divi *knaģu* komplekti var tikt izmantoti, lai nodrošinātu punktu gūšanas reģistrēšanu. Viens komplekts ir zils vai melns, bet otrs komplekts - sarkans vai dzeltens (vai citas krāsas atkarībā ar kādām bumbām tiek spēlēts). Vārtiem pievieno knaģi krāsā, kas atbilst pusei, kura ir guvusi punktu.

(e) Pie kortiem, kuros regulāri tiek spēlēts ar alternatīvās krāsas bumbām, var tikt novietots krāsu mietiņš, kurš parāda krāsu secību šajos kortos, vai arī esošais miets tiek papildināts ar alternatīvajām krāsām.

5. Sākums

(a) Komanda vai spēlētājs, kurš uzvar izlozē, sāk spēli ar zilo bumbu vai ekvivalentu alternatīvā krāsā.

(b) Sākumā visas bumbas tiek izspēlētas no vietas 914mm (1 jarda) rādiusa iekšienē no IV stūra.

Komentārs par noteikuma punktu 5.(b) – Vietējie noteikumi var paredzēt to, ka kā startu var izmantot citu vietu, lai samazinātu IV stūra nodilumu. Jebkurā gadījumā šāda variācija nebūtu ieteicama turnīru spēlēs. Viens no alternatīvajiem variantiem ir sākt spēli no austrumu robežas 2,74 m (3 jardu) attālumā no IV stūra.

(c) Ja tiek izspēlēts mačs (spēļu sērija), kurā ir vairāk par vienu spēli, tad katru nākamo spēli uzsāk tā komanda, ar vienu no savām bumbām, kas iepriekšējo spēli ir zaudējusi, saglabājot savas krāsas bumbas.

(d) Ja sacensības notiek vairāk kā vienā maču raundā, izlozes uzvarētājs var mainīties starp raundiem.

(e) Spēle sākas tad, kad spēlētājs izdara sitienu vai mēģina iesist pa bumbu ar nodomu iesākt spēli.

Komentārs par noteikuma punktu 5.(e): Ja pirmais spēlētājs spēlējot izdara gaisa-vēzienu, spēle ir sākusies, sāk skaitīt laiku un gaisa-vēziena laikā izdarītā ne-sitiena kļūda tiek ņemta vērā.

(f) Bumbas ir ārpusspēles priekšmeti līdz tās izspēlē saskaņā ar šo noteikumu 11. punktu. Ja ir pieteikts, ka ir izspēlēta nepareizā bumba, pirms visas četras bumbas ir ievadītas spēlē, tad noteikumu 11, punkts netiek piemērots un spēle tiek atgriezta stāvoklī, kad tika izspēlēts pēdējais gājiens pareizajā secībā.

(g) Ja sitējs izdarījis ne-sitiena kļūdu pirms bumbas izspēles vienā no četriem pirmajiem spēles gājieniem, bumba paliek kā ārpusspēles priekšmets līdz tā tiek izspēlēta no starta laukuma vēlākā gājienā.

(h) Ja sitējs izdarījis sitienu klūdu vienā no pirmajiem četriem gājieniem, izspēlētā bumba skaitās ievadīta spēlē neatkarīgi no tā, vai pretinieks izvēlas, atstāt to, kur tā apstājas vai atgriezt pozīcijā, kurā tā atradās pirms klūdas.

6. Gājiens

(a) Katrs gājiens sastāv no viena sitienu un tā sekām, un tas tiek uzskatīts par pabeigtu tad, kad visas bumbas pēc sitienu izdarīšanas ir pilnībā apstājušās vai atstājušās laukuma robežās. Sitiens ir izdarīts tad, kad sitējs iesit ar āmuru pa sitēja bumbu. Sitēja nejauša pieskaršanās bumbai ar āmuru, brīdī, kad viņš gatavojas izpildīt sitienu tiek uzskatīta par izpildītu sitienu (vai par klūdu). Ja spēlētājs gatavojoties veikt sitienu, pirms paredzētā sitienu veikšanas pieskaras citai bumbai, kas nav sitēja bumbai, tiek uzskatīts, ka tā ir ne-sitienu klūda un netiek uzskatīts, ka ir izspēlēta nepareizā bumba

Komentārs par noteikuma punktu 6.(a) – (I) Gājiens sākas brīdī, kad sitējs uzsit ar āmuru pa bumbu un beidzas, kad visas bumbas ir nekustīgas vai atstājušās laukumu. Nākošais gājiens sākas tad, kad nākamais sitējs iesit pa sitēja bumbu. Starp diviem gājieniem ir īss brīdis, kura laikā nākamais sitējs ieņem pozīciju gājiena izpildīšanai, vai spēlētāji apspriež bumbu izvietojumu laukumā vai ārpus tā, vai klūdu. Šis laika sprīdis netiek uzskatīts par gājiena laiku. (II) Ja sitējs gatavojas izpildīt sitienu un nejauši ar āmura galu pieskaras bumbai, tas tiek uzskatīts par izdarītu sitienu, bet, ja sitējs pieskaras bumbai, kaut vai nejauši ar citu āmura daļu, tas tiek uzskatīts par ne-sitienu klūdu .

(b) *Spēlētājam sava gājiena laikā jāizdara sitiens (nedrīkst izlaist gājienu)*

(c) Ja sitienu laikā sitējs ar āmuru netrāpa pa bumbu (aizsit tai garām), to neuzskata par izpildītu sitienu un to neuzskata par klūdu, tāpēc sitējs var turpināt gājienu, izņemot, ja fiksē ne-sitienu klūdu.

(d) Sitienu rezultātā sistā bumba var iziet cauri vārtiem, kas ir noteiktajā secībā, tādā veidā sitējs gūst punktu vai punktus, ja bumba iziet cauri diviem vārtiem, kas ir noteiktajā secībā, vai izraisa citu bumbu kustību, kā rezultātā tās gūst punktu vai punktus.

(e) Ja abas puses spēlē vienlaicīgi vai gandrīz vienlaicīgi, tas ir divas bumbas ir kustībā vienlaicīgi, tiek uzskatīts, ka sitējs spēlē pirmais atbilstoši esošai secībai, kurā abi sitienu tika izdarīti, un otra puse ir izdarījusi ne-sitienu klūdu. Izvērtējot klūdas sekas uz sitēja spēli, sitējs var izvēlēties vai visas bumbas, kuras ietekmēja klūda, novietot atpakaļ vietās, kur tās atradās pirms abu sitienu izdarīšanas un atkārtot gājienu. Ja sitēja bumba vai partnera bumba klūdas dēļ iziet caur kārtējiem vārtiem gūstot punktu, sitējs var uzskatīt, ka klūda nav bijusi, un gūt punktu, bet šajā gadījumā pretējai pusei nav jāizlaiž nākošais gājiens.

(f) Ja abi vienas puses spēlētāji spēlē vienlaicīgi vai gandrīz vienlaicīgi, tas ir divas bumbas ir kustībā vienlaicīgi, tad sitēja spēle ir atzīta, bet partneris izdarījis ne-sitienu klūdu. Pārspēle nav atļauta

(g) Bumba tiek uzskatīta par izsistu ārpus laukuma un klūst par ārpusspēles priekšmetu ja tā šķērso laukuma robežu vairāk kā ar pusi no bumbas diametra. Tā ir ārpusspēles priekšmets līdz brīdim, kamēr jāievada spēlē. Bumba, kura ir noteikta kā izsista ārpus laukuma vēlāk ir jāizspēlē tieši no tās vietas, kur tā iepriekš šķērsojusi laukuma robežu. Spēlētājam ir tiesības pieprasīt, lai bumba, kura ir izsista ārpus laukuma, tiktu novietota uz laukuma robežlīnijas vai arī šī vieta tiktu iezīmēta pirms jebkura gājiena. Tiesnesis, vai ja nav tiesneša, tad spēlētājs kurš ar attiecīgo bumbu spēlē, nosaka vietu, kurā bumba ir jānovieto.

Komentārs par noteikuma punktu 6.(g) – Precīza bumbas novietošana uz laukuma robežlīnijas ir svarīga gadījumā, ja spēlētājs meklē iespēju bloķēt pretinieka bumbas sišanas trajektoriju vai arī vēlas zināt, vai tā būs ārpus spēles, ja tiks gūts punkts.

Tādos gadījumos spēlētājam ir tiesības pārliecināties par bumbas novietošanas vietu pirms sākt gājienu. Bumba, kura ir novietota uz laukuma robežlīnijas un ir pakustējusies pirms tā ir izspēlēta, ir jāatgriež atpakaļ uz vietu, kur tā atstāja laukumu, izņemot gadījumus, kad tā nokļūst ārpus spēles un ir norādīts uz pārvietošanu.

