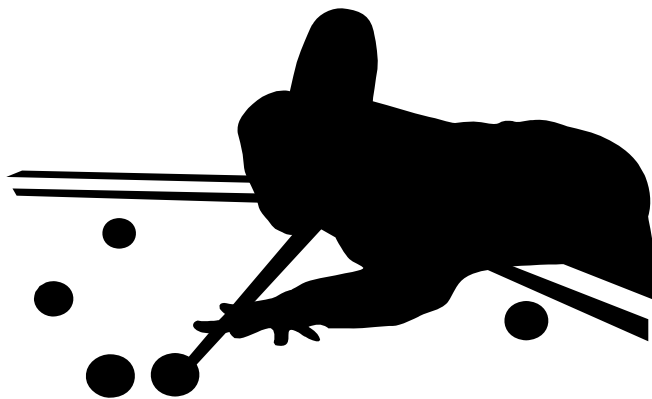


BILJARDI

SISÄLLYSLUETTELO

1. YLEISTÄ	5
1.1 KOLMIO/ 9-KEHIKKO.....	5
2. PELIN ALOITUS	5
3. LYÖNTIVUORON VAIHTO	5
4. VIRHELYÖNNIT	6
4.1 ERILAISET VIRHEET	6
4.2 RANGAISTUS VIRHEESTÄ.....	7
4.3 TAHALLISET VIRHEET	7
4.4 SEURAUKSET VIRHEISTÄ	7
5. PUSSITUS TURVALYÖNNILLÄ	7
6. PALLOJEN PILKUTTAMINEN	8
6.1 HYPPYPALLOT	8
6.2 ERÄITÄ KIELTOJA	8
7. TUOMARIT	8
8. 8-PALLO	9
8.1 KASIPELIN SÄÄNNÖT	9
8.2 ALOITUSLYÖNTI.....	9
8.3 PELIN KULKU	9
9. 9-PALLO	11
9.1 YLEISTÄ	11
9.2 ALOITUSLYÖNTI.....	11
9.3 PUSH OUT	11
9.4 PELIN KULKU	12
10. 14.1 PELISÄÄNNÖT	12
10.1 YLEISTÄ	12
10.2 ALOITUSLYÖNTI	12
10.3 PELIN KULKU	13
10.4 JATKOPELI.....	13



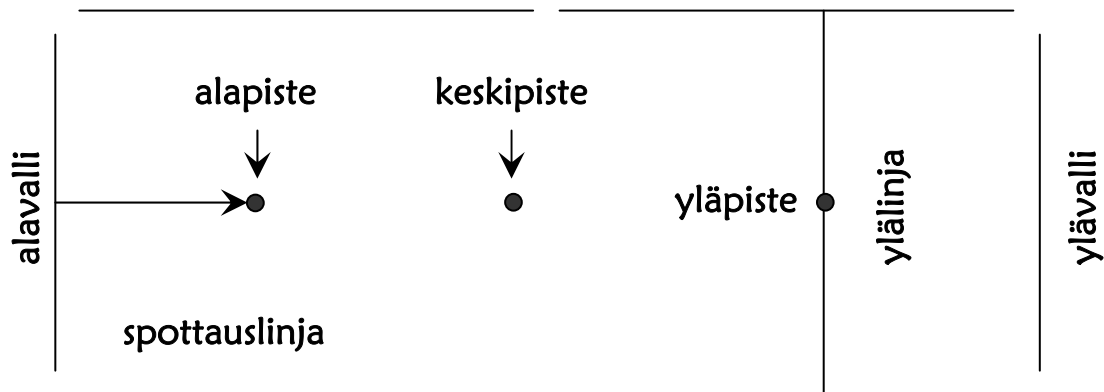
1. YLEISTÄ

Ennen pelin aloittamista pöytä merkitään seuraavasti:

- | | |
|---------------|----------------------------------|
| 1. yläpiste | 4. alapiste |
| 2. ylälinja | 5. kolmion paikka (ei 9-pelissä) |
| 3. keskipiste | 6. pilkutus- eli spottauslinja |

1.1 KOLMIO/ 9-KEHIKKO

Palloja asetettaessa on käytettävä kolmiota ja 9-kehikkoa. Kärkipallo sijoitetaan alapisteeseen, ja muut pallot sen taakse kiinni toisiinsa.



