

BILJARDIN ABC Suomen Biljardiliitto ry Marko Muukka

Biljardin historiaa

Seuraavassa lyhyt historian tiivistelmä Henry Grahnin kirjasta Byströmistä Immoseen – Suomen Biljardin Historia 1754-2002.

Biljardin juuret juontuvat keskiajalla ulkona pelatusta, lähinnä *krokettia* muistuttavasta pelistä. Joskus 1400-luvulla peli on viety sisätiloihin ja nostettu pöydälle pelattavaksi. Vanhin säilynyt dokumentti on kauppakirja vuodelta 1470, jolloin Ranskan kuningas Ludwig XI osti itselleen biljardipöydän. Useat asiakirjat ja kertomukset vahvistavat biljardin olleen 1500-luvulla varsin yleinen harrastus Ranskan ylimmissä yhteiskuntaluokissa. Ranskasta peli levisi myös muiden maiden ylhäisöjen piiriin. Erityisen suosion se näyttää saaneen Englannissa. Ensimmäinen kirja, joka sisälsi biljardin opetusta, *La Maison de Jeux Academiques* julkaistiin Pariisissa 1665.

Englantilaiset uudisasukkaat toivat biljardin mukanaan Amerikkaan. Monet matkakertomukset 1700-luvun alkupuolelta kuvaavat tapahtumia majatalojen ja saluunoiden elämästä biljardipöydän ääreltä.

Biljardin tulo Suomeen

Tammisaarella syntynyt Anders Byström oli siirtynyt Turun kautta Tukholmaan saatuaan oikeudet ulkomaankaupan tekoon. Nuori tukkukauppias ei kuitenkaan menestynyt ja hän muutti Helsinkiin 1753, koska uskoi *Viaporin* linnoitustöiden tarjoavan hänellekin uusia taloudellisia mahdollisuuksia. Vuonna 1754 hän pääsi Viaporiin ravintolan pitäjäksi ja hankki ensitöikseen myös erioikeuden biljardin pitoon.

Turun ensimmäisen biljardisalin avasi hovioikeuden asianajaja Adolf J. Neuman vuonna 1773. Myös muualla Suomessa alkoi biljardi yleistyä 1800-luvulla. Mm. Porvoon ensimmäinen biljardi avattiin valtiopäivien yhteydessä 1809 ja vuosisadan loppuun mennessä niitä oli Helsingissä jo 20.

Peli kehittyi kohti nykyistä muotoansa 1800-luvulla

Se biljardi, jota pelattiin Cottonin Englannissa ja Byströmin Suomessa, poikkesi aika lailla nykyisestä pelistä. Ulkopelistä periytyneet *portit* ja *keilat* olivat kylläkin jo 1800-luvulle tullessa jääneet unholaan ja *käyrät mailat* vaihtuneet suoriin keppeihin, mutta pöydät ja välineet eivät vielä olleet kehittyneet sellaisiksi että tänä päivänä vaadittava tarkkuus ja kierteiset lyönnit olisivat olleet mahdollisia.

Ranskalainen kapteeni François Mingaud keksi 1800-luvun alkupuolella laittaa nahan kepin päähän, mikä mahdollisti erilaisten kierrellyöntien kehittymisen. Thurston ryhtyi 1830-luvulla varustamaan biljardipöytänsä kivipohjalla - ja sen jälkeen, kun Charles Goodyear oli keksinyt raakakumin vulkanoinnin, patentoi hän kumivallin 1845. Vasta nämä välinekehitykset mahdollistivat biljardin kehityksen kohti nykymuotoaan.

Pelissäännöt ja –muodot kehittyivät kuitenkin erilaisilla eripuolilla maapalloa. Keskinäinen vuorovaikutus oli pientä. Kun suuret pöytä- ja välinevalmistajat patentoivat omat keksintönsä, syntyi eri standardit eri maissa. Tärkeimpien suuntien ollessa amerikkalainen monipallopeli *Pool*, englantilainen biljardi (English Billiards) ja pussittomilla pöydillä pelattava ranskalainen

Carambole. Kun sitten 1900-luvun loppupuolella amerikkalaisen poolin 9-pallo ja englantilaisten *Snooker* suosiossa syrjäyttivät edelläkävijänsä ja ryhtyivät leviämään ympäri maailmaa, luotiin nykyinen tilanne missä kansainvälisiä biljardilajeja on käytännössä kolme: (9-pallo, 8-pallo ja jossain määrin straight pool), Snooker ja Carambole (ensisijaisesti kolmen vallin kara).

Biljardissa ryhdytään kilpailemaan

Jos biljardi oli aikaisemmin ollut joko puhdas ajanviete tai raaka rahapeli, tuli siitä 1800-luvun puolenvälin jälkeen myös kilpailulaji. Sekä Poolissa, English Billiardissa että Carambolessa ruvettiin järjestämään MM-otteluita. Biljardin suosio jatkoi kasvuaan aina 1930-luvulle asti, kunnes lama lähes lopetti koko lajin.

Lajin uusi tuleminen

Biljardin lama jatkui vielä pitkälle toisen maailmansodan jälkeen. Biljardin uusi tuleminen alkoi vasta 1960-luvulla, kun ihmisillä rupesi taas olemaan ylimääräistä rahaa ja aikaa. Paul Newmanin menestyselokuvat *The Hustler* (1959) ja *Colour of Money* (1986) herättivät kuitenkin taas nuorten kiinnostuksen biljardiin ja amerikkalaisen Poolin maailmanvalloitus alkoi. Kun monissa maissa - eritoten Englannissa - huomattiin biljardin sopivuus TV-lajiksi, kiihtyi lajin kasvu. Esim. Snookerin esittäminen EuroSportissa toi aikaisemmin lähes vain Britteinsaarilla pelatulle lajille uusia harrastajia ympäri Eurooppaa. Pool valloitti ensin 1960-luvulta alkaen Ruotsin ja Saksan, ja kasvoi näissä maissa nopeasti biljardin ykköslajiksi.

Pool biljardin pelimuodot

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 menneitä palloja ei pilkuteta, paitsi 9-pallo.

PUSH OUT

Hyväksytyn aloituslyönnin jälkeen vuorossa oleva tai vuoroon tuleva pelaaja voi lyödä aina push out-lyönnin. 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.

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.

Pelaaja häviää erän kolmeen peräkkäisillä lyöntivuoroilla tehtyihin virheisiin. Vastapelaajan on kuitenkin varoitettava pelaajaa ennen kolmatta virhettä, muuten pelaajan virhetili pysyy kahdessa.

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

Ennen pelejä sovitaan, että: (1) aloittaja vaihtuu joka erän jälkeen tai (2) edellisen erän 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 tulevalla pelaajalla 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-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.

VINKKI: Pakan saa hajoamaan hyvin kun asettaa kiven aloituslinjalle alapisteen viereen tai aloituslinjalle parin pallon mitan verran irti sivuvallista. Suorita lyönti voimakkaasti, mutta tarkasti suoraan kohti pakan kärkipalloa.

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. Aloitussyönnin 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.

STRAIGHT POOL (14.1)

YLEISTÄ

Straight-poolia (14.1) pelataan lyöntipallolla ja 15 numeropallolla. Pallot asetetaan kolmioon kärkipallo alapisteelle. Pallojen järjestys on mielivaltainen. Pallo ja pussi maalataan. Jokaisesta hyväksytystä pussituksesta pelaaja saa yhden pisteen.

ALOITUSLYÖNTI

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

Aloitusturheesta pelaajaa rangaistaan -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 hyväksytyyn aloituslyönnin. Aloituksessa pöydältä lyödystä tai pussitetusta lyöntipallosta rangaistaan -1-pisteellä.

VINKKI: Straight poolissa ei ole järkevää hajottaa pakkaa kokonaan aloituslyönnillä, riski että ei saa maalattua palloa pussiin on suuri. Pyri suorittamaan aloituslyönti siten että saat kaksi palloa ja kiven osumaan valliin ja kiven palaamaan takaisin aloituspäähän. Tähtää osuma ohuena pakan jompaankumpaan kulmapalloon.

PELIN KULKU

Jokaisesta oikein maalatusta ja pussitetusta pallosta 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 karalyöntejä ei tarvitse maalata erikseen. Erän voittaa sovitun pistemäärän ensiksi saavuttanut.

JATKOPELI

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

Jos pelaaja pussittaa neljännentoista ja viidennentoista pallon 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 keskipisteelle. 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, lyöntipallolla voidaan pelata mihin suuntaan tahansa
- lyöntipallo keskipisteelle, 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.

VÄLINEET

Biljardipöydät

Virallisten kilpailupöytien mitat:

- Kaisa: 10 jalkaa (300 x 150 cm)
- Pool: 9 jalkaa (254 x 127 cm)
- Snooker: 12 jalkaa (356 x 178 cm)

Lisäksi pöydän ympärillä pitää olla vähintään 150 cm vapaata pelitilaa.

Pöydät ja vallit verhoillaan veralla jota on olemassa eri karkeuksina. Snooker-pöytien verat ovat selkeästi ”liukkaampia” kuin Poolissa ja Kaisassa käytetyt. Pääsääntönä voidaan pitää että veran on oltava hyväkuntoinen, ehjä ja puhdas. Näin pallot pyörivät pöydällä mahdollisimman hyvin. Laadukkaissa biljardipöydissä veran alla on kivilevyt, heikompi laatusissa pöydissä levyt ovat puuta tai jopa muovia. Hyvät reunavallit ovat poikkeuksetta valmistettu kumista. Verka on syytä imuroida, harjata ja lanata riittävän usein, näin saavutetaan mahdollisimman hyvät peli-olosuhteet. Snooker-pöydän verka voidaan vielä silittää tarkoitukseen sopivalla silitysraudalla. Kara-pöydässä on lämmitys.

Snooker- ja Kaisa-pöydissä on pääsääntöisesti verkkopussit. Pool-pöydissä käytetään pussikoteloita tai sitten pöydässä voi olla järjestelmä jonka avulla pallot menevät suoraan pusseista pöydän toisessa päässä olevaan pallojen kerääjään.

Biljardipöytä on syytä valaista riittävän hyvin. Pöydän reunoille ei saa jäädä pimeitä kohtia. Biljardipöytää varten on olemassa omat valaisimensa. valon tulee tulla kohtisuoraan pöydän yläpuolelta, jotta ei syntyisi turhia varjoja pöydän ympärille.

Biljardikepit

Kullakin pelimuodolla on omat keppinsä. Kun oman kepin hankinta on ajankohtainen, paras vaihtoehto on päästä kokeilemaan useita eri keppejä. Biljardisaleilla pöytävuokraan kuuluvat kepit ovat usein yksiosaisia peruskeppejä. Halvimmat kelvolliset kaksiosaiset kepit ovat hinnaltaan noin 50-80 eurosta alkaen. Kalliimmissa kepeissä käsityön osuus kasvaa ja niiden käytetty puuaines on valikoitu tarkemmin. Korkea hinta ei kuitenkaan takaa kepin istuvuutta käteen. Karkeasti ottaen kevyt keppi on herkempi, kun taas raskaammalla on vakaampi lyödä.

Keppien pituudet, painot ja nahkan koot:

- Pool: n. 145 cm / n. 450 - 600 gr / n. 12-13 mm
- Kaisa: noin 160 cm / 600 - 800 gr / n. 12-14 mm
- Snooker: noin 140 cm / 400 – 550 gr / n. 9-11 mm

Hyvän kaksiosaisen kepin kriittisimmät osat sijaitsevat kepin etuosassa eli shaftissa. Keppiä valitessa on syytä tarkistaa että shafti on täysin suora. Tietenkin kepin takaosa eli butti on myös tärkeä, koska se tarjoaa mahdollisen hyvän tuntuman keppiin, mutta yleensä esteettiset seikat painavat butin kohdalla vaakakupissa enemmän. Lisäksi butissa voi olla ns. grippi, joka on tehty punotusta narusta tai nahkasta. Grippi parantaa otetta kepeistä. Shafti valmistetaan yleensä puusta,

Pool ja Kaisa-kepeissä materiaalina on yleisimmin vaahtera. Shafti voidaan pinnoittaa myös lasikuidulla tai tehdä kokonaan hiilikuidusta. Snookerkepit on yleensä tehty saarnista.

Kepin lyöntipäässä on holkki johon nahka kiinnitetään. Holkkeja on eri materiaaleista valmistettuja. Holkki voidaan valmistaa jopa norsunluusta tai sitten messingistä, kuten suurimmassa osassa Snooker- ja Kaisa-kepeissä.