(h) Ja bumbu nevar novietot uz robežlīnijas, jo tajā vietā atrodas cita bumba, tad tā tur ir jānovieto pēc tam, kad ir izspēlēta iepriekš novietotā bumba. Tomēr, ja bumba ir jānovieto izspēlei pirms citas bumbas, tā ir jānovieto uz laukuma robežlīnijas pieskaroties jau tur esošajai bumbai un pēc iespējas tuvāk vietai, kur tā būtu jāizspēlē.

Komentārs par noteikuma punktu 6.(h) – Šeit aprakstīta īpaša situācija, kad viena bumba izsit citu bumbu ārpus korta un pati paliek kortā vai tiek izsista ārpus korta no tieši tā paša punkta. Ja sitēja bumba paliek kortā, bet traucē novietot izsisto bumbu uz robežlīnijas, tā ir jānovieto pēc iespējas tuvāk robežlīnijai, tā lai tā saskaras ar kortā esošo bumbu un tā būs jāizspēlē no tās pozīcijas, kaut vai tā ir kontaktā ar citu bumbu. Bet ja abas bumbas atstāj kortu vienā vietā, uz robežlīnijas kā nākamo būs jānovieto to bumba, kura ir jāizspēlē kā nākamā, pēc tam, kad tiks izspēlēta pirmā bumba.

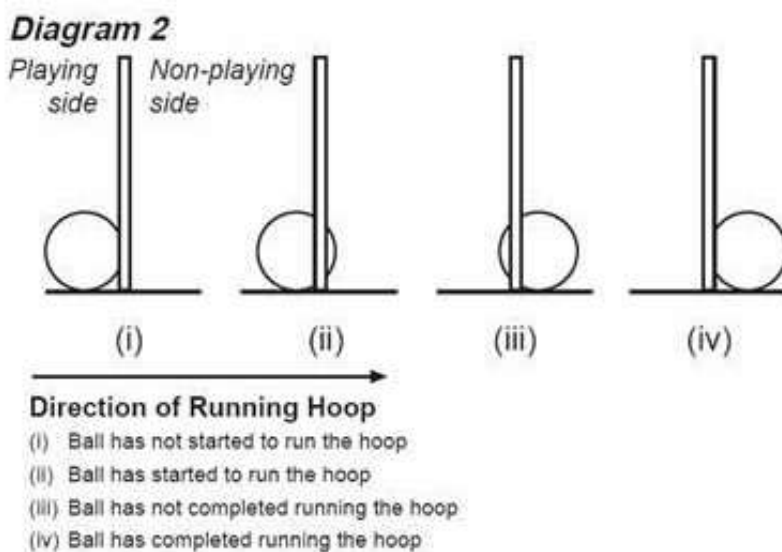
(i) Ja bumba, kura ir novietota uz robežlīnijas traucē izspēlēt citu bumbu, to uz brīdi var noņemt nost.

Komentārs par noteikuma punktu 6.(i) – Bumba, kuras izsista ārpus korta tur arī paliek līdz tās izspēles brīdim, bet to var uz brīdi noņemt, ja tā traucē izpildīt sitienu pa citu bumbu

(j) Pēc bumbas noņemšanas attiecīgā vietā ir jāiezīmē, lai to vajadzības gadījumā var atgriezt tās paredzētajā vietā. Bumbas precīzu novietošanas vietu, ja to uz brīdi, vajadzības gadījumā, noņem no korta robežlīnijas, ir jāsaskaņo ar tiesnesi vai spēlētājiem.

7. Punktu gūšana

(a) Bumbu, izsilot cauri vārtiem noteiktajā secībā (skatīt 1. zīmējumu) pareizā virzienā, gūst punktu. Ja bumba iziet cauri vārtiem noteiktajā secībā un turpina kustību pretējā virzienā vienā un tajā pašā gājienā, punkts netiek gūts. Ja bumba no nepareizās puses ir iegājusi vārtos, punkts šajā gājienā šai bumbai netiek skaitīts, un nākamajā gājienā bumba ir pilnībā jāizsūt caur vārtiem, lai tā neatrastos stāvoklī, kurā tiek uzskatīts, ka tā sākusī virzību vārtos no pareizās puses, un tikai vēl nākamajā gājienā, kad būs šīs bumbas sišanas kārtā, varēs gūt punktu ar šo bumbu.



2. zīmējums

Kā tiek pareizi šķērsoti vārti

- (I) Bumba vēl nav sākusī šķērsot vārtus
(II) Bumba ir sākusī šķērsot vārtus
(III) Bumba vēl nav šķērsojusi vārtus
(IV) Bumba ir šķērsojusi vārtus

(b) Kā bumba šķērso vārtus ir parādīts 2.zīmējumā. Tiklīdz bumba ir kaut vai nedaudz šķērsojusi vārtu līniju, un to var redzēt vārtu otrajā pusē – skatīt 2.zīmējumā (II), var uzskatīt ka bumba sākusī šķērsot vārtus. Par pilnīgu bumbas izsišanu cauri vārtiem var uzskatīt brīdi, kad viss bumbas korpuss ir šķērsojis vārtu līniju un vairs nav redzams no pareizās puses – skatīt 2.zīmējumā (IV).

(c) Bumbu var izsist caur vārtiem vienā vai vairākos gājienos

Komentārs par noteikuma punktu 7(c): Ja bumba iegājusi vārtos secībā un apstājusies tajos un nakošajā gājienā notikusi kļūda, tad bumbu novieto atpakaļ vārtos, un tad var pabeigt vārtu šķērsošanu no šīs pozīcijas.

(d) Ja sitiena laikā vairāk kā viena bumba šķērso vārtus, punktu gūst tā bumba, kura pirms sitiena atradās tuvāk vārtiem.

(e) Abas puses ir atbildīgas par punktu skaitīšanu, sitējs (vai tiesnesis) paziņo rezultātu pēc katra gūtā punkta.

Komentārs par noteikuma punktu 7(e): Parasti punktus sauc nosaucot kā pirmo pusei, kura tikko guvusi punktu un tikai pēc tam otras puses punktus.

(f) Ja bumba iesprūst vārtos starp abiem vārtu stabiņiem, attiecīgie vārti ir jāpielāgo bumbas izmēram vai, ja bumba ir pārāk liela, tā jānomaina. Spēlētājam, kuram bumba ir iesprūdusi vārtos, ir tiesības pārspēlēt attiecīgo gājienu, 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 Gadījumā, kad bumba ir iesprūdusi vārtos virs citas bumbas vārtos, vienīgā iespēja ir gājiena pārspēle pēc tam kad aprīkojums tiek pārbaudīts, atkārtoti uzstādīts vai nomainīts

8. Konsultācijas

Spēlētāji spēles laikā nedrīkst atsaukties uz drukātiem, rakstītiem vai savādam sagatavotiem materiāliem, izņemot kā precizējot noteikumus, kas tiek piemēroti konkrētā spēles situācijā

(a) Dubultspēlē spēlētāji var konsultēt savu partneri un asistēt, norādot kādā virzienā vajadzētu pagriezt āmuru. Tomēr laikā, kad izdara sitienu partnerim ir jāstāv tā, lai tas nevarētu ietekmēt sitiena virzienu vai spēku

(b) Ja spēlētājam jautā, tam ir jābild kāds ir rezultāts, kuri vārti ir nākamie noteiktajā secībā, kura bumba ir nākamā jāizspēlē un kā bumba pāri pusceļam ir sasniegusi savu pozīciju.

(c) Ja spēlētājs veicis darbības, pamatojoties uz pretinieka sniegto nepareizo informāciju un tas ir atklājies pirms spēlētājs atkal spēlē ar to pašu bumbu, spēlētājs var izvēlēties vai pārspēlēt vai turpināt spēli, ieskaitot visus punktus, kas gūti noteiktajā secībā.

(d) Spēlētājs nedrīkst dot taktiskus padomus attiecība pret pretējo pusi. Ja tas ir noticis, tad piemēro noteikumu punktu 14(a)(2). Pretējās puses spēlētājs var izvēlēties ņemt vērā vai ignorēt padomu,

(e) Ja ir padoms, kas nav iedrošinājums, kas nebūtu jādod no korta ārpuses (ārpus spēles), spēlētājs var ņemt vērā šādu padomu.

