

POOLIN SÄÄNNÖT

(Nämä säännöt ovat lyhennelmä virallisista säännöistä. Katso viralliset säännöt kokonaisuudessaan www.sbil.fi.)

YLEISET SÄÄNNÖT

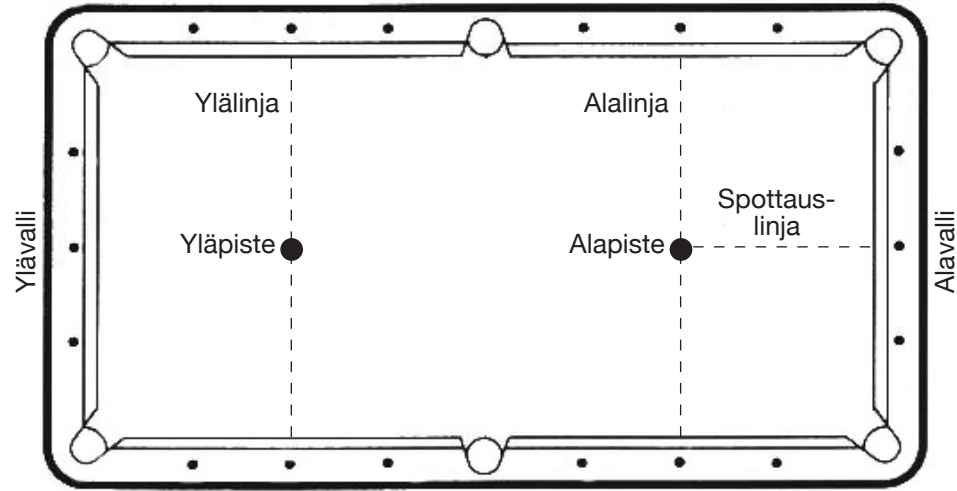
1.1 PÖYTÄ

Ennen pelin aloittamista pöytä merkitään seuraavasti:

- Yläpiste
- Ylälinja
- Keskipeite
- Alapiste
- Pakan paikka
- Pilkutus- eli spottauslinja

1.2. KOLMIO

Palloja asetettaessa on käytettävä kolmiota. Kärkipallo sijoitetaan alapisteelle, ja muut pallot sen taakse kiinni toisiinsa.



2.1 PELIN ALOITUS

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

Aloitussyönti lyödään käsipallosta ylälinjan takaa.

3.1 LYÖNTIVUORON VAIHTO

Lyöntivuoro vaihtuu, kun pelaaja epäonnistuu pussituksessa säännön mukaisella lyönnillä, tai tekee virheen.

4.1 VIRHELYÖNNIT

Pääsääntö on, että virhelyönnin jälkeen pelaaja menettää lyöntivuoronsa. Virhelyönnillä pussitetut pallot spotataan, jos säännöt niin vaativat.

4.2 ERILAISIA VIRHEITÄ

Lyöntipallo ei osu ensimmäiseksi luvalliseen kohdepalloon. Lyöntipallo osuu oikeaan palloon, mutta mikään pallo ei mene pussiin, eikä osu valliin. Lyöntipallo menee pussiin. Lyöntipallo lentää pöydältä. Kohdepallo lentää pöydältä. Vaate tai ruumiinosa koskettaa palloa ennen lyöntiä, sen aikana tai sen jälkeen (tussi). Pelaaja lyö vallissa kiinni olevaa palloa, mutta pallo ei mene pussiin, eikä osu johonkin muuhun valliin, eikä lyöntipalloon osu valliin. Pelaaja lyö molemmat jalat irti lattiasta. Pelaaja lyö ennen kuin kaikki pallot ovat pysähtyneet. Jos lyöntipallo saadaan tarkoituksella hyppäämään lyömällä pallon alle. Jos keppi koskettaa lyöntipalloa useammin kuin kerran, tai jos keppi koskettaa lyöntipalloa vielä silloin, kun se osuu kohdepalloon. Jos pelaajalla on käsipallo ylälinjan takaa ja hän lyö lyöntipallon ollessa ylälinjan ulkopuolella. Jos lyöjä käyttää keppiä lyönnin tähtäämiseen ja mittautamiseen laittamalla sen pöydälle ilman, että lyöjän käsi koskettaa sitä

4.3 TAHALLINEN VIRHE

Jos pelaaja lyö tahallisen virhelyönnin (esim. kädellä tai kepin vääriä päällä), teko voidaan tulkita epäurheilijamaiseksi käytökseksi. Jos tahallinen virhe suoritetaan lyömällä normaalisti kepin päällä lyöntipalloa, ei tekoa katsota epäurheilijamaiseksi käytökseksi.