Holkin päähän on kiinnitetty nahka eli tippi. Nahkoja valmistetaan mm. vesipuhvelin, sian ja lehmän nahkasta. Nahkoja valmistetaan eri kovuuksina, pehmeästä kovaan. Varsinkin monet poolin kilpapelajat käyttävät laminaattinahkaa, siinä nahka koostuu useista eri kerroksista. Laminaattinahka on tasalaatuinen ja säilyttää hyvin muotonsa.



Nahka ei saa olla ”kiiltävä”, tällöin pito lyönnissä on huono. Nahan karhentamista ja muotoilua varten on olemassa omat välineensä. Nahan muodon tulee olla kaareva/puolipyöreä. Halvoissa kepeissä nahka voidaan kiinnittää myös kierteillä tai sitten nahka on valmiiksi kiinnitettyinä holkkiin, joka sitten vain painetaan kepin päähän kiinni. Kuvassa kahden alimmaisen kepin nahat ovat asianmukaisessa kunnossa. Ylimmän kepin nahka on jo liian kulunut ja ohut, pito on huono.

Kilpa-poolissa käytetään aloituslyöntiin eri keppiä kuin varsinaiseen peliin. Aloituskeppi voi olla myös kolmiosainen; kepin peräosasta voidaan ruuvata osa pois, jolloin kepeistä saadaan lyhyempi. Tätä lyhyttä keppiä käytetään hyppylyönteihin. Hyppylyönteihin on olemassa myös aivan oma keppinsä.

Kepin lisäksi biljardia säännöllisesti harrastavan kannattaa hankkia keppikotelo/laukku. Jos kilpailee tai muuten kiertää paljon keppi mukana, on turhaa säästää kuljettaa kallista välinettä huonosti suojaavassa pussissa. Hyvin hoidettuna välineet ovat lähes ikuisia.

Biljardikepin huoltaminen

Kepin ja käsien pesu tai ainakin kostealla pyyhkiminen riittävät useimmiten pitämään kepin riittävän liukkaana. Jos keppi ei kuitenkaan tahdo liukua tukikädessä hyvin, niin voidaan käyttää talkkia tai erityistä biljardi-hansikasta liukuvuuden parantamiseksi. Lisäksi on olemassa erilaisia kepin etuosan puhdistukseen tarkoitettuja lappuja, eli ”shmooth” papereita. Hiekkapaperia ei pidä käyttää muuhun kuin ainoastaan nahan karheuden ja kaarevuuden muokkaamiseen. Jos nahka irtoaa tai on kulunut liian pieneksi, niin sen voi vaihdattaa biljardi-salilla. Salilta saat myös asiantuntevia ohjeita jos haluat jatkossa vaihtaa nahan itse.

Liidut

Liidun (=kiksi) tarkoituksena on saada riittävä kitka nahan ja lyöntipallon välille. Väri ja kovuus vaihtelevat eri valmistajien liiduissa. Kannattaa aina valita laadukas liitu joka ei murene. *Liitua tulee käyttää ennen jokaista lyöntiä.*

Pallot

Viralliset pallojen koot:

- Pool: 57 mm
- Kaisa: 68 mm
- Snooker: 47 mm

Laadukkaat biljardipallot ovat materiaaliltaan fenolihartsia. Pallojen ominaisuudet tulevat parhaiten esille kun ne pidetään mahdollisimman ehjinä ja puhtaina. Hyvin varustetuilla biljardisaleilla on olemassa erityinen pallojen puhdistus/vahaus-kone. Pallot voidaan myös puhdistaa pyyhkimällä ne huolellisesti kangasliinalla. Pallo voidaan myös puhdistaa pelin aikana jos siihen on tarttunut näkyvää likaa. Tällöin pallon paikka pitää merkata huolellisesti esim. laittamalla liitu pallon paikalle puhdistamisen ajaksi.

Restit (= viulut)

Poolissa ja Snookerissa ja karassa on luvallista käyttää erilaisia apuvälineitä jos muutoin ei ylety lyöntiä suorittamaan. Näitä apuvälineitä joilla tuetaan varsinaista pelikeppiä kutsutaan resteiksi tai viuluiksi. Restejä on olemassa lukuisia erilaisia, eri tilanteita varten. Snookerissa voidaan kepin takapäähän liittää myös jatko-osa helpottamaan kurotusta vaativaa lyöntiä.

TEKNIikka

Lyöntiasento, lyöntikäsi ja tukikäsi

Seuraavat tekniikkaohjeet ovat yleispäteviä kaikkiin peleihin, eikä ole väliä mitä biljardimuotoa harrastetaan. Oleellista lyöntien onnistumiseen on oikean tekniikan lisäksi hyvä keskittyminen, rentous ja luja usko lyönnin onnistumiseen. Kaikkien perustekniikkaa käsittelevien ohjeiden tarkoitus on saada lyöntiasennosta miellyttävä, tukeva sekä saada keppi kulkemaan suoraan haluttuun suuntaan tähtäyksen mukaan.



Lyöntiasennon on oltava vakaa. Paras tulos saavutetaan, kun paino jakautuu molemmille jaloille tasapainon säilyttämiseksi. Lyöntiasentoa voidaan lähteä rakentamaan siten että aluksi asetetaan seisomaan pöydän viereen noin 50 sentin etäisyydelle pöydästä rintamasuunta kohti pöytää, jalat hieman leveämmällä kuin hartialeveys. Keppiä pitävä lyöntikäsi pitää kepin kevyesti otteessa kepin etuosan levätessä pöydän reunan päällä. Seuraavaksi astutaan heikomman käden puoleisella jalalla lyhyt askel eteenpäin (noin 30 cm). Taaempi jalkaterä on suoraan kepin alapuolella suunnilleen lyöntikäden nyrkin kohdalla. Tukikäsi ojennetaan pöydälle taivuttamalla vartaloa lantiosta selkä suorana niin alas että nähdään tähtäyslinja riittävän hyvin.

Lyöntiasennossa on pyrittävä siihen että asento tuntuu hyvältä ja luonnolliselta.

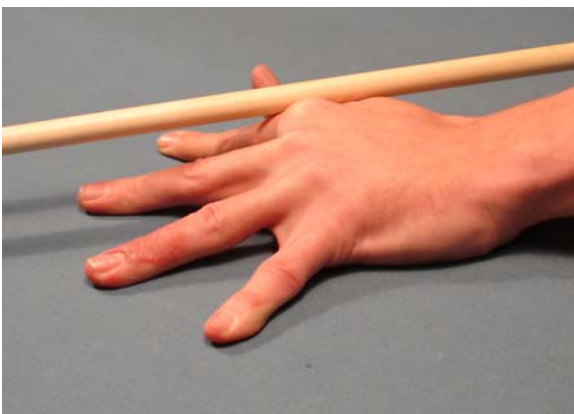


Kepistä kiinni pitävä lyöntikäsi määrää lyönnin suunnan, voimakkuuden ja mahdollisen kierteen. Ote kepeistä on kevyt, keppi syväällä kämmenpohjassa. Keppiä liikuttaessa uloimmat sormet aukeavat hieman, edesauttaen kepin suoraa liikettä. Jos ote kepeistä on vain sormilla, kontrolli keppiin katoaa ja sivuttaisliike lisääntyy.

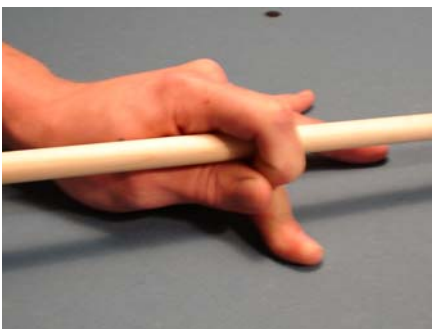


Lyöntikäden etäisyys kepin tyvestä on oikea, kun kepin osuessa lyöntipalloon olka- ja kyynärvarren välinen kulma on n. 90°. Olkavarren pitäisi olla suurin piirtein kepin suuntainen. Ranteen käyttö lyönnissä lisää lyönnin elävyyttä, mutta samalla sivuttaisheiton vaara lisääntyy. Luonnollisin asento ranteelle on suora. Oikea otteen paikka tekee mahdolliseksi kyynärvarren heiluriliikkeen ja riittävän saaton pelkästään kyynärvarrella.

Tukikäsi muodostaa tukevan telineen, jossa keppi liikuu kevyesti ja osuu haluttuun kohtaan lyöntipallossa. Aseta vasen käsi (oikeakätiset) pöydälle noin 20cm (noin oman kämmenen mitta) lyöntipallossa niin, että se on kohtalaisen suora, ranne ja sormenpäät koskettavat pöytää. Sormet ovat suorina reilusti levällään.



Kohota rystysiä hieman irti pöydän pinnasta. Kun peukalo painetaan vaakatasossa kiinni etusormeen, muodostuu ura, jossa keppi pääsee helposti liukumaan. Rystysiä nostamalla ja laskemalla voidaan säätää kepin pään osumakohtaa lyöntipallossa. Tarkista vielä, että keppi koskettaa ainoastaan peukalon ja etusormen muodostamaa hahloa ja tarvittaessa korjaa tilanne kääntämällä tukikättä ranteesta.



Varsinkin monet poolin huippupelaajat pitävät usein ns. silmukkaotetta parempana. Siinä perusidea on sama kuin avo-otteessa, mutta etusormi ja peukalo muodostavat kepin ympärille lenkin, joka tukeutuu kepin kanssa ristissä olevaan keskisormeen.



Avoimella otteella tai sen sovellutuksilla pystyt pelaamaan lähes kaikissa mahdollisissa tilanteissa. Jos lyöntipallon takana on pallo hankaloittamassa lyöntiä, pystyt korottamaan otetta irrottamalla ranteen pöydän pinnasta. Tärkeää on kuitenkin, että kaikki neljä sormenpäätä ovat tukevasti vasten pöytää.



Vastaavan tyyppinen tilanne syntyy, jos lyöntipallo on kiinni vallissa tai lähellä vallia. Koska riittävää etäisyyttä lyöntipalloon ei muuten saada, on käsi siirrettävä niin, että ainoastaan sormenpäät tukeutuvat pöydän ulkoreunaan ja rannetta laskemalla (ei kepin takaosaa nostamalla) kohdistetaan kepin lyöntipää palloon.



Perusotteesta voidaan poiketa, kun lyöntipallo on n. 10-25 cm vallista. Jos käytettäisiin normaaliotetta käsi vallin päällä, keppi kulkisi liian korkealla. Hyvä ja tukeva ote syntyy, kun asetetaan keppi vallin päälle, peukalo kepin suuntaiseksi kiinni kepin vasemmalle puolelle ja etu- ja keskisormi ”ohjureiksi” kepin sivuille.

Tähtääminen, lyönti ja leikkuu

Tähtäämisen tärkein vaihe on lähestyminen lyöntiin. Varsinainen tähtääminen ja kaikki päätökset lyönnin voimasta, kierteisyydestä ja koko lyönnin toteutumisesta tehdään jo pystyssä, ennen lyöntiasentoon menoa. Alhaalla lyöntiasennossa vain toteutetaan ennalta suunniteltu lyönti. Alas lyöntiasentoon mennään rauhallisesti ja katse pysyy kohdepallossa koko laskeutumisen ajan. Paha virhe tähtäämisessä ja lähestymisessä lyöntiin on hätäinen meno lyöntiasentoon. Jos lyöntiasennossa tulee epävarma olo tai päätetään muuttaa lyönnin toteutusta, ainoa oikea vaihtoehto on nousta takaisin pystyyn, laittaa liitua ja ottaa lyöntiasento uudestaan.

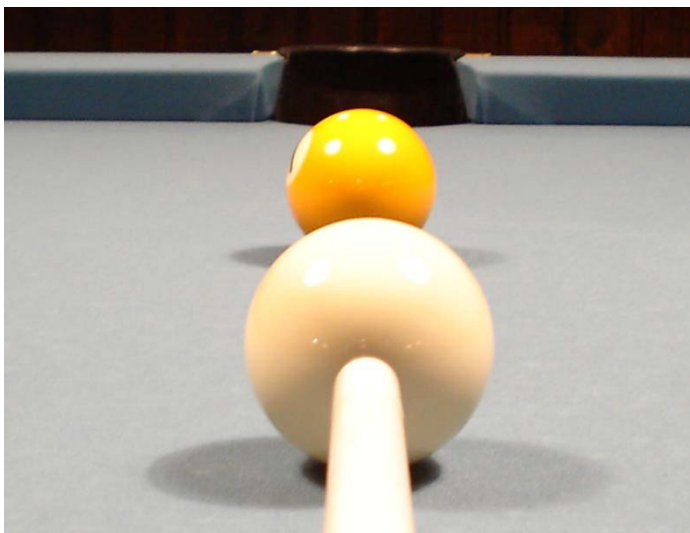
Kun tarkastellaan koko lyöntitapahtumaa ja ennen kaikkea katseen paikkaa lyöntihetkellä, on helppo huomata miksi pään ja olkapään liikkumattomuus lyönnin aikana on yksi ehdottomasti tärkeimmistä asioista. Jos katse on lyödessä kohdepallossa ja lyöjä liikkuu tai nousee ylös, voi olla varma, että kepin pää ei osu lyöntipalloon aiottuun kohtaan aiotussa suunnassa.