Komentārs par noteikuma punktu 8(e): Turnīra vadība, labāk nekā spēlētāji vai tiesneši var novērst padomu došanu no korta ārpuses, Vietējie noteikumi ar vadības atļauju var atļaut padomu došanu no korta ārpuses

9. Traucēkļi

(a) Kortam nepiederošie traucēkļi, kas atrodas uz korta virsmas, ir jānovāc. Piemēram, tārpji, zari, lapas, rieksti, atkritumi un citas līdzīgas lietas.

(b) Sitējam ir tiesības novērst laukuma bojājumus, kas nav uzskatāmi par konkrētā korta īpatnībām, ne arī bumbu radīti nelīdzenumi, ja tā uzskata abi spēlētāji vai tiesnesis. Ja ir iespējams, bojāto korta vietu ir jāsalabo, ja tas nav iespējams, bumbas drīkst pārvietot tā, lai netiktu radīta priekšrocība sitējam. Bumba, kura bija pārvietota, bet sitiena laikā netika skarta, pēc gājienu beigām ir jāatliek atpakaļ iepriekšējā vietā.

Komentārs par noteikuma punktu 9.(b) – Nelīdzenumi, kas ir no negluda zālāja, ir uzskatāmi par normu, bet vietas, kur šie nelīdzenumi rodas dēļ izrautām nezālēm vai ar āmuru izsistām bedrītēm, nav uzskatāmi par normu. Nelīdzenumi, kas rodas dēļ nepārtrauktas bumbu kustības pa kortu, jo īpaši ir uzskatāms par normu vidusmēra kortos. Sprinkleru galvu nelīdzenumi arī ir uzskatāmi par normālu korta īpatnību, bet tie ir ārpuspēles traucēkļi.

(c) Ja ir fiksēts šķērslis ārpus korta, kurš traucē sitējam atvēzēties sitienam, vai ārpus korta zemes līmenis ir augstāks/zemāks un tas traucē sitējam sagatavoties sitienam, saskaņojot to ar pretinieku vai tiesnesi, 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. Ja citas bumbas atrodas ne tālāk kā 914mm (1 jards) 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 kāda no pārvietotajām bumbām pēc sitiena nav skarta ar sitēja bumbu, to pēc attiecīgā gājienu ir jānovieto atpakaļ iepriekšējā vietā.

Komentārs par noteikuma punktu 9.(c): Vieta, kur korta robeža ir tuvu nožogojumam vai citiem traucēkļiem ir pieļaujams pārvietot robežas apzīmējumus un stūra vārtus tuvāk centra līnijai par 457mm (18 collām) vai pat vairāk, lai spēlētāji varētu netraucēti vēzēt āmuru.

(d) Par ārpuspēles traucēkli uzskatāms jebkas, kas nav iesaistīts tiešā veidā spēlē. Kā piemēram, dzīvnieki, skatītāji, tiesneši, citi spēlētāji, spēlētāji vai ekipējums no citas spēles, bumba, kas ir ārpus laukuma, vai bumba, kas novietota izspēlei no soda laukuma, un citi līdzīgi objekti. Punktā 9 (a) minētie traucēkļi un laika apstākļi netiek uzskatīti par ārpuspēles traucēkli.

(e) Ja kāds ārpuspēles traucēklis vai laika apstākļi izkustina mierīgi stāvošu bumbu pirms sitiena, tā ir jānovieto atpakaļ iepriekšējā pozīcijā.

(f) Ja ārpuspēles traucēklis sitiena laikā ietekmē bumbu kustību, un pastāv šaubas par bumbu pozīciju, bumbas ir jānovieto atpakaļ iepriekšējās pozīcijās un sitiens jāatkārto. Ja nav šaubu, kur bumba būtu nonākusi, ja kustība nebūtu traucēta, tā ir jānovieto vietā, kur tā būtu apstājusies.

Komentārs par noteikuma punktu 9.(f) Šaubas par sitiena, kurā bumbas kustība ir traucēta, iznākumu pastāv tad, ja bija saprātīga iespēja, ka bumba būtu apstājusies kritiskā pozīcijā (sākusi šķērsot vārtus vai apstājusies bloķēšanas pozīcijā), būtu izsitusi citu bumbu no kritiskas pozīcijas vai guvusi vārtus. bumba no šīs kritiskās pozīcijas jānoņem.

(g) Ja ārpuspēles traucēklis, izņemot punktu knaģi, kas piestiprināts pie vārtiņiem, atrodas laukumā pirms sitiena izdarīšanas, un pa ārpuspēles traucēkli trāpa kustīga bumba, tad noteikumu punkts 9 (f) nav piemērojams. Pretinieks var izvēlēties vai atstāt bumbu, kas pārvietojās, kur tā apstājās, vai novietot, kur pretinieks uzskata, ka tā būtu apstājusies, ja nebūtu traucējuma. Gājienu atkārtota izspēle nav atļauta.

(h) Ja kāda no bumbām saskārusies ar punktu skaitīšanas knaģi, kas piestiprināts pie vārtiem, tad noteikumu punkti 9(i) un 9(k) netiek piemēroti un visas bumbas paliek tur kur tās ir apstājušās. "Šādā veida gūtie punkti sitēja posei šajā gājienu netiek ieskaitīti"

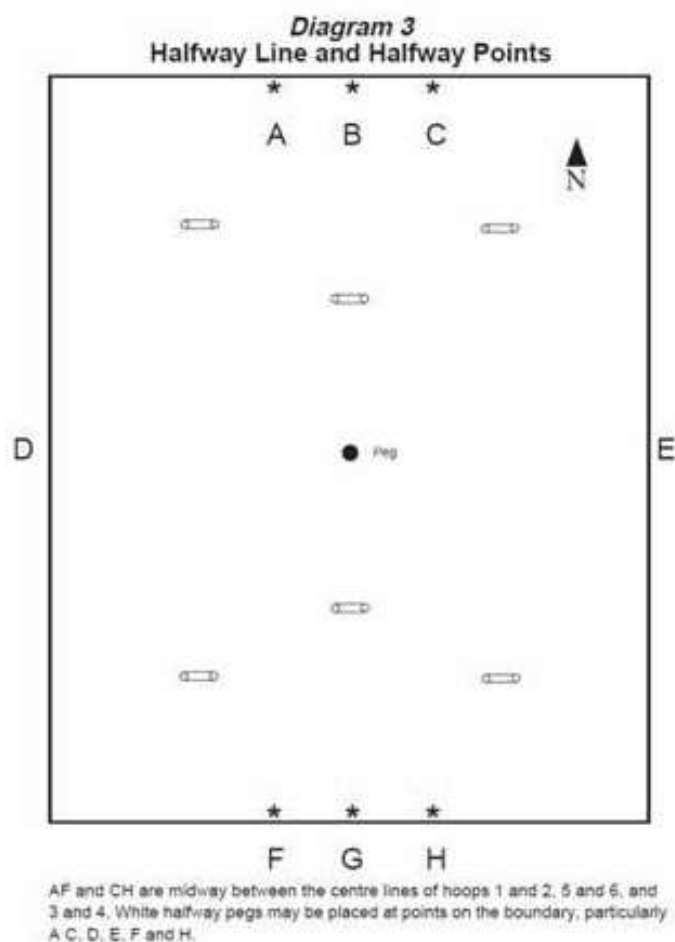
(i) Pēc traucēkļa iedarbības kustīgā bumba nedrīkst skart citas nekustīgās bumbas, bet ja ir skārusi kādu nekustīgu bumbu, tad visas skartās bumbas jāatliek atpakaļ

(j) Spēlētājs drīkst pacelt bumbu ar atļauju vai bez tās, lai novērstu, ka pa to trāpa ārpusspēles traucēklis,

(k) Ja bumba ir pieskārusies ārpusspēles traucēklim un pēc tam guvusi punktu, šo punktu nedrīkst ieskaitīt.

10. Pusceļa noteikumi

(a) Līniju starp vārtiem, kur tikko ieguva punktu un pēc kārtas nākamiem vārtiem, sauc par pusceļa līniju. Katru vārtu pusceļu parāda 3. zīmējums. Pusceļa līnija un pusceļa punkti AF ir pusceļš starp centra līnijām 1. un 2. vārtiem un 5, un 6, vārtiem. CH ir pusceļš centra līnijām starp 5. un 6.vārtiem. un centra līnijām starp 3. un 4.vārtiem. BG ir pusceļš caur 5. un 6. vārtu centriem. DE ir līnija caur mietu, perpendikulāri korta austrumu un rietumu robežām.