2. PELIN ALOITUS

Peli aloitetaan teikkaamalla. Molemmat pelaajat lyövät teikkauslyöntinsä yhtä aikaa rinnatusten. Pelaaja, joka saa pallonsa alavallin kautta lähemmäksi ylävallia, saa valita kumpi aloittaa. Jos pallo koskettaa sivuvallia, menee vastustajan puolelle tai pussiin, ei kosketa alavallia, jää nurkkapussin eteen tai lentää pöydältä, on teikkaus hävitty.

3. LYÖNTIVUORON VAIHTO

Lyöntivuoro vaihtuu, kun pelaaja epäonnistuu pussituksessa säännön mukaisella lyönnillä.

4. VIRHELYÖNNIT

Pääsääntö on, että virhelyönnin jälkeen pelaaja menettää lyöntivuoronsa. Virhelyönnillä pussitetut pallot pilkutetaan alapisteeseen.

Poikkeus: 9-pelissä ja 8-pelissä pussitetut vastustajan pallot.

4.1 ERILAISET VIRHEET

1. Kivi ei osu värilliseen /kaikki pelimuodot) tai kohdepalloon 8 ja 9-pelissä.
2. Kivi osuu oikeaan palloon, mutta mikään pallo ei mene pussiin eikä osu valliin.
3. Kivi menee pussiin.
4. Kivi lentää pöydältä.
5. Kohdepallo lentää pöydältä.
6. Kivi, vaate tai ruumiinosa koskettaa palloa ennen lyöntiä, sen aikana tai jälkeen.
7. Pelaaja lyö vallissa olevaa palloa, mutta pallo ei mene pussiin eikä pallo kosketa toista vallia, eikä kivikään kosketa vallia.
8. Pelaaja lyö molemmat jalat irti lattiasta.
9. Lyödään ennen kuin kaikki pallot ovat pysähtyneet.
10. Jos kivi ensin koskettaa palloa, joka on kiinni vallissa tai kivessä, on kosketuksen jälkeen lyönnin joko
 - a. mentävä pussiin.
 - b. kiven koskettava vallia.
 - c. vallissa olevan pallon on kosketettava vallia, jota se ei ole aiemmin koskettanut.

Mikäli yksikään näistä neljästä vaatimuksesta ei toteudu, on kyseessä virhelyönti. (Katso lisää eri poolpelien omista erityissäännöistä.)

11. Jos kivi lyötäessä lentää esteen yli, paitsi sallitulla hyppylyönnillä.
12. Kun kivi on lyönnin alussa kiinni kohdepallossa, on kivi koskettanut kyseistä palloa, jos se liikkuu. Jos keppi, kivi tai kohdepallo koskettaa kolmatta palloa, on kyseessä virhe.
13. Kun kivi ei kosketa kohdepalloa, kirjataan virhe, mikäli keppi koskettaa kiveä kahdesti. Virhe on myös, jos keppi koskettaa kiveä vielä silloin, kun kivi osuu kohdepalloon.
14. Virhe on, jos käsipallo on ylälinjan takana ja pelaaja aloittaa tuomarin huomautuksesta huolimatta lyönnin kiven ollessa ylälinjan ulkopuolella.

4.2 RANGAISTUS VIRHEESTÄ

Jos pelaaja tekee virheen, se kirjataan. Virhe kuittaantuu, kun seuraava lyönti on oikea. Kolmen perättäisen virheen jälkeen pelaaja häviää vain 9-pelissä. 14:1-pelissä pelaaja saa 15 virhepistettä. Pallot voidaan pilkuttaa uudelleen, ja vuoroon tuleva pelaaja päättää, lyökö rangaistu uuden aloituslyönnin. Kahden perättäisen virheen jälkeen on tuomarin tai vastapelaajan huomautettava virheistä. Ellei näin tehdä, kolmas virhe tulkitaan vasta toiseksi.

4.3 TAHALLISET VIRHEET

Jos pelaaja lyö tahallisen virhelyönnin (esim. kädellä tai kepin väärällä päällä), lyönti voidaan tulkita epäurheilijamaiseksi käytökseksi.