Varsinkin poolissa on kiinnitetty huomiota dominoivan silmän vaikutukseen tähtäyksessä. Enää ei lyöntiä linjatessa pyritäkään saamaan keppiä leuan kohdalle silmien väliin, vaan tähdätään vahvempi silmä kepin yläpuolella. Vahvemman silmän saa selville viemällä kädet suoraan eteen peukalot ja etusormet yhdessä ja katsomalla näin syntyvästä reiästä muutaman metrin päässä olevaa pistettä molemmilla silmillä. Kun sijoitetaan piste keskelle reikää ja suljetaan vuoron perään toinen silmä, huomataan, että piste katoaa näkyvistä toisella silmällä. Silmä, jolla piste pysyy paikoillaan on vahvempi silmä.

Kun tähtäämisestä ja oikeasta lyöntiasennosta alkaa tulla luonnollinen rutiini ja peli alkaa sujua, pelaajalle muodostuu oma rytmensä niin lyöntiasentoon menossa kuin ennen kaikkea varsinaisessa lyönnissä sahauskineen. Sahausten määrää ei tarvitse laskea, mutta on tärkeää että joka pallo lyödään samalla rytmillä. (Sahaus = kepin edestakainen tähtäysliike)

Lyödessä jalkojen, pään, olkapään ja kyynärpään on oltava liikkumatta (Ainoastaan kovassa pakan hajotus-lyönnissä joudutaan ottamaan koko vartalo lyöntiin mukaan). Leuan, kepin ja lyöntikäden tulee olla samalla linjalla. Lyönti tapahtuu vain kyynärvarrella ja kepillä, niiden edestakainen liike ja riittävä saatto saavat lyöntipallon elämään. Ennen lyöntiä tehtävä kepin edestakainen liike antaa tuntuman lyöntiin ja sen aikana saadaan varmistus lyönnin oikeasta suunnasta. Liikkeen on oltava rento mutta tukeva ja keppi käy joka heilahduksella lähellä lyöntipalloa (1-20 mm). Ennen nahkan osumista lyöntipalloon keppi pysäytetään hetkeksi eteen, sitten viimeinen rauhallinen veto taakse ja samalla liikkeellä saatto eteen ja osuma palloon. Lopussa ei saa kuitenkaan olla nykäystä vaan liikkeen tulee olla rauhallinen ja yhtenäinen.

Saaton pituudella vaikutetaan lyönnin voimakkuuteen ja mahdolliseen kierteen määrään. Saatto tarkoittaa lyönnin suorittamista siten, että keppi jatkaa kulkuaan lyöntipallon ”läpi”, eikä pysähdy osumakohtaan. Tärkeää on, että saaton lopuksi keppi jää eteen ja lyöjä pysyy alhaalla kunnes

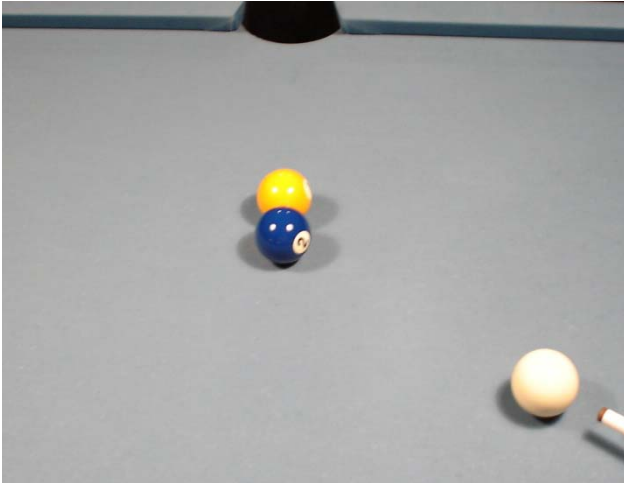


lyönti on loppuun asti suoritettu. On myös muistettava pitää keppi lyönnin aikana mahdollisimman vaakatasossa. Kepin takaosan turha nostaminen lisää lyönnin epäonnistumisen riskiä ja tuo lyöntiin helposti tahatonta kierrettä.

Aloittelijan on usein vaikea hahmottaa mihin kohtaan hänen pitäisi lyödä ja tähdätä

saadakseen pallon pussiin. Jos pussitettava pallo ja lyöntipallo ovat suorassa linjassa pussiin nähden, niin oikea osumispiste kohdepallossa on helppo löytää, kun kuvitellaan suora viiva pussista läpi lyönti- ja kohdepallon.

Kun kohdepallo ja lyöntipallo eivät ole samassa linjassa pussin kanssa, niin kohdepalloa joudutaan ns. leikkaamaan, jotta se saataisiin pussitettua. Tähtäämistä voidaan kuitenkin helpottaa ns. kuvitellulla kyytipallolla (= ”haamupallo”).

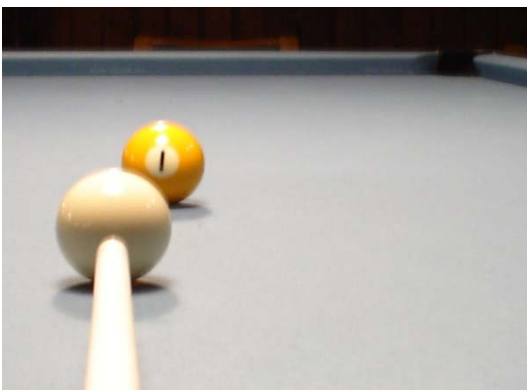


Aseta pussitettavan kohdepallon (keltainen pallo) taakse toinen pallo kiinni niin että niiden keskipisteiden läpi vedetty viiva osoittaa suoraan pussin keskelle. Pelin aikana tähdätessä kuvitellaan kohdepallon taakse tällainen pussiin osoittava ”haamupallo”. Kun lyöntipallo lyödään täsmälleen kuvitellun haamupallon paikalle (ota ”haamupallo” pois ennen lyöntiä), sen seurauksena kohdepallo menee pussiin

Vaikka pallojen pussittaminen perustuukin kokemuksella saatuun arvioimiskykyyn, on olemassa myös kolme selvää kiintopistettä, jotka auttavat oikean leikkuun löytymisessä. Selvin näistä on jo aiemmin mainittu suora pallo, jossa kepin jatkeeksi kuviteltu linja osoittaa suoraan osumispisteeseen.



Toisena äärimmäisyytenä on 90° asteen leikkaus, jossa kepin jatke tähdätään pallon säteen verran ohi kohdepallosta. Eli käytännössä lyödään mahdollisimman ohut hipaisu kohdepallon jompaan kumpaan reunaan.



Kolmas ja tärkein helposti määriteltävä leikkuu on ns. puolipallo. Puolipallossa kepin kuviteltu jatke sivuaa täsmälleen kohdepallon kylkeä, eli tähdätessä lyöntipallo peittää puolet kohdepallosta. Näin lyötynä kohdepallon ja lyöntipallon ratojen välinen kulma on 30°.

Näitä kiintopisteitä käyttäen, ja varsinkin oppimalla tuntemaan puolipallo, on helpompi lyödä mitä tahansa leikkuita. Tähtäämisen voi oppia vain harjoittelemalla ja toistamalla lyöntejä niin paljon, että silmä oppii arvioimaan oikean lyöntilinjan.

Kierteet

Vasta kun perusasiat hallitaan hyvin, voidaan siirtyä käyttämään ja harjoittelemaan kierteitä. Kierteet tuovat peliin uuden ulottuvuuden ja melkein rajattoman määrän ratkaisuja eri tilanteisiin. Oleellisin syy kierteiden käyttöön on kaikissa pelimuodoissa pyrkimys jatkuvuuteen eli taitavalla lyöntipallon kuljetuksella päästään pussittamaan mahdollisimman helppoja palloja ja tekemään monen pallon sarjoja. Usein kuitenkin unohdetaan, että hyökätessä kaikkein tärkein asia on pussitus. Hyvästä päällevedosta ilman pussitusta ei ole mitään hyötyä, kun taas pussitus vaikka huonollakin päällevedolla antaa edelleen oikeuden jatkaa lyöntivuoroa.

Moneen muuhun lajiin verrattuna kierteiden käytön biljardissa tekee paljon vaikeammaksi pallojen suuri massa suhteessa kokoon ja pallojen kiiltävä pinta. Ensimmäinen asia kierteitä käytettäessä on huolellinen liidun käyttö joka lyönnin välissä sekä oikean muotoinen ja -laatuinen nahka. Nahan pinta on karhennettava riittävän usein, jotta se säilyttäisi muotonsa ja elastisuutensa. Muita kierteisiin huomattavasti vaikuttavia ulkoisia tekijöitä ovat pallojen kimmoisuus ja veran laatu.

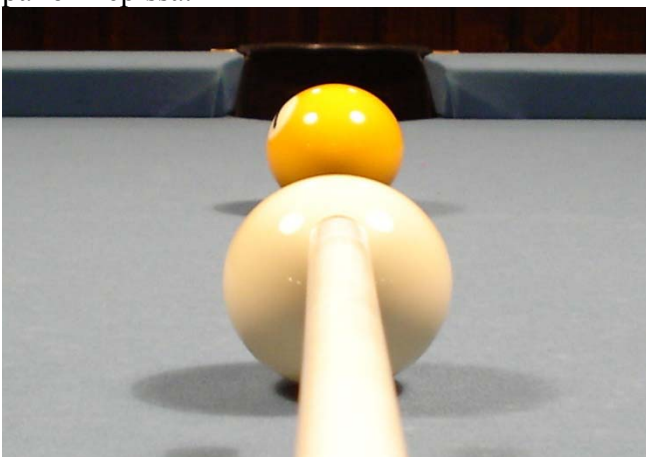
Hyvällä perustekniikalla on helppo osua kepin lyöntipäällä täsmälleen haluttuun kohtaan lyöntipalloa jolloin tarvittavan kierteen määrä voidaan säädellä liikkeen nopeudella, saaton pituudella, lyönnin voimalla ja sillä kuinka sivuun pallon keskipisteestä lyödään. Hyvä tapa oppia kierteiden vaikutus, on harjoitella yksin (kun on saanut aluksi perusopetusta kierteiden lyömisestä) ja tutkia omia lyöntejään. On tunnettava omien kierteiden maksimit. Ei ole olemassa mittayksikköä jolla voisi neuvoa toiselle: lyö niin ja niin voimakas kierre.



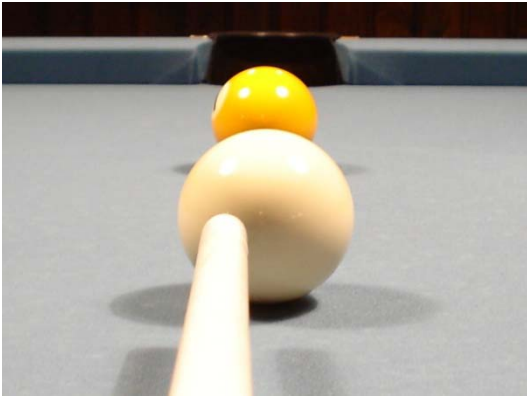
Alakierre syntyy lyötäessä lyöntipallon keskilinjan alapuolelle. Kierteen vaikutuksesta johtuen lyöntipallo ”peruuttaa” takaisin osuman jälkeen. Vakaan perustekniikan lisäksi on tarkastettava, että lyödään keppi mahdollisimman pöydän pinnan suuntaisena ja säädetään kepin kärjen osumapistettä lyöntipallossa madaltamalla (tai nostamalla) tukikättä sekä lyöntikättä, jolloin lyönnin koko voima suuntautuu oikein.

Yleisin syy siihen, ettei alalyönti toimi on siinä, että tähdätään kepin kärjellä oikeaan paikkaan pallon alaosaan, mutta lyöntihetkellä osutaankin

keskelle palloa. Voiman käyttö ja liika yrittäminen estävät rentouden, joka edesauttaa keveyttä ja nopeutta lyöntisuorituksessa, joita ilman voimakkaat kierteet eivät synny. Kohdepallon ja lyöntipallon ollessa lähellä toisiaan ei uskalleta alalyöntiä lyödessä jättää keppiä lyönnin jälkeen eteen riittävän saaton jälkeen, kun pelätään lyöntipallon heti törmäävän keppiin ja nykäistään keppi kesken lyönnin pois. Pehmeämpään ja parhaaseen lopputulokseen pääsee, kun oppii tuntemaan pallon kepissä.