3.zīmējums

Ja pēc kārtas nākami 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
Visas citas	DE

(b) Jebkura bumba, kas gājiena beigās pēc punkta gūšanas, atrodas aiz pusceļa līnijas uz nākošajiem vārtiem, tiek uzskatīta par ārpus spēles esošu, ja vien, tā tur nav nokļuvusi :

(1) Pēc tikko izpildīta sitiena, vai;

(2) pēc sitiena, kurā izspēlēta nepareiza bumba vai izdarīta jebkura pretinieka sitiena vai nesitiena kļūda, izņemot, ja tās īpašnieks izlaiž gājienu ne-sitiena kļūdas dēļ, vai

(3) ir bijis kontakts ar pretinieku bumbu, izņemot bumbu, kuru izspēlēja prom no pretinieka bumbas ar kuru tā bija kontaktā, ja vien nepārvieta to sitiena laikā, vai

(b)(4) bumba ir nolikta soda punktā

Komentārs par noteikuma punktu 10.(b) Ja vien nav skaidri redzams, ka bumba ir pilnībā pāri pusceļa līnijai, ir jāpieņem, ka tās nav šķērsojusi pusceļa līniju.

(c)(1) Pirms nākošās izspēles, pretspēlētājs ārpusspēles bumbas īpašniekam ir tiesīgs pieprasīt novietot to korta ārpusē, punktā D vai E, pēc savas izvēles. Šī bumba ir jānovieto izspēlei no soda punkta ārpus korta, līdz brīdim, kad tā ir jāizspēlē. Ja netiek norādīts, ka ārpusspēles bumba jāpārvieta, tiek uzskatīts, ka tā atrodas spēlē.

Komentārs par noteikuma punktu 10.(c)(1) – Bumba kļūst par ārpusspēles traucēkli, ja tiek norādīts, ka tā ir jāizspēlē no soda vietas. Ja tā ir norādīts, tad to var atstāt, kur tā ir, vai novietojot soda punktā. No soda punkta to var pārvietot, ja tā traucē izspēlei. Bumba, kuru norādīts, ka tā jāizspēlē no soda punkta paliek ārpusspēles traucēklis līdz izspēlē.

(c)(2) Ja ārpusspēles bumbas īpašnieks to izspēlē pirms pretinieks izmantojis savas tiesības, kas minētas noteikumu punktā 10(c)(1), un pirms pretinieks ir izspēlējis, pretiniekam ir tiesības pieprasīt atkārtot izspēli pēc noteikumu punktā 10(c)(1) piemērošanas. Pirms izspēles atkārtojuma visas bumbas ir jānovieto atpakaļ tajās pozīcijās, kādās tās ir bijušas pirms sitiena. Spēlētājs, kurš bija spiests atkārtot iepriekšējo gājienu, nevar pieprasīt sava pretinieka ārpusspēles bumbu pārvietot to pašu vārtu izspēles laikā. Atsauce spēlēt ārpusspēles bumbas īpašnieku šajos noteikumos ietver arī partnera spēli dubultspēlē un uz spēli, ar kādu no īpašnieka bumbām vienspēlē. Ja spēlētājs izspēlē ārpusspēles bumbu pirms norādījumi saskaņā ar noteikumu punktu 10(c)(1) ir saņemti, nav tiesīgs pieprasīt sekojošai pretinieka ārpusspēles bumbai piemērot sekojošu noteikumu punktu (skatīt punkta 10(c)(2) 1 un 3 teikumus)

11. Nepareizas bumbas izspēle

(a) Ja kāds spēlētājs uzskata ka varētu būt notikusi nepareizas bumbas izspēle, tad spēli ir jāaptur un jānoskaidro nākamā pareizā bumba atbilstoši šim noteikumu punktam .

(b) Ja pēdējā gājienā sitējs, kā definēts šo noteikumu apakšpunktā 1(e), izspēlējis jebkuru bumbu, kas nav sitēja bumba, ir uzskatāms, ka notikusi nepareizas bumbas izspēle, un:

(1) ja sitējs ir bumbas īpašnieks, punkti netiek ieskaitīti nevienai no bumbām un bumba un visas citas izkustinātās bumbas ir jānovieto atpakaļ vietās, kurās tās stāvēja pirms sitiena un ja vien netiek piemērots šo noteikumu 13 punkts, tiek izspēlēta pareizā bumba.

(2) ja sitējs nav bumbas īpašnieks, punkti netiek ieskaitīti nevienai no bumbām un pretinieks(i) nosaka, vai bumbas paliek tā kā tās ir apstājušās vai tās tiek novietotas atpakaļ un atsāk spēles secību ar jebkuru no savām bumbām.

(c) Ja pēdējā gājienā ir izspēlējis sitēja partneris, tad ir izspēlēta nepareizā bumba un

(1) ja bumba pieder sitēja partnerim, punkti netiek ieskaitīti nevienai no bumbām un bumba un visas citas izkustinātās bumbas ir jānovieto atpakaļ vietās, kurās tās stāvēja pirms sitiena un ja vien netiek piemērots šo noteikumu 13 punkts, tiek izspēlēta pareizā bumba vai

(2) ja bumba nepieder sitēja partnerim, punkti netiek ieskaitīti nevienai no bumbām un pretinieki nosaka, vai bumbas paliek tā kā tās ir apstājušās vai tās tiek novietotas atpakaļ, un atsāk spēles secību ar jebkuru no savām bumbām.

(d) Ja pēdējā gājienā ir spēlējis cits spēlētājs, tad ir izspēlēta nepareizā bumba. Punkti netiek ieskaitīti nevienai no bumbām un nepareizi izspēlētās bumbas īpašnieka pretinieks nosaka, vai bumbas paliek tā kā tās ir apstājušās vai tās tiek novietotas atpakaļ, un atsāk spēles secību ar jebkuru no savām bumbām.

(e) Ja spēle ir apturēta un ir noskaidrots, ka pēdēja gājienā spēlētājs ir izspēlējis bumbu, kas pieder savai pusei, bet iepriekšējo gājienu izdarīja pretinieks ar bumbu, kas nepieder viņa pusei, tad pēdējais sitiens tiek uzskatīts par pareizu un dzēš visas iepriekšējās kļūdas un visi punkti, kas gūti šajos gājienuos tiek ieskaitīti, skat. noteikumu punktu 13. Spēli turpina pretējā puse ar nākošo bumbu secībā pēc pēdējās izspēlētās.

(f) Ja ir izspēlēta viena vai vairākas nepareizas bumbas, bet spēle nav bijusi apturēta nekavējoši, tad visi punkti tiek ieskaitīti atbilstošo bumbu īpašniekiem un spēle tiek turpināta līdz spēles beigām vai ja tiks atklāta nepareizas bumbas izspēle. Tiek izskatīta vienīgi nepareizās bumbas izspēle tikko pirms spēles apturēšanas, piemērojot atbilstošo no 11 (b), (c) vai (d) apakšpunktiem.

(g) Ja nepareizas bumbas izspēlei ir sekojusi pareizas bumbas izspēle secībā, tad spēle tiek turpināta uzskatot, ka kļūda nav bijusi un to turpina spēlēt noteiktajā secībā.

(h) Lai izvairītos no spēles kavēšanas, pretiniekam vai tiesnesim ir jāaptur izspēli, ja sitējs gatavojas izspēlēt nepareizo bumbu, kas atbilst noteikumu punktu 11(b)(1) vai 11(c)(1) piemērošanai, bet nekādā citā gadījumā.

12. Ne-sitiena kļūda

(a) Par *ne-sitiena kļūdu* ir uzskatāma situācija, kad ripojoša bumba pieskaras jebkuram spēlētājam vai spēlētāja āmuram vai drēbēm, vai spēlētājs pieskaras kustīgai vai stāvošai bumbai, ar jebkuru ķermeņa daļu, drēbēm vai āmuru, vai nu tieši, vai arī caur sitienu pa vārtiņiem vai centra mietu. Izņēmumi:

(a)(1) Sitējs pieskaras sitamajai bumbai ar āmuru, kad izspēlē sitienu, vai

(2) Spēlētājs pieskaras bumbai saskaņā ar šiem noteikumiem, vai lai iezīmētu bumbu, vai lai notīrītu to, saskaņojot to ar pretinieku vai tiesnesi, vai

(3) Spēlētājs izspēlē nepareizu bumbu, vai

(4) Bumba ir ārpusspēles traucēklis.

