

Biljardin säännöt

8-PALLO

8-palloa pelataan lyöntipallolla ja 15:sta numeroidulla kohdepallolla. Numerot 1-7 ovat "yksivärisiä", ja numerot 9-15 "raidallisia". Musta kasi pussitetaan viimeiseksi. Aloituksessa pallot asetetaan kolmioon kiinni toisiinsa, pallo numero kahdeksan on pakan keskellä. Kolmion alakulmiin tulee toiseen yksivärinen- ja toiseen raidallinen pallo. Muuten pallojen järjestys on sattumanvarainen.

ALOITUSLYÖNTI

Edellisen erän voittaja aloittaa seuraavan. Aloituslyönnillä 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) tehdä uusi pakka ja vuoroon tuleva pelaaja päättää kumpi aloittaa.

Jos aloituksesta menee lyöntipallo pussiin on vuoroon tulevalla pelaajalla käsipallo ylälinjan takaa. Pussiin menneet pallot jäävät pussiin. Jos aloituksesta kohdepallo lentää pöydältä, kohdepallo spotataan ja vuoroon tuleva pelaaja voi joko (1) hyväksyä pallot sellaisinaan ja jatkaa peliä, tai (2) ottaa käsipallon ylälinjan takaa.

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

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

PELIN KULKU

Lyöntivuorossa olevalla pelaajalla on vapaus valita kohdepallonsa niin kauan, kun yhtään palloa ei ole mennyt pussiin. Jos aloituslyönnillä menee yksi tai useampia numeropalloja pussiin, aloittaja saa jatkaa. Aloituslyönnin jälkeen on maalattava (=kerrotaan mitä palloa lyödään mihinkin pussiin) 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 kyydillä 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 tulevalla pelaajalla on vapaa käsipallo missä tahansa pöydällä. Peli päättyy vasta, kun kasi on pussitettu.

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.

VIRHEET

Jos lyöjä tekee virheen, lyöntivuoro siirtyy vastustajalle, jolla on vapaa käsipallo ja lyöntipallo voidaan asettaa mihin tahansa pelialueelle.

Seuraavat ovat virheitä kasipallossa:

1. Lyöntipallo menee pussiin tai pelialueen ulkopuolelle
2. Väärä kohdepallo ensin. Lyöntipallon pitää aina osua ensimmäisenä pöydällä oman ryhmän palloihin, paitsi silloin kun väri on vapaa.
3. Osuman jälkeen ei valliosumaa
4. Jalka ei kiinni lattiassa
5. Pallo pelialueen ulkopuolella. Pallo spotataan
6. Tussi
7. Kaksoislyönti/Kiinni olevat pallot
8. Työntölyönti
9. Pallot liikkeessä
10. Virheellinen lyöntipallon asettaminen. Vapaan käsipallon asettamisen jälkeen sitä ei voi siirtää
11. Virheellinen pelaaminen aloituslinjan takaa
12. Keppi pöydällä
13. Väärällä lyöntivuorolla pelaaminen
15. Hidas pelaaminen

Jos kyseessä on epäurheilijamainen käyttäytyminen, on tuomarin tehtävä rangaista pelaajaa rikkeen vakavuuden perusteella.

Tasapeli - Patti

Jos kyseessä on pattitilanne (Tasapeli - Patti), pelin alkuperäinen aloittaja suorittaa uuden aloituslyönnin.

9-PALLO

Pallot asetetaan aloituksessa salmiakin muotoiseen pakkaan, kärkipallona yläpisteellä numero yksi ja pallo numero yhdeksän pakan keskellä. Muut pallot ovat sattumanvaraisessa järjestyksessä.

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

ALOITUSLYÖNTI

Pelaajan on osuttava aloituksessa palloon numero yksi 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 käsipallolla mistä tahansa pöydältä. Virheellä pussiin mennyt 9-pallo päättää pelin.

PELIN KULKU

Jos pelaaja osuu pöydän pienempi numeroiseen palloon ja pussittaa yhden tai useampia palloja, vuoro jatkuu. Erä on voitettu, kun pelaaja pussittaa hyväksytyllä lyönnillä pallon numero yhdeksän. Kyyti ja kara ovat siis sallittuja.

VIRHEET

Jos lyöjä tekee virheen, lyöntivuoro siirtyy vastustajalle, jolla on vapaa käsipallo.

Seuraavat ovat virheitä ysisipallossa:

1. Lyöntipallo menee pussiin tai pelialueen ulkopuolelle
 2. Väärä kohdepallo ensin. Lyöntipallon pitää aina osua ensimmäisenä pöydällä pienimpään palloon.
 3. Osuman jälkeen ei valliosumaa
 4. Jalka ei kiinni maassa
 5. Pallo pelialueen ulkopuolella. Ainoa pallo joka spotataan on ysisipallo.
 6. Tussi
 7. Kaksoislyönti/Kiinni olevat pallot
 8. Työntölyönti
 9. Pallot liikkeessä
 10. Virheellinen lyöntipallon asettaminen. Vapaan käsipallon asettamisen jälkeen sitä ei voi siirtää
 11. Keppi pöydällä
 12. Väärällä lyöntivuorolla pelaaminen
 13. Hidas pelaaminen
14. Kolme peräkkäistä virhettä niin lyöjä häviää kyseisen pelin.
15. Epäurheilijamainen käyttäytyminen, on tuomarin tehtävä rangaista pelaajaa rikkeen vakavuuden perusteella.

Tasapeli - Patti

Pattitilanteessa pelin alkuperäinen aloittaja suorittaa uuden aloituslyönnin.

Hyväksytty 11.02.2015.

Työryhmä: Eino Pesonen pj., Esa Annala vpj., Esko Berg siht., Esko Puuska.