Alakierteen kanssa samantyyppinen pöydän pintaverassa toimiva kierre on yläkierre. Kun kepin osumakohtaa lyöntipalloon nostetaan keskipisteen yläpuolelle, saadaan aikaiseksi yläkierre, jonka vaikutuksesta lyöntipallo jatkaa liikettään eteenpäin kohdepalloon osumisen jälkeen.



Lyöntipalloa voidaan lyödä myös keskipisteestä sivulle päin. Kuvassa vasen sivukierre. Oikea sivukierre saadaan vastaavasti lyömällä pallon keskilinjan oikealle puolelle. Sivukierteiden vaikutuksesta lyöntipallo lähtee voimakkaammin lyödyn sivukierteen suuntaan.

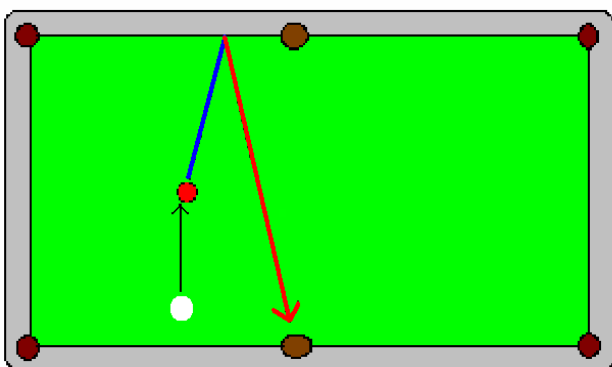
Pysäytyslyönti eli stoppari saadaan aikaiseksi lyömällä vain hieman keskipallon alapuolelle. Pysäytyslyönnillä lyöntipallo pysähtyy juuri siihen paikkaan missä se koskettaa kohdepalloa. Pysäytyslyönti voidaan lyödä vain silloin kun lyöntipallo ja kohdepallo ovat suorassa linjassa toisiinsa nähden. Kun pysäytyslyönti lyödään pidemmältä matkalta, voidaan lyönnin kovuuden lisäämisen sijasta siirtää kepin osumakohtaa lyöntipallossa hiukan keskipisteen alapuolelle. Läheltä lyödessä tämä aiheuttaisi jo lyöntipallon lähtemisen taaksepäin kohdepalloon osumisen jälkeen. Riippuen osumakohdasta, lyönnin voimasta, nopeudesta, saaton pituudesta ja kohdepallon ja lyöntipallon välisestä etäisyydestä, saadaan samantyyppisillä lyönneillä aikaiseksi vaihtoehdot stopparista (= pysäytyslyönti) voimakkaaseen alakierteeseen.

Lisävaikeuksia kierteiden vaikutusten arvioinnissa aiheuttaa lyöntipallon siirtyminen sivuun kepin osumahetkellä. Sivukierre muuttaa kohde- ja lyöntipallon välisten ratojen kulmaa ja jos keppi ei ole lyödessä täysin vaakasuorassa, pallon sivuun lyöminen muuttaa sen radan kaarevaksi. Näitä tekijöitä voidaan tietysti myös käyttää tarkoituksella hyväksi. Kun pelaajat pelissä käyttävät erilaisia kierteitä on usein kyse ala- tai ylä- ja sivukierteiden yhdistämisestä, mikä vaatii myös melkoista hahmottamiskykyä ja tajua pallojen liikkeistä.

Normaalitähkäykseen verrattuna pitää sivulyönnillä lyödessä tähdätä pallolla ja pallon radalla eikä kepillä. Lyönnin suorituksessa on olemassa kaksi eri tapaa. Tarkemmassa vaihtoehdossa keppiä siirretään tarvittava määrä sivullepäin yhdensuuntaisesti lyöntilinjan kanssa. Toisella menetelmällä keppi viedään lyönnin aikana ristiin lyöntilinjasta ja kierre ikään kuin pyyhkäistään lyöntipalloon. Näin saadaan aikaiseksi voimakkaita kierteitä. Jälkimmäistä lyöntiä käyttävät varsinkin poolin pelaajat, koska väljä pussi antaa jonkin verran anteeksi pienet virheet tarkkuudessa.

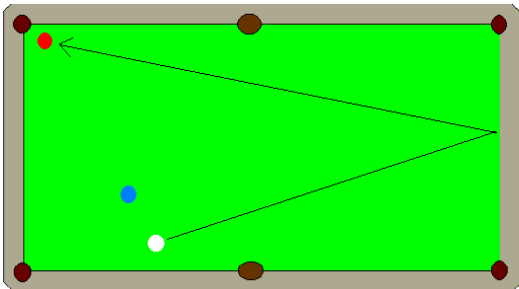
Vallien hyväksikäyttö

Valleja voidaan hyväksikäyttää joko lyöntipallon tai kohdepallon suhteen. Ensin mainitussa tapauksessa lyödään lyöntipallon välityksellä kohdepallo siten valliin/valleihin, että se saa kimmokkeesta halutun suunnan. Jälkimmäisessä tapauksessa lyödään lyöntipallo valliin/valleihin ja kosketus kohdepalloon tapahtuu tämän jälkeen. Vallilyönnit tulevat kyseeseen silloin, kun suora kosketus esimerkiksi muiden pallojen aseman tai niiden aiheuttaman esteen takia on mahdoton.

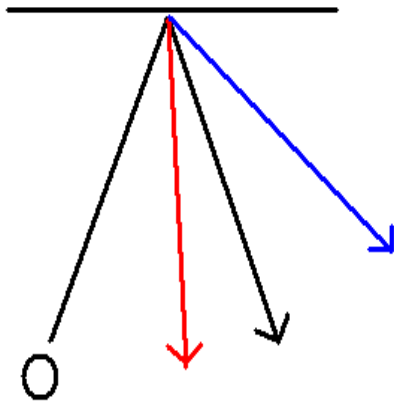


Kulmaa jonka pallo muodostaa tulosuunnastaan suhteessa valliin kutsutaan pallon tulokulmaksi (sininen viiva). Pallon kimmotessa irti vallista syntyy pallon lähtökulma (punainen viiva). Lähtökulma on hieman pienempi kuin tulokulma, tähän vaikuttaa myös lyönnin voimakkuus. Mitä lujempi lyönti, sitä jyrkemmin pallo kimppaa

vallista. Käytännössä edellisen kuvan punainen pallo kimpoaa vallista kuvan osoittamalla tavalla peilikuvan omaisesti punaisen kohdepallon ja kohdepussin keskilinjasta, edellyttäen onnistunutta leikkuuta.



Myös lyöntipallo voidaan lyödä vallin kautta ja näin saadaan osuma haluttuun kohdepalloon (kuvan sininen pallo estää suoran osuman). Valliosuman periaate on sama kuin edellisessä esimerkissä.



Sivukierre vaikuttaa lyöntipallon kimpoamis-suuntaan valliosuman jälkeen. Kun pallo lyödään valliin lyöjästä katsoen esim. viistosti vasemmalta oikealle ja siihen lyödään oikean puolen sivukierrettä, puhutaan myötäkierteestä, koska tässä tapauksessa pallon osuttua valliin, kierre lisää sen nopeutta ja pallo kimpoaa vallista normaalia loivemmin (sininen viiva). Vasemman puolen sivukierre olisi samanlaisessa tapauksessa ns.vastakierre, lyöntipallo kimpoaa vallista normaalia jyrkemmin (punainen viiva). Musta viiva kuvaa kiertetöntä osumaa valliin.

Restin käyttö



Aseta resti lyöntipallon taakse tukien restiä verkkaa vasten tukikädellä. Jos lyöntipallon takana on pallo/palloja vaikeuttamassa restin asettamista lyöntilinjalle niin valitse siinä tapauksessa resti jonka avulla pääset riittävän ”korkealle” ja voit lyönnin helpommin suorittaa.

Lyöntikäsi pitää kepin perästä kiinni ”kynäotteella” kevyesti mutta tukevasti. Lyöntikäden kynärvarsi on vaakatasossa tai siten että kynärpää on hieman rannetta alempana. Suorita lyönti edestakaisella liikkeellä niin että vain kynärvarsi liikkuu tähtäyksen ja lyönnin aikana. Pidä lyöntiasento mahdollisimman normaalina siten että leuka ja keppi ovat samalla linjalla.

Robin Hull, Snooker-ammattilainen (Kuva: Timo Tiusanen)

Harjoitteet

Vaikka pelaisikin ilman kilpailullisia tavoitteita, huomaa melko pian, että nopean alkuvaiheen jälkeen kehitys usein hidastuu. Tästä eteenpäin hyvä tapa saada tuloksia on yksinharjoittelu. Määrättyjen asioiden omaksuminen vaatii niin paljon toistoja, että pelaamalla se on mahdotonta ja lisäksi pelatessa voittamisen halu vaikeuttaa rentouden oppimista.

Harjoitusten tavoitteena on toistojen kautta saavuttaa lyöntitekniikassa sellainen taso, ettei pelissä tarvitse miettiä ”missä asennossa pikkusormi on”. Lyöntitekniikkaa erityisesti harjoiteltaessa on tarpeellista, että ajoittain joku katsoo vierestä onko kaikki kohdallaan.

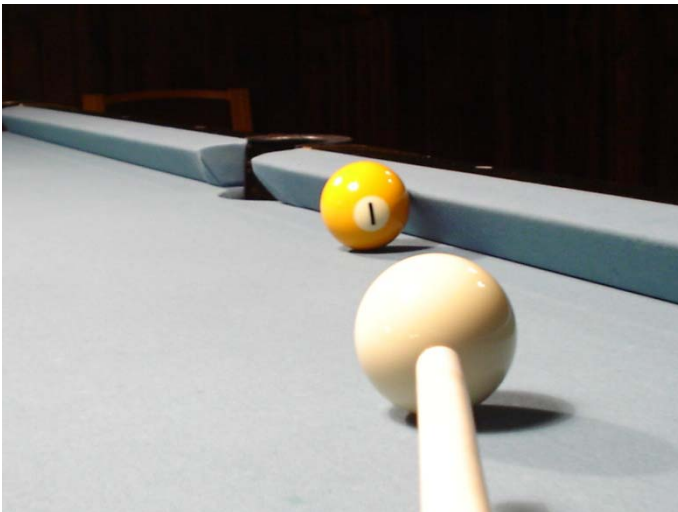
Hyvän harjoituksen onnistumisprosentin on oltava korkea, muuten sen mielekkyys kärsii ja keskittymisen puutteen vuoksi harjoittelusta ei ole hyötyä. Harjoittelun ja pelaamisen suhde vaihtelee, riippuen tavoitteista ja mahdollisten kilpailujen ajankohdasta. Menestyäkseen kilpailuissa on pelaajan tärkeää harjoitella myös kilpailutilannetta, eli on ajoissa aloitettava kilpaileminen sopivan tasoisissa kilpailuissa.

Lyöntiharjoituksessa, jolla testataan lyönnin suoruus ja jolla voidaan myös havainnollistaa ”yksinkertaisen” kierteettömän lyönnin vaikeutta, asetetaan lyöntipallo alapisteelle ja lyödään se kierteettömänä kohtisuoraan kauemman päätyvällin kautta takaisin keppiin. Harjoituksen vaikeutta voidaan lisätä lyömällä alakierrettä tai koventamalla lyöntiä. *Oleellista on jäädä alas lyöntiasentoon suorituksen loppuun asti, jolloin oppii olemaan liikkumatta lyönnin aikana ja samalla voidaan tarkistaa saaton pituus.* Jos lyöntipallon suunta heittää säännöllisesti samalle puolelle, on useimmiten syynä lyönnin huono linjaus, jolloin lyöntiasento on rakennettava uudelleen.

Aivan ensimmäinen pallojen pussittamisharjoitus on harjoite jossa lyöntipallo ja kohdepallo asetetaan suoralle linjalle kohti pussia. Pallojen välistä etäisyyttä voidaan pidentää varmuuden kasvaessa.

Kun lyöntitekniikan harjoittelu alkaa olla yksityiskohtien hiomista, painottuu harjoittelu pelissä usein toistuvien tilanteiden ja kuvioden osaamiseen. Riippumatta pelimuodosta, pisteillään olevien pallojen pussittaminen eri suunnista eri pusseihin, samoin kuin aloituslyönti, kuuluvat aina perusharjoituksiin. On myös muistettava toistaa niitä tilanteita, jotka eivät pelissä suju.