Komentārs par noteikuma punktu 12.(a)(1) – Ja gatavojoties izspēlei sitējs pieskaras jebkurai bumbai ar āmuru, ķermeni vai drēbēm, pirms iesit pa pareizo bumbu, tādā gadījumā tas tiek fiksēts kā ne-sitiena kļūda un ir jāatceļ sitiens. Sitējs zaudē gājienu. Skatīt noteikumu punktu 12(c)(4). Par jebkuru bumbu, kas pārvietojusies no pieskāriena vai sitiena rezultāta no sitēja bumbas, pretējā puse saskaņā ar noteikuma punktu 12 (c)(1) izvēlas tālāko rīcību. Kaut gan šāds izspēles mēģinājums ir atcelts, tas pats spēlētājs joprojām tiek uzskatīts par sitēju. Gājienu sitējs zaudē saskaņā ar noteikumu punktu 12(c)(4). Nākamās bumbas īpašnieks kļūst par sitēju atbilstoši noteiktajai secībai. Papildus sods netiek noteikts. Skatīt arī noteikumu punktu 13(a)(12) un (13).

(b) Par ne-sitiena kļūdu ir uzskatāma arī, ja spēlētājs ir radījis bojājumu laukumam, kas pirms tas ir izlabots, var atstāt iespaidu uz sekojošiem sitieniem pāri bojātai laukuma daļai, izņemot sitējam izdarot sitienu.

Komentārs par noteikuma punktu 12.(b) – Šeit iekļauts bojājums, kas radies gaisa vēzienā, vai jebkādam citai neuzmanīgai rīcībai ar āmuru, vai kājām vai aprīkojumu. Bojājums, kas izdarīts tā, ka tas sabojājot laukuma virsmu, var ietekmēt lēni ripojošas bumbas trajektoriju, vai citādi izmainīt laukuma kvalitāti tiek uzskatīts par kļūdu.

Bojājumi, kas sabojājuši virsmu, bet netraucē bumbas ripošanai vai izdarīti ārpus laukuma nav uzskatāmi par kļūdu. Spēlētājiem vai tiesnesim ir nekavējoties jānovērš jebkāds radīts bojājums pirms tiek spēlēts tālāk.

(c) Rīcība pēc ne-sitiena kļūdas .

(1) Ja ne-sitiena kļūdas dēļ tiek iekustināta viena vai vairākas stāvošas bumbas, pretiniekam ir tiesības izvēlēties vai tās atstāt tur, kur tās atrodas pēc sitiena, vai visas atlikt atpakaļ, kur tās atradās pirms sitiena.

(2) Ja ne-sitiena kļūdas dēļ ir izmainīta kustīgas bumbas kustība, pretiniekam ir tiesības atstāt šo un jebkuru citu bumbu tur, kur tās apstājās, vai arī pārvietot bumbu tur, kur tā būtu apstājusies un citas bumbas atlikt atpakaļ tur, kur tās bija pirms šīs kļūdas. Ja ir šaubas par sitiena iznākumu, gadījumā, kad ne-sitiena kļūdu izdarījis sitēja pretinieks, sitiens ir jāatkārto.

Komentārs par noteikuma punktu 12.(c)(2) – (i) Iespēja pārvietot jebkuru bumbu, kas ir izkustējusies ne-sitiena kļūdas dēļ attiecas tikai uz tām bumbām, kuras ir ietekmējusi kļūda.

(ii) Šaubas par sitiena, kuru ietekmējusi ne-sitiena kļūda, iznākumu pastāv tad, ja bija saprātīga iespēja, ka bumba būtu apstājusies kritiskā pozīcijā (sākusi šķērsot vārtus vai apstājusies bloķēšanas pozīcijā), būtu izsitusi citu bumbu no kritiskas pozīcijas vai guvusi vārtus. Ja ir niecīga iespēja par kādu no augstāk minētajām situācijām, tad ir šaubas, ka bumbu gala pozīcijas nav precīzi nosakāmas.

(3) Ja ar bumbu, kuru ietekmējusi ne-sitiena kļūda, tiek gūts punkts, tas netiek ieskaitīts

(4) Komanda, kura izdarījusi ne-sitiena kļūdu, izlaiž nākamo gājienu. Ja ne-sitiena kļūdu fiksē sitēja komandai, pirms sitiens ir izpildīts, tad sitējs zaudē gājienu. Ja pusei jāizlaiž savs nākošais gājiens, tiek uzskatīts, ka tas attiecas uz bumbu, kas būtu jāizspēlē uzreiz pēc bumbas, kas tiek izspēlēta, pirms gājiema zaudēšanas, Ja puse ir tiesīga izvēlēties ar kuru bumbu spēlēt, atbilstosi noteikumu 11. punktam, ir jānosauc ar kuru bumbu tai jāspēlē

(5) Ja ne-sitiena kļūda ir fiksēta, bet spēle nav apturēta pirms pretinieks ir veicis sitienu, spēle turpinās uzskatot, ka kļūda nav bijusi.

Komentārs par noteikuma punktu 12.(c)(5) – Šis noteikumu punkts skaidri pasaka to, ka nav iespējas sodīt par ne-sitiena kļūdu spēlētāju, ja spēle pēc tās nav apturēta, un nākošais gājiens jau ir sācies. Bet noteikuma punkts 12(c)(3) saka, ka netiek skaitīts tāds punkts, kas ir gūts ar ne-sitiena kļūdu kļūdu. Ir maza iespēja, ka nepamanot šo kļūdu, tiks gūts punkts pareizos vārtos. Tomēr, ja tas tā notiek un tas tiek pamanīts tad, kad bumbas īpašnieks ierodas uz izspēli, saskaņā ar noteikumu punktu 12(c)(5), ja tas nav pamanīts laicīgi spēle turpinās bez soda un saskaņā ar noteikumu punktu 6(j) bumbas ir jāpārvieto atpakaļ uz saskaņoto pozīciju. (bet ne caur vārtiem)

13. Sitiena kļūda

(a) Sitiena kļūda (*Kļūda sitiena laikā*) ir tikai no brīža, kad sitējs ar āmuru pieskaras sitēja bumbai, līdz brīdim, kad viņš iziet no sišanas stājas. Sitiena kļūda ir, ja sitējs:

(1) Pieskaras ar roku āmura *galvai*;

(2) Ja āmura kāts, plauksta, vai roka atrodas uz zemes vai uz ārpuspēles traucēkļa;

(3) Ja āmura kāts vai plauksta, vai roka tieši saskaras sitiena laikā ar jebkuru kājas vai pēdas daļu;

(4) Pa sitēja bumbu sit, āmuru sperot, sitot, metot vai nometot;

- (5) Ja sitējs izpilda sitienu pa bumbu ar jebkuru citu āmura daļu, izņemot āmura gala plakni, vienalga (I) tīši; vai (II) netīši sitienu brīdī, kurš izpildāms ar īpašu uzmanību, jo āmura vēzienu ierobežo tuvu esoši vārti, centra miets, vai cita bumba;
- (6) veic “*Dubultsitienu*” -ja sitēja bumbai pieskaras vairāk kā vienu reizi vienā un tajā pašā sitienu vai sistā bumba atkārtoti pieskaras āmuram.
- (7) Ja sitēja bumba pieskaras vārtu stabiņam vai centra mietam brīdī, kad tā vēl ir kontaktā ar āmuru;
- (8) Ja sitēja bumba pieskaras citai bumbai brīdī, kad tā vēl ir kontaktā ar āmuru, izņemot, bumbas bijušas kontaktā pirms sitienu;
- (9) Sit pa sitēja bumbu brīdī, kad tā ir kontaktā ar vārtiem vai centra mietu citā virzienā kā prom no tiem;
- (10) pārvieto vai satricina stāvošu bumbu sitot pa vārtiem vai centra mietu ar āmuru, kādu ķermeņa daļu vai drēbēm.
- (11) Ar āmuru uztur kontaktu ar sitēja bumbu, to stumjot vai velkot;
- (12) Pieskaras ar āmuru bumbai, kas nav sitēja bumba;
- (13) Pieskaras bumbai ar jebkuru ķermeņa daļu vai drēbēm;
- (14) Uzsāk spēli pirms iepriekšējais gājiens ir pabeigts;
- (15) sitienu brīdī ar āmuru sabojā korta vietu, kas pirms tā tiek salabota, var radīt ietekmi uz nākošā gājiena izpildīšanu pāri bojātai laukumam.

Komentārs par noteikuma punktu 13.(a)- Sitiens beidzas tad, kad sitējs iziet no sišanas stājas, Tas ir domāts tiesnesim, lai varētu precīzi noteikt sodu sitējam, kurš ir izdarījis sitienu šādā veidā, ka bumba šādā veidā saskaras ar āmuru, drēbēm, izvairoties no tiem lec novirzoties vai piezemējoties uz citām bumbām. Ir tikai trīs gadījumi, kad tas notiek nevadāmi.