5.1 TURVAPELI

Jos pelaaja aikoo lyödä turvalyönnin, hänen on ilmoitettava aikeestaan etukäteen. Kun lyöntipallo on koskettanut kohdepalloa, on jonkin pallon mentävä pussiin tai osuttava valliin. Ellei näin tapahdu, on kyseessä virhelyönti.

5.2 PUSSITUS TURVALYÖNNILLÄ

Jos kohdepallo pussitetaan turvalyönnillä, se jää pussiin (poikkeuksena 14.1 peli), mutta lyöntivuoro vaihtuu. Jos 8-pallossa kasin pussittaa turvalyönnillä, häviää pelin.

6.1 PALLOJEN PILKUTTAMINEN

Pelin erityissäntöjen niin vaatiessa, väärin pussitetut tai pöydältä lentäneet pallot pilkutetaan alapisteeseen. Jos palloja on useampia, ne pilkutetaan jonoon kohti alavallia pilkutuslinjalle.

6.2 HYPPYPALLO

Jos lyönti- tai kohdepallo lentää pöydältä, on kyseessä virhe. Lyöntivuoro vaihtuu ja pöydältä lentäneet kohdepallot laitetaan pussiin (poikkeus Straight-Pool sekä väärin pussitettu tai pöydältä lentänyt 9-pallo, vain jos pelimuoto on 9-pallo, ja 10-pallo, jos pelimuoto on 10-pallo).

Jos hypännyt pallo palaa omalla voimallaan pöydälle, osumatta muualle kuin pöydän kiinteisiin osiin, kyseessä ei ole virhe. Jos pallo pussitettaessa pomppaa pussista takaisin pöydälle, se jää peliin, eikä ole pussitettu.

6.3 PALLO KIINNI LYÖNTIPALLOSSA

Jos kohdepallo on kiinni lyöntipallossa, on lyöntipallo koskettanut kyseistä palloa jos se liikkuu. Täysin toisissaan kiinni olevat lyönti- ja kohdepallo käsitetään lyödessä yhdeksi palloksi jolloin ei ole virhe lyödä kohdepalloa kohti.

6.4 ERÄITÄ KIELTOJA

Pelaajat eivät saa tehdä esimerkiksi valleihiin minkäänlaisia merkintöjä helpottamaan lyöntiä. Pallojen välejä saa mitata vain kepin avulla. Merkintöjen tekeminen, ajan peluu, lukuun ottamatta sääntöjen sallimia aikalaisia, katsotaan epäurheilijamaiseksi käytökseksi.

Toistuva epäurheilijamainen käytös johtaa pelin tai ottelun häviöön tai kilpailusta sulkemiseen.

7.1 TUOMARIT

Tuomarin päätös ratkaisee pelissä.

8-PALLOJEN SÄÄNNÖT

8.1 Yleistä

8-palloa pelataan lyöntipallossa ja 15:sta numeroidulla kohdepallossa. Numerot 1-7 ovat yksivärisiä, ja numerot 9-15 raidallisia. Musta 8 pussitetaan viimeiseksi. Aloituksessa pallot asetetaan kolmioon kiinni toisiinsa 8-pallon ollessa pakan keskellä. Kolmion alakulmiin tulevat toiseen yksivärinen- ja toiseen raidallinen pallo. Muuten pallojen järjestys on sattumanvarainen.

8.2 ALOITUSLYÖNTI

Ennen ottelun alkua sovitaan, että: (1) aloittaja vaihtuu joka pelin jälkeen tai (2) edellisen pelin voittaja aloittaa seuraavan.

Aloitussyönnillä on saatava ainakin neljä numeropalloa osumaan valliin tai pussitettava pallo. Jos pelaaja epäonnistuu siinä, vuoroon tuleva pelaaja voi: (1) hyväksyä pöydän sellaisenaan ja jatkaa peliä, tai (2) tehdään uusi pakka ja vuoroon tuleva pelaaja päättää kumpi aloittaa.