4.4 SEURAUKSET VIRHEISTÄ

- lyöntivuoron menetys
- kaikki väärin pussitetut pallot pilkutetaan (paitsi ysispelissä ja vastustajan pallot 8-pelissä)
- vuoroon tuleva pelaaja saa vapaan käsipallon (ei koske avauslyöntiä kasipelissä; 14:1:ssä omat säännöt)
- erikoistilanteet tarkistettava laajemmasta sääntövihosta

Turvalyönnit hyväksytään. Kun kivi on koskettanut kohdepalloa, on jonkin kohdepallon mentävä pussiin tai kiven tai jonkin kohdepallon kosketettava valliin. Ellei näin käy, kyseessä on virhelyönti.

5. PUSSITUS TURVALYÖNNILLÄ

Jos kohdepallo pussitetaan turvalyönnillä se yleensä pilkutetaan. Poikkeus on taas vastustajan pallo kasipelissä ja 9-pelin, jossa ei vaadita maalaamista.



6. PALLOJEN PILKUTTAMINEN

Väärin pussitetut pallot pilkutetaan alapisteeseen. Jos pilkutettavia palloja on useampia, ne pilkutetaan jonoon kohti alavallia pilkutuslinjalle. Jos linja on varattu, pallot pilkutetaan kohti keskipistettä. Lyöntivuoroon tuleva pelaaja voi vaatia pallojen uudelleen asettamista.

6.1 HYPPYPALLOT

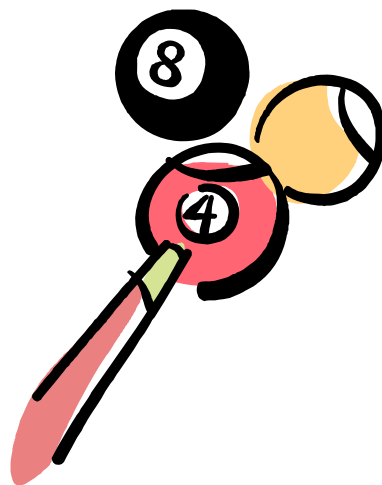
Jos kivi tai kohdepallo lentää pöydältä, on kyseessä virhe. Poikkeus 14.1. Lyöntivuoro vaihtuu ja pallot pilkutetaan. Jos hypännyt pallo palaa pöydälle, kyseessä ei ole. Myös valaisinten tai katoksen kautta pöydälle palannut pallo hyväksytään. Jo pussitetun pallon pompatessa takaisin pöydälle jää se peliin.

6.2 ERÄITÄ KIELTOJA

Pelaajat eivät saa tehdä valleihin mitään merkintöjä helpottamaan osumista. Pallojen välejä saa mitata vain kepin avulla. Ajan peluu – lukuun ottamatta sääntöjen sallimia aikalisiä - katsotaan epäurheilijamaiseksi käytökseksi. Toistuva epäurheilijamainen käytös johtaa kilpailusta sulkemiseen.

7. TUOMARIT

Tuomarin päätös ratkaisee pelissä. Tuomarin ollessa epävarma voidaan pyytää päätuomaria ratkaisemaan tapaus.



8. 8-PALLO

8.1 KASIPELIN säännöt

Pelissä on kivi ja 15 numeroitua väripalloa. Numerot 1–7 ovat kokovärisiä, ja 9–15 puolivärisiä. Musta 8 pussitetaan viimeiseksi. Pallot asetetaan kolmioon kiinni toisiinsa. 8 on kakun keskellä. Kolmion alakulmissa on kokovärinen ja puolivärinen pallo. Muuten pallojen järjestys on mielivaltainen.



8.2 ALOITUSLYÖNTI

Aloitussyönillä on lyötävä ainakin neljä kohdepalloa valliin tai pussittaa yksi pallo. Jos pelaaja epäonnistuu siinä tai tekee muun virheen, vuoroon tuleva pelaaja voi

- valita käsipallon yläviivan takaa
- hyväksyä aloitussyönin jatkaa peliä
- teettää kakun uudestaan ja määrätä, kumpi lyö uuden aloituksen

Jos 8 menee aloitussyönillä pussiin, mutta muuta virhettä ei tehdä, sama pelaaja aloittaa uudestaan. Jos 8 menee pussiin väärällä aloitussyönillä, saa seuraava pelaaja valita, kumpi lyö aloituksen. Jos 8 ja joku tai joitakin muita kohdepalloja menee pussiin aloituksesta, vain 8 pilkutetaan ja peli jatkuu normaalisti.