(1) lecot, lai izvairītos no izkustināšanas

(2) spēlējot ieņemot vai izejot no stabilas stājas vai zaudējot stāju krīt.

(3) Patraucēt bumbu var cenšoties izejot no stājas ar apgrūtinājumiem lai izvairīties no pieskaršanās citām bumbām.

Komentārs par noteikuma punktu 13.(a)(4) – Kaut gan sitienu kļūdu var fiksēt tikai pēc tam, kad sitamajai bumbai āmurs jau ir pieskāries, bet šajā punktā minētās darbības notiek pirms sitienu, ja to rezultātā notiek sitiens, tās skaitās kļūda.

Komentārs par noteikuma punktu 13.(a)(6) – “dubultsitiens” ir iespējams, ja mēģina izdarīt maigu sitienu, tomēr ar āmuru seko bumbai, vai arī, ja mēģina izspēlēt ļoti spēcīgu sitienu pa bumbu, kura atrodas kolonnā ar citu, un pirmā bumba ātrumā atlec atpakaļ un trāpa pa āmuru atkārtoti. Ja viena bumba no otras atrodas apmēram 5cm attālumā un tiek izspēlēts spēcīgs sitiens, šāds “dubultsitiens” var notikt. Šāda situācija var notikt pat tad, ja bumba viena no otras atrodas pat 15cm vai vēl lielākā attālumā. Pietiekoši gara sitēja bumbas ripošanas distance norāda uz to. Izspēlējot bumbu leņķī pret centra līniju, samazina iespēju izdarīt “dubultsitienu”.

Komentārs par noteikuma punktu 13.(a)(11) un 13.(a)(12) – Pievērsiet uzmanību, ja sitēja āmurs vai ķermenis pieskaras citai bumbai pirms izspēlē sitamo bumbu, tiek piemērota ne-sitienu kļūda. Bet, ja āmurs vai ķermenis pieskaras citai bumbai, pēc izdarīta sitienu pa sitamo bumbu, bet pirms sitējs iziet no sišanas stājas, tiek piemērota sitienu kļūda. Saskaņā ar šiem noteikumiem abiem pārkāpumiem ir vienādas sekas, tāpēc īpaša atšķirība nebūs, izņemot noteikuma punktus 16(f) un (g). Ja kontakts notiek brīdī, kad sitējs ir izgājis no sišanas stājas, sitiens tiek ieskaitīts, punkts, ja tāds tiek gūts, tiek skaitīts, bet tiek piemērota ne-sitienu kļūda.

Komentārs par noteikuma punktu 13.(a)(15) – Skatīt komentāru par noteikuma punktu nr. 12(b), bet ņemiet vērā, ka, lai to uzskatītu par sitienu kļūdu, bojāumam jārodas no āmura. Bojājumi, kas radušies no bumbas, netiek uzskatīti par sitienu kļūdu.

(b) Rīcība pēc sitiena kļūdas

(1) Ja kļūda ir pamanīta pirms pretinieks ir izspēlējis sitienu, pretinieks izvēlas vai bumbas atstāt, kur tās ir apstājušās vai novietot atpakaļ tajās vietās, kur bumbas bija pirms šī gājiena. Abos gadījumos gūtie punkti netiek ieskaitīti.

(2) Ja kļūda nav savlaicīgi pamanīta, spēle tiek turpināta uzskatot, ka kļūda nav bijusi.

(3) Ja spēlētājs izdara ne-sitiena kļūdu, attiecībā uz bumbu, kas turpina kustēties pēc tam, kad pretējā puse izdarījusi sitiena kļūdu, visas bumbas, kas tikušas izkustinātas ir jānovieto atpakaļ, kur tās bija pirms sitiena kļūdas izdarīšanas, un puse, kura izdarīja ne-sitiena kļūdu, izlaiž nākošo gājienu.

Komentārs par noteikuma punktu 13.(b)(3) – Kad spēlētājs izdara sitiena kļūdu un bumba turpinot kustēties pieskaras pretiniekam tiek fiksēta arī ne-sitiena kļūda. Abām pusēm būtu tiesības noteikt, kur novietot bumbas pēc šī gājiena, bet šis noteikuma punkts atrisina šo pretrunu. Tomēr, ja spēlētājs ir izdarījis sitiena kļūdu un pēc tam tas pats spēlētājs vai viņa partneris ir izdarījis ne-sitiena kļūdu attiecībā uz bumbu, kas atrodas kustībā, noteikumu punkti 12(c) un 13(b)(1) abas situācijas apvieno vienā un novērš pretrunu starp tām.

14. Profesionālā ētika (etikete)

(a) Spēlētāji ir atbildīgi par pieklājības normu ievērošanu attiecībā pret citiem spēlētājiem, labu attieksmi pret ekipējumu, laukumu un skatītājiem. Nepieņemamas uzvedības piemēri, kad spēlētājs var tikt sodīts, bet neaprobežojoties ar šiem gadījumiem, kur spēlētājs:

(1) Pamet spēles laukumu bez saskaņošanas to ar pretinieku, tiesnesi vai menedžeri

(2) Piedāvā spēles taktiskos risinājumus pretiniekam.

(3) Fiziski aizskar citu spēlētāju āmus vai citu inventāru.

(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.

(5) Agresīvi vai ilgstoši mēģina pierādīt savu taisnību, vai izturas agresīvi pret citiem spēlētājiem

(6) Atsakās piekrist tiesneša lēmumam, vai izrāda necieņu tiesnesim.

(7) Apzināti vai atkārtoti izspēlē savu partnera bumbu vai apzinātu vai atkārtotu spēli ar pretinieka bumbu divus vai vairāk gājiem pēc kārtas, vai imitētu sitienu kā to spēlētu pretinieks(i) divus vai vairāk gājiem pēc kārtas

(8) Vilcina spēles laiku. Jāspēlē saprātīgā tempā. Spēletajam jāizspēlē savs gājiens 1 minūtes laikā no iepriekšējā gājiena beigām, izņemot, ja spēle ir apturēta, kamēr tiek meklēta bumba vai tiek izsaukts tiesnesis, vai citā sodāma veidā kavē spēli

Komentārs par noteikumu punktu 14(a)(8): (i) Spēlētājs var pieprasīt, ka tiesnesis, skatītājs, (vai ja tādu nav, tad kāds spēlētājs tiek nozīmēts laika uzskaitē visiem spēlētājiem, Šis "laika turētājs" var vēlāk spēles laikā tikt atbrīvots no šī pienākuma, ja spēlētāji par to vienojas).

(ii) Šis noteikumu punkts nenozīmē, ka spēlētājs saņem iespēju gaidīt 1 minūti, un tikai tad izdarīt sitienu. Tā nolūks ir novērst pārspīlētu gatavošanos sitenam.

(9) Turpina spēli, pēc tam, kad pretinieks ir lūdzis to pārtraukt, lai pārbaudītu spēles situāciju vai pārvietotu bumbas.

(10) Lieto zīmes vai marķējumus, lai palīdzētu sitējam norādīt sitiena stiprumu vai attālumu.

(11) Veic fizisku mēģinājumu noteikt vai ir gūts punkts, vai arī varētu gūt punktu, izņemot kā ar pretinieka vai tiesneša atļauju.

(12) Sniedz neprecīzu vai nepatiesu informāciju pretiniekam, pēc tam kad viņš to ir lūdzis saskaņā ar noteikuma punktu 8(b)

(13) mēģina labot laukuma bojājumu, kas norāda, ka varēja būt kļūda pirms to pamanīja tiesnesis vai pretinieks.

(14) Smēķē vai lieto alkoholu spēles laikā.

(15) veic tādas darbības, kas var diskreditēt kroketa spēli.

(16) apzināta sitiena vai ne-sitiena kļūdas izdarīšana

(b) Ja spēli tiesā tiesnesis, un kāds no spēlētājiem uzvedas neatbilstoši, tiesnesim viņš ir jābrīdina tā vairs nedarīt.. Ja tās pašas spēles laikā tā pati puse atkārtoti uzvedas neatbilstoši veicot ts pašas vai citas darbības, tiesnesis aptur spēli un attiecīgā puse izlaiž nākamo gājienu. Ja tā pati puse tajā pašā spēlē turpina uzvesties neatbilstoši, tad tiesnesim ir jāaptur spēli pilnībā un par uzvarētāju jāatzīst otra puse. Šādā gadījumā spēli jāreģistrē kā pilnīgu uzvaru ar rezultātu attiecīgi 4, 7 vai 10 punkti un pretējai pusei atstāj gūtos punktus. Mača atlikušās spēles tiek reģistrētas kā uzvarētas ar 0 gūtiem punktiem pārkāpējai pusei.