Jos aloituksesta menee lyöntipallo pussiin on vuoroon tulevalle pelaajalle käsipallo ylälinjan takaa. Pussiin menneet pallot jäävät pussiin.

Jos aloituksesta kohdepallo lentää pöydältä voi vuoroon tuleva pelaaja joko (1) hyväksyä pallot sellaisinaan ja jatkaa peliä, tai (2) ottaa käsipallon ylälinjan takaa.

Jos 8 menee aloituksesta pussiin, mutta muuta virhettä ei tapahdu, voi lyöjä pyytää uuden pakan ja aloittaa uudelleen tai 8 spotataan ja sama pelaaja jatkaa peliä.

Jos 8 ja lyöntipallo menevät aloituksesta pussiin, lyöntivuoroon tuleva pelaaja voi valita uuden aloituksen tai 8 spotataan ja hänellä on käsipallo ylälinjan takaa.

8.3 PELIN KULKU

Lyöntivuorossa olevalla pelaajalla on vapaus valita kohdepallonsa niin kauan, kun yhtään palloa ei ole mennyt pussiin.

Jos aloitussyönnillä menee yksi tai useampia numeropalloja pussiin, aloittaja saa jatkaa. Aloituslyönnin jälkeen on maalattava sekä pallo, että pussi. Ensimmäinen laillisesti pussitettu maalattu pallo määrää minkä ryhmän pallot ovat pelaajan kohdepalloja kyseisessä erässä. Pelaaja jatkaa niin kauan, kun hän pystyy hyväksytysti pussittamaan oman ryhmänsä palloja. Karoilla tai kydyillä pussitetut vastustajan pallot eivät ole virhe. Lyöntivuoro vaihtuu, jos pelaaja ei pussita laillisesti kohdepalloa tai hän tekee virheen. Pelin voittaa pelaaja, joka on ensin pussittanut kaikki omat pallonsa ja sen jälkeen pussittanut pallon 8 maalattuun pussiin laillisesti eri lyönnillä. Itsestäänselvyyksiä ei tarvitse maalata. Virheen jälkeen lyöntivuoroon tulevalle pelaajalla on vapaa käsipallo missä tahansa pöydällä.

Peli päättyy vasta, kun kasi poistuu pöydältä.

Peli hävitään: (1) jos kasi pussitetaan ennen vuoroaan (paitsi aloitus) tai, (2) kasi lentää pöydältä (paitsi aloitus) tai, (3) kasi pussitetaan virhelyönnin yhteydessä tai, (4) kasi pussitetaan muuhun kuin maalattuun pussiin.

Pöydältä pois lentäneet pallot laitetaan pussiin (Ei spotata)

9-PALLOJEN SÄÄNNÖT

9.1 Yleistä

9-palloa pelataan lyöntipallossa ja 1-9:ään numeroidulla kohdepallossa. Pelaajan on aina osuttava pienimpään pöydällä olevaan palloon. Palloa tai pussia ei tarvitse maalata. Pelin voittaa pelaaja, joka ensiksi pussittaa ysin laillisesti.

Ennen ottelun alkua sovitaan, että: (1) aloittaja vaihtuu joka pelin jälkeen tai (2) edellisen pelin voittaja aloittaa seuraavan. Myös muunlaiset aloituskäytännöt ovat mahdollisia esimerkiksi kullakin pelaajalla on 3 peräkkäistä omaa aloitusta vuoronperään.

Pallot asetetaan aloituksessa salmiakin muotoiseen pakkaan, kärkipallossa yläpisteellä numero 1 ja pallo 9 pakan keskellä. Muut pallot ovat sattumanvaraisessa järjestyksessä.

9.2 ALOITUSLYÖNTI

Pelaajan on osuttava aloituksessa palloon numero 1 ja saatava vähintään neljä numeropalloa osumaan valliin tai pussitettava pallo. Ellei aloittaja saa palloa pussiin tai hän tekee virheen, lyöntivuoro vaihtuu. Virheen jälkeen vuoroon tuleva pelaaja jatkaa vapaalla käsipallossa mistä tahansa pöydältä. Virhelyönnillä pussiin menneitä palloja ei pilkuteta, paitsi 9-pallo.