Jos osaa juoksuuttaa lyöntipallon haluamaansa paikkaan pöydällä, pelaaminen sujuu ja se näyttää yksinkertaiselta. Asetetaan kohde- ja lyöntipallo niin, että pussitus on helppo ja lyöntipaikka toistettavissa. Lyöntipallon maaliksi asetetaan esim. A-4:n kokoinen paperi, jota siirtelemällä opetellaan lyöntipallon kulkua samasta paikasta erilaisilla lyöneillä.



Yleinen syy sarjan katkeamiseen ovat vallissa kiinni oleva pallo. Vallissa oleva pallo saadaan pussiin lyömällä yhtäaikainen osuma kohdepalloon ja valliin.

Erilaiset line-up tyyppiset harjoitukset soveltuvat myös hyvin eri pelimuotoihin. Pallot voidaan asettaa jonoon pöydälle pituushalkaisijalle tai eri kohtiin poikki pöydän. Vaikeutta saadaan lisää, kun pallot pussitetaan numerojärjestyksessä tai lyöntipallo ei saa osua valliin.

Etenkin poolin 9 ja 8-pallossa aloituslyönnin oikeaoppisella suorittamisella on suuri vaikutus jatkopelin onnistumiselle. Pakan hajottamista on hyvä harjoitella säännöllisesti. Käytetyin lyöntipallon paikka aloituslyönnissä on lähellä alapistettä tai sitten noin kahden pallonmitan verran irti sivuvallista, aivan aloituslinjan tuntumassa. Lyönti suoritetaan voimakkaasti mutta tarkasti kohti kärkipalloa.

Yleisin snookerpelaajien tekemä harjoitus on varmasti line-up. Sen idea on oppia siirtämään lyöntipallo tarkasti lyhyitä matkoja. Väripallot asetetaan pisteilleen ja punaiset jonoon esimerkiksi siten, että kaksi punaista tulee päätyvalliin ja mustan väliin, kuusi mustan ja pinkin, kuusi pinkin ja sinisen väliin ja yksi sinisen jälkeen noin pallonmitan päähän siitä. Vaikeusastetta lisätään tiivistämällä punaisia päätyvalliin päin ja yrittämällä tehdä sarjaa pelkästään mustan kanssa. Vähemmän pelannut voi aloittaa harjoittelun käyttämällä vain muutamaa punaista, koska on aloitettava aina uudelleen alusta, kun pussitus epäonnistuu. On turhauttavaa järjestää kaikki pallot uudelleen muutaman lyönnin jälkeen.

Snookerissa usein toistuva tilanne on pöydän tyhjennys väripalloista arvojärjestyksessä. Sen osaaminen antaa hyvän valmiuden pelien voittamiseen. Väripallojen pussitusta pistearvo järjestyksessä voi käyttää esimerkiksi lämmittelyharjoituksena aina ennen pelaamista.

Harjoitteita eri pelimuotoihin on olemassa lukuisia erilaisia. Lisää eritasoisia harjoituksia saat Suomen Biljardiliitto ry:n koulutus- ja valmennusvastaavalta. Biljardisaleilta löytyy myös varmasti kokeneita pelaajia jotka mielellään näyttävät ja opastavat erilaisissa harjoitteissa.

ETIKETTI

Käyttäytyminen

Aloittelijalle kynnystä biljardisalille menoon madaltaa varmasti tieto salikäyttäytymisen perusteista. Pallot haetaan yleensä biljardisalin myyntitiskiltä. Veloitus on normaalisti käytetyn ajan mukaan, ei pelaajien lukumäärän mukaan.

Vastustajan ollessa lyöntivuorossa lyöntilinjalla liikkuminen tai pussin takana oleskelu ei ole suotavaa. Koska normaalissa salipelissä ei ole tuomaria, kuuluvat pallojen nosto ja pisteiden lasku luonnostaan pelaajalle, joka ei ole lyöntivuorossa. Koska pelaajat edellyttävät pöydiltä ja muilta välineiltä tiettyä laatua, voidaan heiltä myös vaatia välineiden asianmukaista käsittelyä. Pöydillä istuminen on ehdottomasti kiellettyä.

Pieni, mutta tärkeä yksityiskohta pöydän ja vaatteiden siistinä pysymisen kannalta on liidun laittaminen käytön jälkeen pöydänreunalle paperipuoli alaspäin. Juomia ei saa säilyttää biljardipöydällä. Myös tupakointi lyönnin aikana on kiellettyä, kilpailupelin aikana tupakointi on täysin kiellettyä. Pallot palautetaan aina myyntiskille mikäli muusta ei ole sovittu.

Pukeutuminen

Kilpabiljardissa pukeutumissäännöt ovat tiukat ja lajia kunnioittavat. Suorat housut, nahkakengät, kaulus tai kerhopaita kuuluvat pakollisiin varusteisiin. Normaalessa salipeleissä pukeutumissääntöä ei ole.

BILJARDISANASTOA Yleisesti eri biljardi-peleissä käytettyjä termejä:

ALSA= Alakierteinen lyönti

FOULI = Virhe

JENGA= Kierre

KARA= Lyönti jossa lyöntipallo lyödään toisen pallon kautta haluttuun kohdepalloon

KIKSI = Liitu jota hierotaan kepin päässä olevaan nahkaan pidon saavuttamiseksi

KIKSATA= Kepin nahka lipeää lyöntipallosta lyönnin aikana

KIVI (OMA)= Lyöntipallo

KONTRA= Peli tasatilanteessa, seuraava voitettu erä ratkaisee voittajan

KROSSI= Kohdepallo lyödään sivuvallin kautta pussiin

KYYTI (RATSASTAMINEN)= Kohdepallo lyödään pussiin siten että jokin toinen pallo tönäisee lyöntipallon avulla halutun pallon pussiin

KÖLI (KÖÖ), KEPPI= Biljardikeppi

LUIKURI= Lyöntipallon lyöminen pussiin

MANKELI= Pallo vierii pussiin koskettaen koko ajan vallin reunaa

MASKI= Jos pallo(-ja) on estämässä lyöntiä niin että haluttua kohdepalloa ei voida lyödä suoralla kosketuksella. Takamaski on tilanne jolloin pallo(-t) haittaavat tukikäden asettamista hyvään lyöntiasentoon

MISSI= Ohilyönti kohdepallosta

PAKKI= Voimakas alakierteinen lyönti

PARTTI= Pelin saattaminen loppuun ensimmäisellä lyöntivuorolla

SEIFTI= Lyönti jossa ei pussiteta palloa vaan yritetään hankaloittaa vastustajan peliä

SPOTTAAMINEN= Pussitetun pallon nostaminen takaisin pöydälle sille määrättyyn paikkaan

TALKKARI= Lyönti jolloin kepin nahka osuu lyöntipalloon kahdesti lyöntisuorituksen aikana. Virheellinen suoritus

TUSSI= Keppi, kehonosa tai vaate osuu palloon sääntöjen vastaisesti

YLSÄ= Yläkierteinen lyönti

Pool säännöt

1. Yleiset säännöt

Seuraavat yleiset säännöt ovat voimassa kaikissa pelimuodoissa paitsi erillisen pelimuodon säännöissä toisin mainittuna. Lisäksi on käytössä säädöstö, joka kattaa asiat jotka eivät varsinaisesti liity itse peliin, vaan esimerkiksi välineistöön ja turnausten järjestämiseen.

Biljardia pelataan verkakankaan peittämällä pöydällä, joka on rajoitettu kumivalleilla. Pelaaja käyttää biljardikeppiä lyödäkseen lyöntipalloa joka taas osuu kohdepalloihin. Tarkoituksena on saada kohdepallot kuuteen pussiin, jotka sijaitsevat valleissa. Pelimuodot vaihtelevat riippuen mitkä pallot ovat kohdepalloja ja mitä tarvitaan pelin voittoon.

1.1 Pelaajan vastuu

Pelaajan vastuulla on tietää kaikki säännöt, säädöstö ja aikataulut liittyen turnauksiin. Vaikka turnauksen toimitsijat yrittävät saattaa kaikki nämä asiat pelaajien tietoon, on lopullinen vastuu aina pelaajalla.

1.2 Teikkaus

Teikkaus on ottelun ensimmäinen lyönti ja määrää pelijärjestyksen. Teikkauksen voittanut pelaaja valitsee kumpi pelajaa aloittaa.

Tuomari asettaa kaksi palloa kummallekin puolelle pöytää aloitusviivan taakse lähelle sitä. Pelaajat lyövät palloja melkein samanaikaisesti alapäädyn valliin tarkoituksenaan saada pallo jäämään mahdollisimman lähellä aloituspäädyn vallia.

Teikkaus hylätään ja pelaaja ei voi voittaa teikkausta, jos pallo:

- a) ylittää pitkittäisen keskilinja;
- b) osuu alapäädyn valliin useamman kuin kerran;
- c) menee pussiin tai poistuu pelialueelta;
- d) koskettaa sivuvallia;
- e) jää aloituspäädyn kulmapussiin syvemmälle kuin aloituspäädyn vallilinja.

Lisäksi teikkaus hylätään jos joku muu kuin 6.9 *Pallot liikkeessä* –säännön ei-kohdepallon virhe tapahtuu.

Pelaajat teikkaavat uudestaan, jos:

- a) pelaaja lyö palloa jos toisen pelaajan lyömä pallo on jo ehtinyt koskea alapäädyn valliin;
- b) tuomari ei saa selvyttä kumman pelaajan pallo on lähempänä aloituspäädyn vallia;
- c) molempien teikkaus hylätään.

1.3 Välineiden käyttö

Välineiden pitää olla WPA:n säädöstön mukaiset. Yleisesti, pelaajat eivät saa alkaa käyttää uuden tyyppisiä pelivälineitä. Seuraavat käyttötavat muiden muassa ovat hyväksyttäviä. Jos pelaaja on epävarma tietyn välineen käyttötavasta, hänen pitäisi keskustella siitä turnausjohdon kanssa ennen turnauspelaamisen alkua. Välinettä pitää käyttää ainoastaan siihen tarkoitukseen mihin sitä on tarkoitettu käytettävän. (Ks. 6.16 *Epäurheilijamainen käyttäytyminen*)

- a) Biljardikeppi – Pelaajan on sallittua vaihtaa keppiä kesken pelin, kuten esimerkiksi aloituskepin, hyppykepin ja normaalin pelikepin välillä.
- b) Liitu – Pelaajan on sallittua käyttää liitua kiksauksen estämiseen. Myös omaa liitua voi käyttää kunhan sen väri on veran väriin sopiva.
- c) Restit – Pelaajan on sallittua käyttää maksimissaan kahta restiä kerrallaan tukeakseen keppiä lyönnissä. Pelaaja saa päättää mitkä restit ovat tällöin käytössä. Pelaaja voi käyttää myös omaa restiään, kunhan se on samanlainen kuin normaalit restit.

- d) Pelihanska – Pelaajan on sallittua käyttää pelihanskaa parantaakseen otettaan ja/tai tukikättä varten.
- e) Talkki – Pelaajan on sallittua käyttää tuomarin määräämää kohtuullista määrää talkkia.

1.4 Pallojen spottaaminen

Pallot spotataan (palautetaan pelialueelle) asettamalla ne pitkittäiselle keskilinjalle niin lähelle alapistettä kuin mahdollista alapisteen ja päätyvallin väliin liikuttamatta muita palloja. Jos palloa ei voi spotata suoraan alapisteelle, se laitetaan kiinni lähimpään palloon. Jos kyseinen pallo on lyöntipallo, ei spotattavaa palloa saa laittaa tähän kiinni vaan näiden välissä on oltava pieni rako. Jos alapisteen ja päätyvallin väliseen tilaan ei palloa voida spotata, asetetaan se alapisteen yläpuolelle mahdollisimman lähelle sitä.

1.5 Vapaa käsipallo

Kun pelaaja saa vapaan käsipallon, hän saa asettaa sen mihin tahansa pelialueelle (ks. *8.1 Pöydän osat*) ja liikuttaa sitä kunnes hän suorittaa lyönnin. (Ks. *8.2 Lyönti*) Pelaaja saa käyttää kepin mitä tahansa osaa lyöntipallon liikuttamiseen, myös tippiä, mutta ei eteenpäin suuntautuvalla lyöntiliikkeellä. Joissain pelimuodoissa ja useimmissa aloituslyönneissä lyöntipallo voidaan sijoittaa vain aloituslinjan taakse riippuen pelimuodosta ja silloin pätevät säännöt *6.10 Virheellinen lyöntipallon asettaminen ja 6.11 Virheellinen pelaaminen aloituslinjan takaa*. Kun pelaajalla on käsipallo aloituslinjan takaa ja kaikki kohdepallot ovat aloituslinjan takana, voi hän pyytää aloituslinjaa lähimpänä olevaa kohdepalloa spotattavaksi alapisteelle. Jos kaksi kohdepalloa on yhtä kaukana aloituslinjasta, voi pelaaja valita kumpi pallo spotataan. Kohdepallo, joka on täsmälleen aloituslinjalla on pelattavissa aloituslinjan takaa.