(c) Tiesneša prombūtnes laikā, par spēles kvalitāti un noteikumu ievērošanu ir atbildīgi visi spēlētāji. Ja kāds no spēlētājiem uzvedas nepieņemami vai neatbilstoši noteikumiem, pretinieka pusei ir tiesības izteikt viņam aizrādījumu tā vairs nedarīt. Ja spēlētāji nevar vienoties, un nepieņemamā uzvedība turpinās, tad spēli, pēc tam, kad pretinieks ir lūdzis to pārtraukt, lai pārbaudītu spēles situāciju vai pārvietotu bumbas.

(10) Lieto zīmes vai marķējumus, lai palīdzētu sitējam norādīt sitiena stiprumu vai attālumu.

(11) veic fizisku mēģinājumu turpināt spēli, ja tā tiek apturēta, līdz tiesnesis noskaidro situāciju, Tiesnesis drīkst noteikt, ka nākošais spēlētājs no vainīgās puses izlaiž gājienu, un var noteikt, ka, ja līdzīga rīcība atkārtosies, tad tas var beigties ar to, ka spēlē tiks piešķirts zaudējums.

Komentārs par noteikumu punktu 14(c): šis noteikumu punkts uzliek lielu atbildību uz spēlētāju pleciem. Ja ir iespējams, visus nesaskaņas jārisina draudzīgi, vai pretējā gadījumā jāizsauc tiesnesis.

15. Tiesāšana

(a) Spēlētāji visās spēlēs ir atbildīgi par godīgu un korektu noteikumu ievērošanu. Spēlei var tikt pieaicināts tiesnesis, kurš tiesās spēli, vai var tikt izsaukts, lai asistētu spēli, vai var tikt pieaicināts īpašos spēles momentos, lai pārraudzītu, vai noteikumi tiek ievēroti. Tiesneša esamība vai neesamība spēlē neatbrīvo spēlētājus no pienākuma spēlēt godīgi un korekti. Spēlētājiem ir jābrīdina pretējās puses spēlētāji pirms sitiena izdarīšanas, ja tas var radīt soda situāciju vai arī sitiens var būt ļoti spēcīgs. Ja spēlē nepiedalās tiesnesis, un komandām 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 sitēja viedoklis.

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

(2) Ja izspēlejojot sitienu var būt kļūda, sitējam vispirms jāaicina tiesnesis vai pretinieks vērot sitienu.Ja sitējs neveic aicinājumu, tad pretinieks var iejaukties spēle un prasīt, ka sitenam var būt kļūda un ir nepieciešama vērošana.

16. Handikaps

(a) Handikapu spēlē var piemērot, lai dažādu līmeņu spēlētājiem būtu maksimāli līdzīgas izredzes. Šādā spēlē tiek piemēroti visi noteikumu punkti no 1 līdz 15, ar šajā noteikumu paragrāfā minētajām izmaiņām. Katram spēlētāju prasmju līmenim ir piemērojams attiecīgs

handikaps, kurš ir sargrupēts pēc spēka reitinga no 0 prasmīgākajiem spēletājiem līdz 12 vājākajiem spēletājiem.

Komentārs par noteikumu punktu 16(a): Nacionālās federācijas drīkst izvēlēties mainīt handikapu lietošanas kārtību savos mačos.

(b) Vienspēlē, vājākajam spēletājam ir atļauts izpildīt papildus gājienu, kas ir vienāds ar 13 punktu spēles handikapiem. Tabulā norādīti arī handikapi 7 un 19 punktu spēlei.

Atļauto papildus gājienu skaits handikapu spēlē

Handikapu Atšķirība (prasmju līmeņi)	19 Punktu spēle	13 Punktu spēle	7 Punktu spēle
0	0	0	0
1	2	1	1
2	3	2	1
3	5	3	2
4	6	4	2
5	8	5	3
6	9	6	3
7	10	7	4
8	12	8	4
9	13	9	5
10	15	10	5
11	17	11	6
12	19	12	7

(c) Dubultspēlē papildus gājienu piemēro spēletājam atsevišķi, nevis komandai kopā. Handikapa līmeni nosaka, atņemot no katras komandas vājākā dalībnieka handikapa stiprākā otras komandas dalībnieka handikapu un starpību izdala ar divi. Tabulā zemāk var redzēt cik papildus gājienu ir katras komandas spēletājam ar augstāko handikapu. Ja abiem vienas komandas spēletājiem ir vienāds handikaps, tiem iepriekš jāvienojas, kurš no abiem tiks uzskatīts par vājāko šā noteikuma punkta piemērošanai.

Atļauto papildus gājienu skaits handikapu dubultspēlē

Handikapu Atšķirība (prasmju līmeņi), dalīta ar divi	19 Punktu spēle	13 Punktu spēle	7 Punktu spēle
0	0	0	0
0.5	1	1	0
1	2	1	1
1.5	2	2	1
2	3	2	1
2.5	4	3	2
3	5	3	2
3.5	5	4	2
4	6	4	2
4.5	7	5	3
5	8	5	3
5.5	8	6	3
6	9	6	3

(d) Papildus gājiena laikā sitēja komanda nedrīkst gūt punktu.

(e) Papildus gājiens ir jāizspēlē tam pašam sitējam tā paša gājiena beigās ar to pašu bumbu. Sitējs var izspēlēt papildus gājienu jebkurā spēles posmā, un ja ir saņemts vairāk par vienu papildus gājienu, tad var izpildīt vairākus papildus gājienus pēc kārtas.

(f) Ja sitējs pēc sava gājiena vēlas izpildīt papildus gājienus viņam par to ir jāinformē un vajadzības gadījumā jāaptur pretinieks no viņa gājiena uzsākšanas. Ja sitējs vēlas izpildīt papildus gājienus pēc tam, kad ir notikusi sitiena kļūda, noteikuma punkts 13(b)(1) netiek piemērots un bumbas ir jāizvieto atpakaļ tajās pozīcijās, kādās tās atradās pirms kļūda tika izdarīta. Sitējs, kuram ir tiesības spēlēt papildus gājienus, un ir paziņojis, ka to darīs, ir tiesības atsaukt savu nodomu jebkurā brīdī pirms tiek izpildīts šis sitiens, izņemot, ja bumbas ir tikušas pārvietotas pēc sitiena kļūdas. Sitēja nodomu izspēlēt papildus gājienus ir jānorāda skaidri un saprotami. Spēlētājs, kurš skaidri norādījis, ka neizspēlēs papildus gājienus, savu lēmumu vairs mainīt nevar.

(g) Papildus gājienus nevar izmantot izlaižamā gājiena vietā pēc ne-sitiena kļūdas vai soda saņemšanas par nepareizas bumbas izspēli. Ja tomēr šādā situācijā papildus gājiens tiek izspēlēts un tas ir pamanīts, pirms pretspēlētājs ir uzsācis savu gājienus, spēle ir jāaptur un bumbas jānovieto atpakaļ, kur tās atradās pirms šī sitiena, pretinieks tad var izpildīt savu gājienus un papildus gājiens tiek atgriezts atpakaļ tās īpašniekam. Tomēr, ja šādā situācijā pretinieks nav pamanījis to, ka papildus gājiens ir izspēlēts izlaižamā gājiena vietā, un izpildījis savu sitienu, spēle turpinās un šis nepareizais papildus gājiens tiek uzskatīts par derīgu un izpildītu.

(h) Par handikapu sistēmu un tās pielietošanu katrā valstī ir atbildīga attiecīgās valsts kroketa federācija.

PKF Golfa kroketa 2013. gada versijas noteikumu pielikums.

Pielikums

Šajā pielikumā ir aprakstīta situācija kā administrēt handikapu sistēmu golfa krogētā saskaņā ar WCF GC noteikumiem. Katras valsts Nacionālā kroketa federācija, kurā notiek handikapa spēles, var izmantot šo sistēmu, pielāgojot to pēc savām vajadzībām, vai izveidot savas noteikumus handikapa spēlēm pieņemot to, kas vairāk piemērots no šiem noteikumiem.

Kā daudzās handikapu sistēmās, arī Golfa Krokētā handikapi nodrošina divas funkcijas: viena ir tā, ka tiek dotas lielākas iespējas cīnīties ar prasmīgākiem spēlētājiem handikapu turnīros, otra - ka spēlētāji var spēlēt turnīros ar sev spēkos līdzīgiem..

1. Handikapu pielietošana spēlē

Handikapu spēlēs piemēro WCF GC noteikumu 16. punktu.