8.3 PELIN KULKU

Lyöntivuorossa olevalla pelaajalla on vapaus valita kohdepallonsa niin kauan, kun yhtään palloa ei ole mennyt pussiin. Jos aloitussyönillä menee pussiin useampia palloja – sekä koko- että puolivärisiä – pelaaja saa valita, kumman ryhmän valitsee. Valinnan jälkeen hänen on maalattava sekä pallo, että pussi. Vasta seuraavan ja pussitetun pallon jälkeen pienet tai isot pallot määräytyvät pelaajan kohdepalloiksi kyseisessä erässä.

Yllä mainituissa tapauksissa pelaaja voi maalata joko 15. pallon tai jokin kakun palloista.

Pelaaja saa jatkaa lyöntivuoroaan niin kauan, kun hän pystyy pussittamaan oman värinsä palloja. Myöskään karoilla pussitetut vastustajan pallot eivät ole virhe. Virhelyönnillä pussitetut pelaajan omat pallot pilkutetaan, mutta vastustajan pallot jäävät pussiin. Oikein maalatun ja pussitetun pallon kanssa yhtä aikaa kyydillä tai karoilla pussitetut pallot hyväksytään. Lyöntivuoro vaihtuu, jos pelaaja ei pussita tai tekee virheen.

Pelin voittaa pelaaja, joka on ensin pussittanut kaikki omat pallonsa ja sen jälkeen pussittanut pallon 8 maalattuun pussiin eri lyönnillä. Tuomari voi hyväksyä myös maalaamattoman pussituksen, mutta ellei hän hyväksy maalamatta pussitettua kasia, peli on hävitty.

Peli hävitään suoraan jos

- kasi pussitetaan ennen vuoroaan (paitsi aloituslyönnissä)
- kasi lentää pöydältä (paitsi aloituksessa)
- pallo 8 menee pussiin virhelyönnin yhteydessä (paitsi aloituksessa)
- kasi pussitetaan muuhun kuin maalattuun pussiin.

Virheen jälkeen seuraavalla pelaajalla on vapaa käsipallo (paitsi aloituslyönnin virheen jälkeen).



9. 9-PALLO

9.1 YLEISTÄ

9-peliä pelataan kivellä ja palloilla 1–9. Pelaajan on lyötävä aina pienintä pöydällä olevaa palloa. Palloa tai pussia ei tarvitse maalata. Erän voittaa pelaaja, joka ensiksi pussittaa ysin.

Edellisen erän voittaja aloittaa seuraavan erän.

Pallot laitetaan aloituksessa vinoneliöön kakkuun kärjessä pallo 1 ja pallo 9 kakun keskellä. Muut pallot ovat satunnaisessa järjestyksessä.

9.2 ALOITUSLYÖNTI

Pelaajan on osuttava aloituksessa palloon 1 ja saatava vähintään yksi pallopussiin tai valliin. Aloituslyönti ei saa olla turvalyönti. Ellei aloittaja saa palloa pussiin tai tekee virheen, lyöntivuoro vaihtuu. Virheen jälkeen vuoroon tuleva pelaaja voi silloin

- ottaa käsipallon ja jatkaa peliä
- ysipelissä palloja ei virheen jälkeen pilkuteta, paitsi ysipallo

9.3 PUSH OUT

Hyväksytyn aloituslyönnin jälkeen vuorossa oleva tai vuoroon tuleva pelaaja voi lyödä aina push out:in. Tällöin kiven ei tarvitse osua kohdepalloon eikä valliin. Ellei push out -tilanne ole selvä, pelaajan on ilmoitettava aikeestaan, muuten lyönti tulkitaan normaaliksi. Hyväksytyn push out:in jälkeen vuoroon tuleva pelaaja voi lyödä normaalisti tai antaa edellisen pelaajan jatkaa.

9.4 PELIN KULKU

Jos pelaaja osuu pöydän pienimpään palloon ja pussittaa yhden tai useamman kohdepallon, vuoro jatkuu.