1.6 Maalaaminen

Pelimuodoissa, joissa pelaajan tarvitsee maalata palloja, täytyy aiottu kohdepallo ja -pussi ilmoittaa jos ne eivät ole ilmiselviä. Muut yksityiskohdat, kuten valliosumat, osumat muihin palloihin sekä muut pussitetut pallot, ovat merkityksettömiä. Vain yksi kohdepallo voidaan maalata kerrallaan. Jotta maalattu pallo lasketaan hyväksytyksi, tuomarin täytyy hyväksyä maalatun pallon menneen maalattuun pussiin. Jos lyönnissä on tulkinnan varaa esim. ylilyönti, kyytipallo tai vastaava, lyöjän pitäisi maalata pallo ja pussi erikseen. Jos tuomari tai vastapelaaja on epävarma maalauksesta, voi sitä tiedustella erikseen lyöjältä.

Pelimuodoissa joissa maalaus on pakollinen, voi lyöjä maalata myös turvalyönnin eli "safetyn", jolloin lyönnin jälkeen lyöntivuoro palautuu vastapelaajalle. Spotataanko pallot kyseisen lyönnin jälkeen riippuu pelimuodosta.

1.7 Pallojen asettuminen

Pallo saattaa liikkua hieman sen jälkeen kun se näyttää pysähtyneen, mahdollisesti pöydän pinnassa olevien pienten epätasaisuuksien takia. Jos pallo ei putoa tämän seurauksena pussiin, tämän liikkeen katsotaan kuuluvan peliin ja palloa ei siirretä takaisin. Jos pallo putoaa itsekseen pussiin, se palautetaan takaisin mahdollisimman lähelle alkuperäistä sijaintia. Jos pallo putoaa itsekseen pussiin lyönnin aikana tai juuri ennen sitä niin, että sillä olisi vaikutusta peliin, niin tuomari palauttaa alkuperäisen tilanteen ja lyönti pelataan uudestaan. Lyöjää ei rankaista jos lyönnin aikana pallo liikkuu itsekseen. Ks. myös *8.3 Pussitettu pallo*

1.8 Tilanteen palauttaminen

Kun palloja palautetaan alkuperäisille paikoilleen tai palloja otetaan puhdistettavaksi, tuomari palauttaa pallot alkuperäisille paikoilleen parhaan kykynsä mukaan. Pelaajien on hyväksyttävä tuomarin palauttama tilanne.

1.9 Ulkopuolinen vaikutus

Jos lyönnin aikana tapahtuva ulkopuolinen vaikutus vaikuttaa lyönnin lopputulokseen, tuomari palauttaa pallot alkuperäisille paikoilleen ja lyönti pelataan uudestaan. Jos ulkopuolisella vaikutuksella ei ole vaikutusta lyönnin lopputulokseen, niin tuomari palauttaa nämä vaikutuksen liikuttamat pallot alkuperäisille paikoilleen ja peli jatkuu. Jos tuomari ei pysty palauttamaan palloja alkuperäisille paikoilleen, tilanne käsitellään tasapelinä.

1.10 Tuomarin päätösten kyseenalaistaminen

Jos pelaajan mielestä tuomari on tehnyt arviointivirheen, hän voi pyytää tuomaria harkitsemaan tuomiota tai tuomion puuttumista, mutta tuomarin päätös on uudelleen arvioinnin jälkeen kuitenkin pitävä. Kuitenkin, jos pelaajan mielestä tuomarin päätös ei ole sääntöjen mukainen, hän voi valittaa tuomiosta ennalta määrätylle korkeammalle taholle. Tuomari keskeyttää pelin valituksen käsittelyn ajaksi. (Ks. kohta d. *6.16 Epäurheilijamainen käyttäytyminen*). Virheet pitää ilmoittaa viipymättä. (Ks. *6. Virheet*)

1.11 Luovutus

Jos pelaaja luovuttaa, hän häviää ottelun. Esimerkiksi, jos pelaaja ruuvaa pelikeppinsä auki kun hänen vastustajansa on pöydällä ottelun viimeisessä erässä, se tulkitaan ottelun luovutukseksi.

1.12 Tasapeli - Patti

Jos tuomarin havainnoi, että pelitilanne ei edisty ratkaisua kohti, hän ilmoittaa siitä pelaajille jonka jälkeen molemmalla pelaajalla on kolme lyöntivuoroa pöydällä. Jos näiden jälkeen tuomari päättää ettei edistymistä ole tapahtunut, hän julistaa kyseessä olevan pattitilanteen. Halutessaan pelaajat voivat hyväksyä pattitilanteen myös ilman kolmea lyöntivuoroa. Pattitilanteen kuvaus löytyy kyseisen pelimuodon säännöistä.

2. Ysipallo

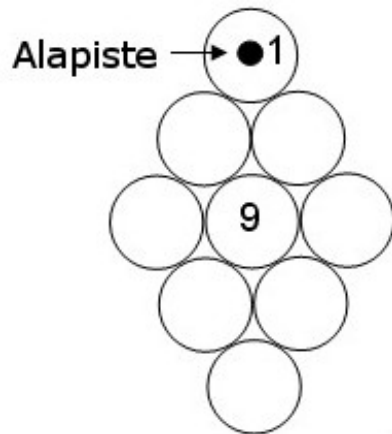
Ysipalloa pelataan yhdeksällä kohdepallolla, jotka ovat numeroitu ykkösestä yhdeksään. Kohdepallot pelataan numerojärjestyksessä. Pelaaja, joka pussittaa ysipallon laillisella lyönnillä, voittaa pelin.

2.1 Aloituksen määrääminen

Teikkauksen voittanut pelaaja valitsee kumpi aloittaa ensimmäisen erän. (Ks. 1.2 *Teikkaaminen*)
Normaalikäytäntö on vuoroaloitukset, mutta ks. Säädestö 15, *Peräkkäiset aloituslyönnit*.

2.2 Ysipallon pakka

Pallot asetetaan pakkaan niin tiukkaan kuin mahdollista ”timantin” muotoiseen kuvioon, jossa ykkönen on kärkipallona ja ysipallo on pakan keskellä. Muut pallot asetetaan satunnaiseen järjestykseen ilman tarkoituksen mukaista ja tahallista pallojen järjestystä. (Ks. Säädestö 4. *Pakan tekeminen ja tapping*)



Ysipallon pakka

2.3 Laillinen aloituslyönti

Seuraavat säännöt ovat voimassa aloituslyönneissä:

Lyöntipallo asetetaan aloituslinjan taakse

Jos mikään pallo ei mene pussiin, vähintään neljän pallon pitää osua yhteen tai useampaan valliin tai muuten kyseessä on virhelyönti (Ks. Säädestö 17. *Aloituslyönnin vaatimukset*)

2.4 Pelin toinen lyönti – Push out

Jos aloituksessa ei ole tapahtunut virhettä, lyöjä voi pelata ”push outin”. Hänen täytyy ilmoittaa aikeestaan tuomarille ja push outin aikana säännöt 6.2 *Väärä kohdepallon ensin* ja 6.3 *Osuman jälkeen ei valliosumaa* eivät ole voimassa. Jos push outia lyötäessä ei tapahdu virhettä, vastustaja päättää kumpi jatkaa.

2.5 Pelin jatkaminen

Jos pelaaja pussittaa minkä tahansa pallon lyönnillään (paitsi push outissa, ks. 2.4 *Pelin toinen lyönti – push out*), hän jatkaa pöydällä ja suorittaa seuraavan lyönnin. Jos pelaaja pussittaa ysipallon laillisella lyönnillä milloin tahansa, hän voittaa pelin. Jos pelaaja ei pussita palloa tai tekee virheen, lyöntivuoro siirtyy vastustajalle ja jos virhettä ei tapahdu niin vastustaja jatkaa lyöjän jättämästä pelitilanteesta.

2.6 Pallojen spottaaminen

Jos ysisipallo pussitetaan virhelyönnillä, push outilla tai lyödään ulos pelialueelta, se spotataan. (Ks. *1.4 Pallojen spottaaminen.*) Muita palloja ei missään tilanteessa spotata.

2.7 Virheet

Jos lyöjä tekee virheen, lyöntivuoro siirtyy vastustajalle, jolla on vapaa käsipallo. (Ks. *1.5 Vapaa käsipallo.*)

Seuraavat ovat virheitä ysisipallossa:

6.1 Lyöntipallo menee pussiin tai pelialueen ulkopuolelle

6.2 Väärä kohdepallo ensin. Lyöntipallon pitää aina osua ensimmäisenä pöydällä pienimpään palloon.

6.3 Osuman jälkeen ei valliosumaa

6.4 Jalka ei kiinni maassa

6.5 Pallo pelialueen ulkopuolella. Ainoa pallo joka spotataan on ysisipallo.

6.6 Tussi

6.7 Kaksoislyönti/Kiinni olevat pallot

6.8 Työntölyönti

6.9 Pallot liikkeessä

6.10 Virheellinen lyöntipallon asettaminen

6.12 Keppi pöydällä

6.13 Väärällä lyöntivuorolla pelaaminen

6.15 Hidas pelaaminen

2.8 Vakavat virheet

Jos kyseessä on *6.14 Kolme peräkkäistä virhettä* niin lyöjä häviää kyseisen pelin. Jos kyseessä on *6.16 Epäurheilijamainen käyttäytyminen*, on tuomarin tehtävä rangaista pelaajaa rikkeen vakavuuden perusteella.

2.9 Tasapeli – Patti

Pattitilanteessa pelin alkuperäinen aloittaja suorittaa uuden aloituslyönnin (Ks. *1.12 Tasapeli – Patti*)

3. Kasipallo

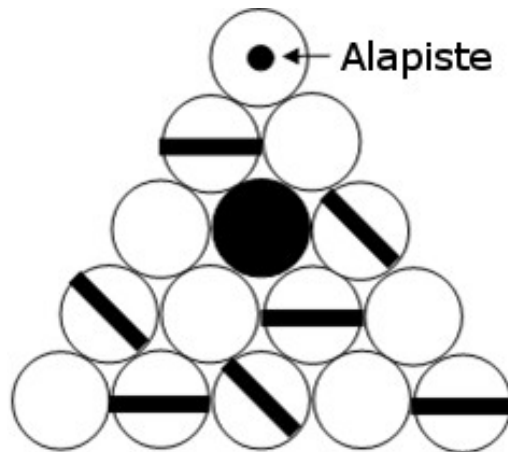
Kasipalloa pelataan 15 numeroidulla kohdepallolla sekä lyöntipallolla. Lyöjän 7 pallon ryhmä (pallot 1-7 ja 9-15) eli ”väri” pitää olla kaikki pussitettuina jotta hän voi pussittamalla kasin voittaa pelin. Kaikki lyönnit maalataan.

3.1 Aloituslyönnin määrääminen

Teikkauksen voittanut pelaaja saa päättää kumpi pelaaja lyö ensimmäisen aloituslyönnin (Ks. 1.2 *Teikkaus*). Normaali käytäntö on vuoroaloitukset (Ks. Säädstö 15. *Peräkkäiset aloituslyönnit*)

3.2 Kasipallon pakka

Pallot asetetaan niin tiukkaan kuin mahdollista kolmion muotoiseen kuvioon niin, että kärkipallo on alapisteellä ja kasipallo on suoraan kärkipallon alapuolella. Yksi molemmista väreistä pitää olla kolmion alimman rivin kulmapalloina. Muut pallot asetetaan satunnaiseen järjestykseen ilman tarkoituksenmukaista ja tahallista pallojen järjestystä.