9.3 PUSH OUT

Hyväksytyn aloituslyönnin jälkeen vuorossa oleva tai vuoroon tuleva pelaaja voi lyödä aina push out:in. Tällöin lyöntipallon ei tarvitse osua valliin eikä kohdepalloon. Ellei tilanne ole selvä, pelaajan on ilmoitettava etukäteen aikeestaan lyödä push out, muuten lyönti tulkitaan normaaliksi. Hyväksytyn push out:in jälkeen lyöntivuoroon tuleva pelaaja päättää lyökö hän, vai jatkaako edellinen lyöjä.

9.4 PELIN KULKU

Jos pelaaja osuu pöydän pienimpinumeroiseen palloon ja pussittaa yhden tai useampia palloja, vuoro jatkuu. Peli on voitettu, kun pelaaja pussittaa hyväksytyllä lyönnillä 9-pallon. Kydyt ja karat ovat siis sallittuja.

Pelaaja häviää pelin kolmeen peräkkäiseen virheeseen. Tuomarin tai vastapelaajan on kuitenkin varoitettava pelaajaa ennen kolmatta virhettä, muuten pelaajan virhetili pysyy kahdessa. Virheen jälkeen lyöntivuoroon tulevalle pelaajalla on vapaa käsipallo.

10-PALLOJEN SÄÄNNÖT

10.1 Yleistä

10-palloa pelataan lyöntipallossa ja 1-10:ään numeroidulla kohdepallossa. Pelaajan on aina osuttava pienimpään pöydällä olevaan palloon. Kohdepallo ja pussi pitää maalata. Pelin voittaa pelaaja, joka ensiksi pussittaa 10-pallon laillisesti ja maalattuna.

Normaalisti käytössä on vuoroaloitukset, mutta myös muita aloitusjärjestyksiä voidaan käyttää.

Pallot asetetaan aloituksessa kolmion muotoiseen pakkaan, kärkipallossa yläpisteellä numero 1 ja pallo 10 pakan keskellä. Muut pallot ovat sattumanvaraisessa järjestyksessä.

10.2 ALOITUSLYÖNTI

Pelaajan on osuttava aloituksessa palloon numero 1 ja saatava vähintään neljä numeropalloa osumaan valliin tai pussitettava pallo. Ellei aloittaja saa palloa pussiin tai hän tekee virheen, lyöntivuoro vaihtuu. Virheen jälkeen vuoroon tuleva pelaaja jatkaa vapaalla käsipallossa mistä tahansa pöydältä. Virhelyönnillä pussiin menneitä palloja ei pilkuteta, paitsi 10-pallo. Aloituslyönnissä ei voi maalata mitään palloa.

10.3 PUSH OUT

Hyväksytyn aloituslyönnin jälkeen vuorossa oleva tai vuoroon tuleva pelaaja voi lyödä aina push out:in. Tällöin lyöntipallon ei tarvitse osua valliin eikä kohdepalloon. Ellei tilanne ole selvä, pelaajan on ilmoitettava etukäteen aikeestaan lyödä push out, muuten lyönti tulkitaan normaaliksi. Hyväksytyn push out:in jälkeen lyöntivuoroon tuleva pelaaja päättää lyökö hän, vai jatkaako edellinen lyöjä.

10.4 PELIN KULKU

Jos pelaaja osuu pöydän pienimpinumeroiseen palloon ja pussittaa maalattua palloa, vuoro jatkuu. Peli on voitettu, kun pelaaja pussittaa hyväksytyllä lyönnillä 10-pallon.

Jos pelaaja ei onnistu maalatussa lyönnissään ja maalattu pallo menee väärään pussiin tai väärä pallo menee pussiin, lyöjän lyöntivuoro päättyy ja vastustajalla on oikeus jatkaa pöydällä olevasta tilanteesta tai laittaa alkuperäinen lyöjä jatkamaan.

Pelaaja häviää pelin kolmeen peräkkäiseen virheeseen. Tuomarin tai vastapelaajan on kuitenkin varoitettava pelaajaa ennen kolmatta virhettä, muuten pelaajan virhetili pysyy kahdessa. Virheen jälkeen lyöntivuoroon tulevalle pelaajalla on vapaa käsipallo.