2. Automatiskā Golfa Kroketa handikapu sistēma

Sākuma handikaps katram spēlētājam tiek noteikts saskaņā ar zemāk esošajiem 3. un 4. punktu. Pēc tam tas tiek mainīts atbilstoši spēlētāja panākumiem kā vienspēlēs, tā dubultspēlēs, kā aprakstīts 5.punktā.

3. Sākuma handikapu piešķiršana spēlētājam, kurš tikko sāk spēlēt jebkurā kroketa veidā

Jauniem kroketa spēlētājiem var tikt piešķirts viņu sākuma handikapa līmenis pēc sekojošas procedūras. Sākt no IV stūra un skaitīt sitienus, ar cik reizēm bumba tiek izsista cauri vārtiem no nr. 1 līdz nr. 6. Šādu uzdevumu jāveic trīs reizes cik vien labi iespējams. Saskaita visu trīs

reižu kopējo sitienu skaitu, kas tiek uzskatīti par kvalifikācijas punktiem. Šie punkti tiek lietoti lai noteiktu handikapa indeksu no A Tabulas. (skat. zemāk).

A Tabula

Punkti	Sākuma indekss	Sākotnējais handikaps
Mazāk par 70	100	10
70 līdz 80	50	11
Vairāk par 80	0	12

4. Golfa kroketa handikapa piešķiršana spēlētājiem, kuriem ir Asociācijas kroketa handikaps

Spēlētājiem, kuri sāk spēlēt Golfa Kroketa ar Asociācijas Kroketa pieredzi, var piemērot viņu handikapus un indeksus kā norādīts B tabulā. Pirmo kolonnu var modificēt, ja nepieciešams atbilstoši katras nācijas Asociācijas Kroketa handikapam. Līdzīgas tabulas var tikt piemērotas pieredzējušiem spēlētājiem, kuri nav iekļauti Kroketa asociācijas pasaules reitingu sarakstos, vai vietās, kur tiek pārsvarā spēlēts cits kroketa paveids.

B tabula

Asociācijas Kroketa Handikaps	Sākuma indekss	Sākuma Handikaps Golfa Kroketa
AC pasaules rangs virs 2600	1000	0
-4 līdz -2,5	800	1
-2 līdz -0,5	650	2
0 līdz 1,5	500	3
2 līdz 3	400	4
4 līdz 5	350	5
6 līdz 7	300	6
8 līdz 9	250	7
10	200	8
12	150	9
14 līdz 16	100	10
18 līdz 20	50	11
22 līdz 24	0	12

5. Handikapa izmaiņas.

Golfa Kroketa spēlētāja handikaps mainās, kad viņa indekss sasniedz handikapa, kas nav viņa esošais handikaps robežvērtību. Tas izmainas pirms nākošās spēles sākuma pat tad, ja tas ir 3 vai 5 spēļu mačs. Robežvērtības katram līmenim var redzēt C Tabulā, kā arī punktu intervālu, kurā tas nemainās.

C Tabula

Handikaps	Robežvērtība atbilstošajam handikapa līmenim	Punktu intervāls, kura handikapa līmenis nemainās
0	1000	1000 līdz 801
1	800	999 līdz 651
2	650	799 līdz 501
3	500	649 līdz 401
4	400	499 līdz 351
5	350	399 līdz 301
6	300	349 līdz 251

7	250	299 līdz 201
8	200	249 līdz 151
9	150	199 līdz 101
10	100	149 līdz 51
11	50	99 līdz 50
12	0	49 līdz 0

Maksimālais indekss ir 1000 punkti, minimālais ir 0 punkti

6. Indeksa izmaiņas

Spēlētāja indekss mainās pēc katras turnīra spēles gan vienspēlē, gan dubultspēlē. Kaut arī spēlētāji ar handikapu līmeni 10, 11 un 12 nezaudē indeksa punktus, to pretinieki gūst indeksa punktus un spēlētāji ar 1000 punktiem negūst indeksa punktus, bet to pretinieki zaudē. Izņemot šeit noteikto, indeksa punktu daudzuma izmaiņas ir aprakstītas 5. Punktā

6.1. Indeksa izmaiņas Handikapa vienspēlē

Handikapa vienspēlē uzvarētāja indekss pieaug par 10 punktiem, bet zaudētājam samazinās par 10 punktiem

6.2. Indeksa izmaiņas Handikapa dubultspēlē

Handikapa dubultspēlē abu uzvarētāju indekss pieaug par 5 punktiem, bet abiem zaudētājiem samazinās par 5 punktiem.

6.3. Indeksa izmaiņas reitinga vienspēlēs

Reitinga spēlēs uzvarētāja indekss pieaug un zaudētāja indekss samazinās par punktu skaitu, kā parādīts D Tabulā

D Tabula

	Zaudētāja Handikaps													
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Uzvarētāja Handikaps	0	10	6	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	14	10	7	4	3	3	2	2	1	1	1	1	1	
2	16	13	10	7	5	4	4	3	3	2	2	1	1	
3	18	16	13	10	8	7	6	5	4	4	3	3	2	
4	19	17	15	12	10	9	8	7	6	5	4	4	3	
5	19	17	16	13	11	10	9	8	7	6	5	4	4	
6	19	18	16	14	12	11	10	9	8	7	6	5	4	
7	19	18	17	15	13	12	11	10	9	8	7	6	5	
8	19	19	17	16	14	13	12	11	10	9	8	7	6	
9	19	19	18	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	
10	19	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	
11	19	19	19	17	16	16	15	14	13	12	11	10	9	
12	19	19	19	18	17	16	16	15	14	13	12	11	10	

Piezīme: Spēlētāji, kuru handikapa līmenis ir 10, 11 vai 12 nezaudē indeksa punktus

6.4. Indeksa izmaiņas reitinga dubultspēlēs

Reitinga dubultspēlēs kombinētie handikapi tiek noteikti katrai pusei. Izejot no kombinēta handikapa starpības abu uzvarētāju indekss pieaug un abu zaudētāju indekss samazinās par punktu skaitu, kā parādīts E Tabulā.

E Tabula

Kombinētā handikapa atšķirība	Uzvarētāja lielākais kombinētais handikaps	Zaudētāja lielākais kombinētais handikaps
0 līdz 3	5	5

4 līdz 7	6	4
8 līdz 11	7	3
12 līdz 15	8	2
16 līdz 24	9	1

Piezīme: Spēlētāji, kuru handikapa līmenis ir 10, 11 vai 12 nezaudē indeksa punktus

6.5. Ierakstu uzskaitē

Katrai Nacionālajai Kroketa asociācijai jāorganizē sistēma indeksu un handikapu izmaiņu reģistrēšanai. Var tikt lietotas indeksu kartes, tabulas vai citi līdzekļi.

7. Golfa kroketa handikapu sistēmas administrēšana un neautomatizētas handikapu izmaiņas

Katrai Nacionalai Kroketa asociācijai jānozīmē Nacionālo Golfa Kroketa Handikaperu un katra klubā, kurā spēlē Golfa Kroketu arī vajadzētu nozīmēt Kluba Golfa Kroketa Handikaperu vai Handikapa komiteju.

Kluba GC handikopera funkcijas:

- Sākuma handikapa piešķiršana jauniem kluba biedriem, vai pieredzējušiem kroketa spēlētājiem, kas sāk spēlēt Golfa Kroketu
- Uzraudzīt indeksa karšu lietošanu un pārliecināties, ka ir zināms, kā tās lietot un, ka ieraksti tiek veikti pareizi
- Vērot spēlētājus, kuru spēles prasmes uzlabojas daudz ātrāk nekā norādīts uz kartes, un ieteikt Federācijas handikaperam, ka tiem var samazināt handikapu. Izņemot gadījumu, kad handikaps būtiski atšķiras, tas var tikt izmainīts par 1 vai 2 līmeņiem un norādīt jaunu indeksu, kas atbilst atbilstošā handikapa līmeņa sākuma indeksam
- Uzklaut lūgumus par handikapa pagarinājumu un dot ieteikumus Federācijas Handikaperam. Parasti šādus pagarinājumus dot spēlētājiem, kuri atgriežas kroketa pēc ilgstošas slimības. Spēles līmeņa pazemināšanās vai atgriešanās labā veselības stāvoklī jāveic automātiskajās sistēmās.
- Jāuztur kluba biedru Golfa Kroketa handikapu uzskaitē

Federācijas handikopera funkcijas:

- Palīdzēt un dot padomus klubu handikaperiem
- Apstiprināt klubu GC Handikaperu iesniegumus par handikapu neautomātisku palielināšanu vai pazemināšanu. Neapstiprināšana notiek ļoti reti un tikai pēc ilgstošam pārrunām.