Kasipallon pakka

3.3 Aloituslyönti

Seuraavat säännöt ovat aloituslyönneissä voimassa:

- a) Lyöntipallo sijoitetaan aloituslinjan taakse.
- b) Mitään palloa ei maalata eikä lyöntipallon tarvitse osua tiettyyn palloon
- c) Jos aloittaja pussittaa aloituslyönneillä pallon eikä tee virhettä, hän jatkaa lyöntivuoroaan ja väri on vapaa (Ks. 3.4 *Avoin pöytä / Väriin valitseminen*)
- d) Jos aloituslyönneillä ei mene palloa pussiin, pitää neljän kohdepallon osua yhteen tai useampaan valliin tai kyseessä on laitton aloituslyönti ja vastustajalla on vaihtoehtoina:
 - 1) Jatkaa peliä aloituslyönnin jälkeisestä tilanteesta
 - 2) Tehdä pakka uudestaan ja aloittaa
 - 3) Tehdä pakka uudestaan ja laittaa alkuperäinen aloittaja aloittamaan uudestaan
- e) Kasipallon pussittaminen laillisesta aloituslyönneistä ei ole virhe. Jos kasipallo menee pussiin, aloittajalla on vaihtoehtoina:

- 1) Spotata kasipallo ja jatkaa lyöntivuoroaan
 - 2) Aloittaa uudestaan
- f) Jos aloittaja pussittaa kasipallon ja samalla pussittaa lyöntipallon (Ks. 8.6 *Lyöntipallo pussiin*) vastustajalla on vaihtoehtoina:
- 1) Spotata kasipallo ja jatkaa lyöntivuoroa käsipallolla aloituslinjan takaa
 - 2) Tehdä pakka ja aloittaa
- g) Jos aloituslyönnissä jokin palloista päättyy pelialueen ulkopuolelle, on kyseessä virhe; kyseiset pallot laitetaan pussiin kasipalloa lukuun ottamatta joka spotataan ja vastustajalla on vaihtoehtoina:
- 1) Jatkaa peliä aloituslyönnin jälkeisestä tilanteesta
 - 2) Jatkaa peliä käsipallolla aloituslinjan takaa
- h) Jos aloittaja tekee virheen joka ei ole listattu yllä, vastustajalla on vaihtoehtoina:
- 1) Jatkaa peliä aloituslyönnin jälkeisestä tilanteesta
 - 2) Jatkaa peliä käsipallolla aloituslinjan takaa

3.4 Avoin pöytä / Värin valitseminen

Kun väriä ei ole vielä valittu, lyöjän pitää maalata yrittämänsä kohdepallo. Jos lyöjä onnistuu maalaamassaan lyönnissä, tulee pussitetun pallon ryhmästä hänen värinsä ja hänen vastustajalleen tulee vastaavasti toinen väri. Jos hän epäonnistuu maalaamassaan lyönnissä, väri on edelleen vapaa ja lyöntivuoro vaihtuu. Kun väri on vapaa, mihin tahansa kohdepalloon saa osua ensin paitsi kasipalloon.

3.5 Pelin jatkaminen

Lyöjä pysyy pöydällä niin kauan kuin hän laillisella lyönnillä pussittaa maalaamansa pallon tai hän voittaa pelin pussittamalla laillisella lyönnillä kasipallon.

3.6 Lyöntien maalaaminen

Aloituslyöntiä lukuun ottamatta kaikki lyönnit maalataan (Ks. 1.6 *Maalaaminen*). Kasipallo voidaan maalata vasta kun lyöjän kaikki oman ryhmän pallot ovat pussitettu. Lyöjä voi maalata turvalyönnin eli ”safety”, jolloin lyöntivuoro siirtyy vastustajalle lyönnin jälkeen ja kaikki pussitetut pallot jäävät pussiin (Ks. 8.17 *Turvalyönti - safety*).

3.7 Pallojen spottaaminen

Jos kasipallo menee aloituslyönnissä pussiin tai päättyy pelialueen ulkopuolelle, se spotataan tai pakka tehdään uudestaan. (Ks. 3.3 *Aloituslyönti* ja 1.4 *Pallojen spottaaminen*) Muita palloja ei spotata.

3.8 Pelin häviäminen

Lyöjä häviää pelin jos hän:

- a) tekee virheen pussittaessaan kasipalloa

- b) pussittaa kasipallon ennen kuin oman ryhmän pallot ovat pussitettu
- c) pussittaa kasipallon maalaamattomaan pussiin
- d) lyö kasipallon pelialueen ulkopuolelle

Nämä eivät päde aloituslyönneissä (Ks. 3.3 *Aloituslyönti*).

3.9 Virheet

Jos lyöjä tekee virheen, lyöntivuoro siirtyy vastustajalle, jolla on vapaa käsipallo ja lyöntipallo voidaan asettaa mihin tahansa pelialueelle (Ks. 1.5 *Vapaa käsipallo*)

Seuraavat ovat virheitä kasipallossa:

6.1 Lyöntipallo menee pussiin tai pelialueen ulkopuolelle

6.2 Väärä kohdepallo ensin. Lyöntipallon pitää aina osua ensimmäisenä pöydällä oman ryhmän palloihin, paitsi silloin kun väri on vapaa.

6.3 Osuman jälkeen ei valliosumaa

6.4 Jalka ei kiinni lattiassa

*6.5 Pallo pelialueen ulkopuolella. (Ks. 3.7 *Pallojen spottaaminen*)*

6.6 Tussi

6.7 Kaksoislyönti/Kiinni olevat pallot

6.8 Työntölyönti

6.9 Pallot liikkeessä

6.10 Virheellinen lyöntipallon asettaminen

6.11 Virheellinen pelaaminen aloituslinjan takaa

6.12 Keppi pöydällä

6.13 Väärällä lyöntivuorolla pelaaminen

6.15 Hidas pelaaminen

3.10 Vakavat virheet

Virheet listattu kohdassa 3.8 *Pelin häviäminen* johtavat pelin häviämiseen. Jos kyseessä on 6.16 *Epäurheilijamainen käyttäytyminen*, on tuomarin tehtävä rangaista pelaajaa rikkeen vakavuuden perusteella.

3.11 Tasapeli – Patti Jos kyseessä on pattitilanne (Ks. 1.12 *Tasapeli – Patti*), pelin alkuperäinen aloittaja suorittaa uuden aloituslyönnin.

4. 14.1 Straight Pool

14.1 Straight poolia pelataan 15 kohdepallolla ja lyöntipallolla. Jokaisesta pussitetusta pallosta, joka on pussitettu laillisella maalatulla lyönnillä, saa yhden pisteen ja pelaaja joka ensimmäisenä saavuttaa tavoitepistemäärän voittaa ottelun. 14.1 pelataan siten, että 14 pussitetun pallon jälkeen niistä tehdään pakka ja lyöjä jatkaa lyöntivuoroaan.

4.1 Teikkaaminen

Aloitussyöjän valitseminen suoritetaan teikkaamalla (Ks. 1.2 *Teikkaaminen*)

4.2 14.1 pakka

Avauslyöntiä varten pallot asetetaan kolmion muotoiseen pakkaan jossa kärkipallo on alapisteellä. Kun pakka tehdään uudestaan, kärkipallon paikka jätetään vapaaksi vain jos kyseessä on 14 pallon pakka. Verkaan piirrettyä kolmion ulkoreunan rajaviivaa käytetään määräämään onko hajotuspallo pakan sisä- vai ulkopuolella.

4.3 Aloituslyönti

Seuraavat säännöt ovat voimassa aloituslyönneissä:

a) Lyöntipallo asetetaan aloituslinjan taakse

b) Jos aloituslyönneissä ei maalattu pallo mene pussiin, lyöntipallon ja kahden pallon on osuttava valliin tai kyseessä on aloitusvirhe (Ks.8.4 *Valliosumat*). Rangaistuksena tästä lyöjältä vähennetään kaksi pistettä. (Ks. 4.10 *Aloitussyöjä*). Lyöjän vastustaja voi jatkaa lyönnin jälkeisestä tilanteesta tai pyytää aloittajaa lyömään uusi aloituslyönti, kunnes aloituslyönti täyttää sille asetetut vaatimukset tai vastustaja hyväksyy pöydän tilanteen sellaisenaan. (Ks. 4.11 *Vakavat virheet*)

4.4 Pelin jatkaminen ja pelin voittaminen

Lyöjä pysyy pöydällä niin kauan kuin hän pussittaa maalatun pallon tai voittaa ottelun saavuttamalla tavoitepistemäärän. Kun pakasta on 14 palloa pussitettu, peli keskeytyy siksi aikaa kunnes pakka on tehty.

4.5 Lyöntien maalaaminen

Kaikki lyönnit maalataan, kuten on selitetty säännössä 1.6 *Maalaaminen*. Lyöjä voi maalata "safetyn" jolloin lyönnin jälkeen lyöntivuoro siirtyy vastustajalle ja kaikki pussitetut pallot spotataan.

4.6 Pallojen spottaaminen

Kaikki pallot spotataan, jotka pussitetaan virhelyönnillä, turvalyönnillä, maalaamattomana tai päätyvät pelialueen ulkopuolelle. (Ks. 1.4 *Pallojen spottaaminen*) Jos viidestoista pallo pitää spotata ja muut neljätoista palloa ovat koskemattomina pakassa, tämä pallo spotataan alapisteelle ja tuomari voi käyttää kolmiota apuna.

4.7 Pisteet

Lyöjä saa yhden pisteen jokaisesta laillisesti pussitetusta maalatusta pallosta. Lisäksi muista tällaisen lyönnin aikana pussitetuista pallosta saa myös yhden pisteen. Virheet rangaistaan vähentämällä virheen tehneeltä pelaajalta pisteitä. Pistetilanne voi olla virheiden ansiosta myös negatiivinen.

4.8 Erityiset pakan tekemiseen liittyvät tilanteet

Kun lyöntipallo tai viidestoista pallo vaikuttaa pakan tekemiseen, seuraavat säännöt pätevät. Pallon katsotaan olevan pakan sisällä jos se on pakan ympärillä olevan viivan sisäpuolella tai jokin osa pallosta on suoraan yläpuolelta katsottuna viivan päällä.

a) Jos viidestoista pallo pussitetaan samalla lyönnillä neljänentoista pallon kanssa, kaikki 15 palloa muodostavat pakan.

b) Jos sekä lyöntipallo, että viidestoista pallo on pakan sisällä, kaikki 15 palloa muodostavat pakan ja lyöjällä on käsipallo aloituslinjan takaa.

c) Jos pelkkä viidestoista pallo on pakan sisällä, se asetetaan yläpisteelle tai keskipisteelle jos lyöntipallo on yläpisteellä.

d) Jos pelkkä lyöntipallo on pakan sisällä, se asetetaan seuraavasti: jos viidestoista pallo on aloituslinjalla tai sen ulkopuolella, on lyöjällä käsipallo aloituslinjan takaa, ja jos taas viidestoista pallo on aloituslinjan takana, lyöntipallo asetetaan yläpisteelle tai keskipisteelle jos yläpiste on varattu.

Joka tapauksessa, ei ole rajoituksia kohdepallon suhteen pakan ensimmäisenä lyöntinä: saa lyödä mitä palloa tahansa.

Lyöntipallo 15. pallo	Pakassa	Ei pakassa Ei yläpisteellä	Yläpisteellä *
Pakassa	15. pallo: alapiste Lyöntip: sisälle	15. pallo: yläpiste Lyöntip: paikallaan	15. pallo: keskipiste Lyöntip: paikallaan
Pussissa	15. pallo: alapiste Lyöntip: sisälle	15. pallo: alapiste Lyöntip: paikallaan	15. pallo: alapiste Lyöntip: paikallaan
Sisällä Ei yläpisteellä	15. pallo: paikallaan Lyöntip: yläpiste		
Ei sisällä Ei pakassa	15. pallo: paikallaan Lyöntip: sisälle		
Yläpisteellä *	15. pallo: paikallaan Lyöntip: keskipiste		

* Yläpiste tarkoittaa, että pallo on niin lähellä yläpistettä, että se estää asettelun

4.9 Virheet

Jos lyöjä tekee normaalin virheen, häneltä vähennetään yksi piste, tarvittavat pallot spotataan ja lyöntivuoro vaihtuu. Lyöntipallo pysyy paikallaan paitsi jos alla toisin mainitaan.

Seuraavat ovat virheitä 14.1:ssä:

6.1 Lyöntipallo menee pussiin tai pelialueen ulkopuolelle

6.3 Osuman jälkeen ei valliosumaa

6.4 Jalka ei kiinni lattiassa

6.5 Pallo pelialueen ulkopuolella. (Ks. 3.7 Pallojen spottaaminen)

6.6 Tussi

6.7 Kaksoislyönti/Kiinni olevat pallot

6.8 Työntölyönti

6.9 Pallot liikkeessä

6.10 Virheellinen lyöntipallon asettaminen

6.11 Virheellinen pelaaminen aloituslinjan takaa

6.12 Keppi pöydällä

6.13 Väärällä lyöntivuorolla pelaaminen

6.15 Hidas pelaaminen

4.10 Aloitusvirhe

Aloitusvirheestä lyöjää rangaistaan kahden pisteen menetyksellä (*4.3 Aloituslyönti*) ja mahdollisella uudelleen aloituksella. Jos normaali virhe ja aloitusvirhe tapahtuvat samalla lyönnillä, se käsitellään aloitusvirheenä.