STRAIGHT-POOL (14.1) SÄÄNNÖT

11.1 Yleistä

Straight-poolia (14.1) pelataan lyöntipallossa ja 15 numeropalloilla. Pallot asetetaan kolmioon kärkipallo alapisteelle. Pallojen järjestys on mielivaltainen. Pallo ja pussi maalataan. Jokaisesta hyväksytyistä pussituksista pelaaja saa yhden pisteen.

11.2 ALOITUSLYÖNTI

Aloittava pelaaja voi valita joko maalauksen tai turvalyönnin. Aloituksella on lyöntipallossa osuttava pakkaan ja saatava vähintään kaksi palloa ja lyöntipallo osumaan valliin. Jos pelaaja ei onnistu täyttämään näitä vaatimuksia, kysymyksessä on aloitusvirhe.

Aloitussyönnillä pelaajalla on rangaistusta -2-pisteellä. Aloituslyöntiin ei sovelleta kolmen virheen sääntöä. Aloitusvirheen jälkeen lyöntivuoroon tuleva pelaaja voi hyväksyä pöydän sellaisenaan ja jatkaa peliä tai määrätä aloitusvirheen tehneen uusimaan aloituksen kunnes tämä lyö hyväksytyn aloituslyönnin. Aloituksessa pöydältä lyödystä tai pussitetusta lyöntipallossa rangaistusta -1-pisteellä.

11.3 PELIN KULKU

Jokaisesta oikein maalatussa ja pussitetusta pallossa pelaaja saa yhden pisteen. Jos maalattu pallo ei mene pussiin, niin muut lyönnillä pussitetut pallot pilkutetaan. Jos pelaaja tekee virheen häneltä vähennetään piste (pistetili voi olla myös negatiivinen), virheellä pussitetut pallot pilkutetaan. Kyyti- ja karalyöntijä ei tarvitse maalata erikseen. Erän voittaa sovittu pistemäärän ensiksi saavuttanut.

11.4 JATKOPELI

Kun pelaaja on pussittanut 14 ensimmäistä kohdepalloa, tuomari tekee uuden pakan jättäen kärkipaikan vapaaksi. Pelaaja jatkaa lyöntivuoroaan uudesta asetelmasta joko yrittäen pussittaa viidenkymmentä palloa ja mahdollisesti avata pakan samalla lyönnillä tai lyömällä jotain pakan palloista. Pelaaja jatkaa kunnes epäonnistuu pussituksessa, tekee virheen, lyö turvalyönnin tai saavuttaa tarvittavan pistemäärän ottelun voittamiseksi.

Jos pelaaja pussittaa neljäntoista ja viidennentoista palloa samalla lyönnillä hän saa kaksi pistettä, kaikki pallot asetetaan pakkaan ja hän jatkaa siitä mihin lyöntipallo jäi. Jos viimeinen pallo jää pakan paikalle se siirretään yläpisteelle. Jos yläpiste on varattu, pallo pannaan keskipeiteelle. Mikäli sekä viimeinen pallo että lyöntipallo jäävät pakan paikalle kaikki 15 palloa asetetaan pakkaan ja lyöjällä on käsipallo ylälinjan takaa.

Jos lyöntipallo yksin jää pakan paikalle sovelletaan seuraavaa:

käsipallo ylälinjan takaa, jos viimeinen pallo on ylälinjan ulkopuolella

lyöntipallo yläpisteelle, jos viimeinen pallo on ylälinjan sisäpuolella, lyöntipallossa voidaan pelata mihin suuntaan tahansa

lyöntipallo keskipeiteelle, jos viimeinen pallo on niin lähellä yläpistettä, ettei lyöntipalloa voida asettaa sille

Kaikissa yllämainituissa tapauksissa pelaaja voi maalata joko viimeisen pallon tai jonkin pakan palloista.



Brahenkatu 18, 20100 Turku, puh: (02) 251 9913
myynti@biljardihuolto.fi www.biljardihuolto.fi



**SUOMEN
BILJARDILIITTO ry**

Radiokatu 20, 00093 SLU
puh/fax (09) 3481 2575
www.sbil.fi