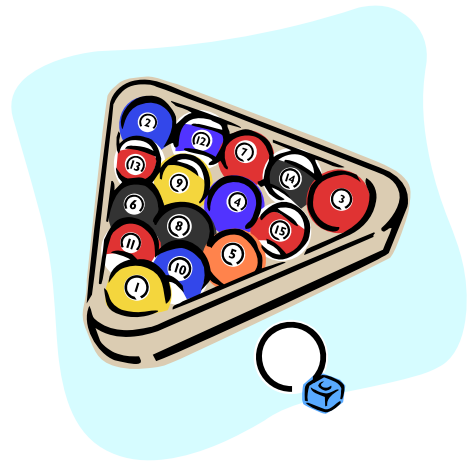
Erä on voitettu, kun pelaaja pussittaa hyväksytyllä lyönnillä pallon 9. Kyyti ja kara ovat siis sallittuja.

Pelaaja häviää erän kolmella peräkkäisellä virheellä. Virheen jälkeen vuoroon tulevalla pelaajalla on vapaa käsipallo.

10. 14.1 PELISÄÄNNÖT

10.1 YLEISTÄ

14.1 pelissä on kivi ja 15 värillistä palloa. Pallot asetetaan kolmioon alapisteeseen kärkipallo pisteessä.



Pallojen järjestys on mielivaltainen. Pallo ja pussi maalataan. Jokaisesta hyväksytyistä pussituksesta pelaaja saa yhden pisteen.

10.2 ALOITUSLYÖNTI

Aloittava pelaaja voi valita joko turvalyönnin tai maalauslyönnin. Turvalyönnissä kiven on osuttava kakkuun ja saatava vähintään kaksi palloa ja kivi osumaan valliin. Epäonnistuneen turvalyöntialoituksen jälkeen vuoroon tuleva voi määrätä epäonnistuneen aloittajan jatkamaan kunnes tämä onnistuu. Aloituslyöntiin ei sovelleta kolmen virheen sääntöä; 2 virhepisteen sääntöä sitä vastoin sovelletaan.

Maalauslyönnissä pelaaja maalaa pallon ja pussin. Jos hän onnistuu lyönnissään, hän saa jatkaa. Epäonnistuneesta aloituksesta maalauslyönnillä pelaaja saa 2 virhepistettä. Jos aloittava pelaaja epäonnistuu maalauslyönnissään, mutta kaksi palloa ja kivi osuvat valliin, on seuraavan pelaajan jatkettava pöydän asetelmasta.

Aloituksessa pöydältä lyöty tai pussitettu kivi antaa 1 virhepisteen.

10.3 PELIN KULKU

Jokaisesta oikein maalatusta ja pussitetusta pallosta pelaaja saa 1 pisteen. Jos maalattu pallo ei mene pussiin, pilkutetaan muutkin lyöntivuorolla pussitetut pallot. Jos pelaaja syyllistyy virheeseen, häneltä vähennetään piste (ts. pistetili voi olla myös negatiivinen). Kyyti- ja karalyöntejä ei tarvitse maalata erikseen. Erän voittoa sovitun pistemäärän ensiksi saavuttanut.

10.4 JATKOPELI

Kun pelaaja on pussittanut 14 ensimmäistä kohdepalloa, tuomari tekee uuden kakun jättäen kärkipaikan vapaaksi. Pelaaja jatkaa lyöntivuoroaan uudesta asetelmasta, kunnes epäonnistuu pussituksessa tai tekee virheen, lyö turvalyönnin tai saavuttaa tarvittavat pisteet.

Jos pelaaja pussittaa 14. ja 15. pallon samalla lyönnillä, hän saa 2 pistettä, pallot pilkutetaan ja hän jatkaa siitä mihin kivi jäi. Jos 15. pallo jää kakun paikalle se siirretään yläpisteeseen. Jos yläpiste on varattu, pallo pannaan keskipisteeseen. Mikäli sekä 15. pallo ja kivi jäävät kakun paikalle, kaikki 15 palloa pannaan kakkuun ja kivi pelataan ylälinjan takaa.

Jos kivi jää yksin kakun paikalle sovelletaan seuraavaa:

- kivi pelataan käsipallona ylälinjan takaa, jos 15. pallo on ylälinjan ulkopuolella
- kivi pelataan yläpisteeltä, jos 15. pallo on ylälinjan sisällä; kivi voidaan pelata mihin suuntaan tahansa
- kivi pelataan keskipisteestä, jos 15. pallo on niin lähellä yläpistettä, ettei kiveä voida asettaa siihen

Yllämainituissa tapauksissa pelaaja voi maalata joko 15. pallon tai jonkin kakun palloista.