4.11 Vakavat virheet

Kolmen peräkkäiset virheen tapauksessa (*6.14 Kolme peräkkäistä virhettä*), vain normaalit virheet lasketaan, joten aloitusvirhettä ei lasketa yhdeksi kolmesta peräkkäisestä virheestä. Kolmannella peräkkäisellä virheellä vähennetään pelaajalta yksi piste kuten normaalistikin ja lisäksi vähennetään 15 pistettä ja virheiden tehneen pelaajan virhelukumäärä nollataan. Tämän jälkeen tehdään 15 pallon pakka ja virheet tehnyt pelaaja suorittaa aloitussäännön mukaisen aloituslyönnin.

Epäurheilijamaisen käytöksen tapauksessa tuomari valitsee tilanteeseen sopivan rangaistuksen (Ks. *6.16 Epäurheilijamainen käytös.*)

4.12 Tasapeli - Patti

Tasapelin tapahtuessa (Ks. *1.12 Tasapeli - Patti*) pelaajat suorittavat teikkauksen määrittäkseen kumpi pelaajista suorittaa aloituslyönnin.

6. Virheet

Seuraavassa on lista virheistä, jos ne ovat sisällytetty pelatun pelimuodon virheiksi. Jos useita virheitä tapahtuu saman lyönnin aikana, vain vakavimman mukaan rangaistaan. Jos virhettä ei ilmoiteta ennen seuraavaa lyöntiä, katsotaan ettei virhettä tapahtunut.

6.1 Lyöntipallo menee pussiin tai pelialueen ulkopuolelle

Jos lyöntipallo menee pussiin tai pelialueen ulkopuolelle, on kyseessä virhe. Ks. *8.3 Pussitettu pallo* ja *8.5 Pallo pelialueen ulkopuolella*.

6.2 Väärä kohdepallo ensin

Niissä pelimuodoissa missä lyöntipallon pitää osua tiettyyn kohdepalloon tai ryhmään ensin, on virhe jos lyöntipallo osuu johonkin toiseen palloon.

6.3 Osuman jälkeen ei valliosumaa

Jos mikään pallo ei mene pussiin, on lyöntipallon osuttava kohdepalloon jonka jälkeen vähintään yhden pallon (minkä tahansa pallon) on osuttava valliin tai lyönti on virhe. (Ks. *8.4 Valliosumat*)

6.4 Jalka ei kiinni maassa

Jos lyöjällä ei ole kepin koskettaessa lyöntipalloa vähintään yksi jalka maassa, lyönti on virhe.

6.5 Pallo pelialueen ulkopuolella

Jos pallo menee pelialueen ulkopuolelle, on kyseessä virhe. Kyseisen pelimuodon sääntöjen perusteella määritellään spotataanko pallo vai ei. (Ks. *8.5 Pallo pelialueen ulkopuolella*)

6.6 Palloon koskettaminen – Tussi

On virhe koskettaa, siirtää tai muuttaa pallon liikerataa paitsi normaalilla lyöntipallon ja kohdepallon välisellä kontaktilla lyönnissä. On virhe koskettaa, siirtää tai muuttaa lyöntipallon liikerataa paitsi kun kyseessä on käsipallotilanne tai normaalilla eteenpäin suuntautuvalla liikkeellä, jossa kepin kärki osuu lyöntipalloon. Lyöjällä on vastuu välineistä ja esineistä jotka voivat aiheuttaa virheen, kuten liiduista, resteistä, vaatteista, hiuksista, ruumiinosista ja lyöntipallosta käsipallotilanteessa. Jos sellainen virhe on tahaton, se on normaali virhe, mutta jos se on tahallinen, se on *6.16 Epäurheilijamainen käyttäytyminen*.

6.7 Kaksoislyönti / Kiinni olevat pallot

Jos keppi osuu lyöntipalloon enemmän kuin kerran lyönnin aikana, lyönti on virhe. Jos lyöntipallo on lähellä, mutta ei koske kohdepalloon ja kepin kärki on edelleen kiinni lyöntipallossa kun lyöntipallo osuu kohdepalloon, lyönti on virhe. Jos lyöntipallo on erittäin lähellä kohdepalloa ja lyöntipallo vain hyvin kevyesti koskettaa kohdepalloa, lyönnin ei katsota rikkovan tämän säännön ensimmäistä kohtaa, vaikka kepin kärki onkin kiinni lyöntipallossa kun lyöntipallo koskettaa kohdepalloa.

Kuitenkin, jos lyöntipallo on kiinni kohdepallossa, on laillista lyödä osittain tai kokonaan kohti tätä palloa (edellyttäen, että se on pelimuodon laillinen kohdepallo) ja jos kohdepallo liikkuu tällaisen lyönnin seurauksena, lasketaan lyöntipallon osuneen tähän kohdepalloon. (Vaikka lyöntipallossa kiinni olevaa kohdepalloa kohti voidaan lyödä, on pidettävä huoli, ettei tämän säännön ensimmäistä kohtaa rikota, varsinkin jos lähetyvillä on muita palloja.)

Lyöntipallo ei ole kiinni missään pallossa, ellei sitä erikseen tuomari tai vastustaja ilmoita. Lyöjän vastuulla on saada ilmoitus tästä ennen lyöntiä. Jos lyöntipallo lyödään pois kiinni olevasta pallostani, ei osumaa kohdepalloon katsota tapahtuneen ellei sitä kyseisen pelimuodon säännöissä erikseen mainita.

6.8 Työntölyönti

On virhe pitää lyödessä kepin kärkeä kiinni lyöntipallossa pidemmän aikaa kuin normaaleissa lyönneissä.

6.9 Pallot liikkeessä

On virhe suorittaa lyönti kun mikä tahansa pallo on vielä liikkeessä ja pyörimässä.

6.10 Virheellinen lyöntipallon asettaminen

Kun lyöjällä on käsipallo aloituslinjan takaa, on virhe suorittaa lyönti aloituslinjalta tai sen edestä. Jos lyöjä on epävarma onko lyöntipallo aloituslinjan takana, voi hän sitä tiedustella tuomarilta.

6.11 Virheellinen pelaaminen aloituslinjan takaa

Kun lyöjällä on vapaa käsipallon aloituslinjan takaa ja lyöntipallo osuu ensimmäisenä kohdepalloon joka on myös aloituslinjan takana, on lyönti virhe paitsi jos lyöntipallo on jo ylittänyt aloituslinjan ennen osumaa. Jos tällainen virhe on tahallinen, se tuomitaan epäurheilijamaiseksi käyttäytymiseksi.

Lyöntipallon pitää joko ylittää aloituslinja tai osua palloon joka on aloituslinjalla tai sen edessä tai lyönti on virhe ja vastustajalla on käsipallo kyseisen pelimuodon sääntöjen mukaisesti.

6.12 Keppi pöydällä

Jos lyöjä käyttää keppiä lyönnin tähtäämiseen ja mittaamiseen laittamalla sen pöydälle ilman, että lyöjän käsi koskettaa sitä, on kyseessä virhe.

6.13 Väärällä lyöntivuorolla pelaaminen

On normaali virhe lyödä väärällä lyöntivuorolla. Yleensä peli jatkuu virheellisen lyönnin jälkeisestä pelitilanteesta. Jos pelaaja pelaa tahallaan väärällä lyöntivuorolla, katsotaan se 6.16. Epäurheilijamaiseksi käyttäytymiseksi.

6.14 Kolme peräkkäistä virhettä

Jos pelaaja tekee kolme peräkkäistä virhettä ilman että välissä on laillinen lyönti, on kyseessä vakava virhe. Pelimuodoissa joissa yhdestä pelistä saa yhden pisteen, kuten ysipallossa, virheiden täytyy tapahtua yhden pelin aikana. Joissain pelimuodoissa, kuten kasipallossa, tämä sääntö ei ole voimassa.

Tuomarin on varoitettava lyöjää kun hänellä on kaksi peräkkäistä virhettä tehtynä lyöjän saapuessa pöydälle. Muutoin mahdollinen kolmas peräkkäinen virhe lasketaan vasta toiseksi peräkkäiseksi virheeksi.

6.15 Hidas pelaaminen

Jos tuomarin mielestä pelaaja pelaa liian hitaasti, hän voi neuvoa pelaajaa pelaamaan nopeammin.

Jos pelaaja ei ala pelata nopeammin, tuomari voi alkaa kellottaa peliä (nk. shot clock), joka on tällöin voimassa molemmille pelaajille. Jos lyöjä ylittää lyönnissään turnauksen määräämän aikarajan, on kyseessä virhe ja tuomio on kyseisen pelimuodon mukainen rangaistus virheestä.

(Sääntö 6.16 *Epäurheilijamainen käyttäytyminen* voi myös tulla kysymykseen.)

6.16 Epäurheilijamainen käyttäytyminen

Normaali rangaistus epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä on sama kuin vakavassa virheessä, mutta tuomari voi tuomita rangaistuksen oman harkintansa mukaan. Muita mahdollisia rangaistuksia ovat mm. varoitus; tavallinen virhe joka lasketaan yhdeksi mahdollisesta kolmen peräkkäisen virheen

sarjasta; vakava virhe; pelin häviö; erän häviö; ottelun häviö; turnauksesta sulkeminen joka sisältää mahdollisesti myös palkintojen, pokaalien ja ranking –pisteiden eväämisen.

Epäurheilijamainen käyttäytyminen on mitä tahansa käyttäytymistä joka tuo lajille huonoa mainetta tai häiritsee tai muuttaa peliä siten, että tasapuolinen pelaaminen ei ole mahdollista. Se sisältää:

- a) vastustajan häiritseminen;
- b) pallojen liikuttaminen muuten kuin normaalilla lyönnillä;
- c) tahallinen kiksaaminen (miscue);
- d) pelin jatkaminen virheen ilmoittamisen tai pelin pysäyttämisen jälkeen;
- e) ottelun aikana harjoittelemine;
- f) merkintöjen tekeminen pöytään;
- g) pelin viivyttäminen; ja
- h) välineiden asiaankuulumaton käyttö

8. Määritelmät

Seuraavat määritelmät ovat voimassa kaikissa säännöissä.

8.1 Pöydän osat

Tarkat yksityiskohdat, mitat ja viimeisimmät tiedot löytyvät WPA:n internet sivuilta (<http://www.wpa-pool.com>)

Pöytä koostuu valleist, vallikumeista, pelialustasta ja pusseista. Kohdepallot sijoitetaan useimmiten pöydän alapäähän ja lyöntipallo pöydän yläpäähän. Jos lyöntipallo sijoitetaan aloituslinjan taakse, koostuu tämä alue yläpäädyn ja aloituslinjan välisestä alueesta, pois lukien aloituslinja.

Vallikumit, vallien päällinen osa, pussit ja pussien reunukset ovat osa valleja.

Kuvassa on 4 eri linjaa:

Pitkittäinen keskilinja, joka jakaa pöydän pitkittäin kahteen alueeseen;

aloituslinja, joka rajaa pöydän yläpään neljänneksen;

alapään linja, joka rajaa pöydän alapään neljänneksen; ja

poikittainen keskilinja, joka rajaa pöydän kahteen osaan keskipussien väliltä.

Näiden linjojen merkitseminen määritellään alla.

Vallien päälle voi olla laitettu merkkejä, joita kutsutaan tähtäyspisteiksi tai timanteiksi, jotka merkitsevät neljäsosittain leveyden ja kahdeksasosittain pöydän pituuden mitattuna vastakkaisesta vallikumista toiseen.

Tasaisella pelialustalla, veran peittämällä alueella, täytyy olla seuraavat merkittynä jos kyseisessä pelimuodossa näitä merkintöjä tarvitaan:

Alapiste, jossa pitkittäinen keskilinja ja alapään linja risteävät;

Yläpiste, jossa pitkittäinen keskilinja ja aloituslinja risteävät;

Keskipiste, jossa pitkittäinen ja poikittainen keskilinja risteävät;

Aloituslinja;

Spottauslinja, joka on alapään pisteen ja alapäädyn keskipisteen välinen linja; ja kolmion ulkopuolinen ääriiviiva.

8.2 Lyönti

Lyönti alkaa, kun kepin eteenpäin suuntautuvan liikkeen seurauksena kepin kärki koskettaa lyöntipalloja. Lyönti päättyy, kun kaikkien pallojen liike ja pyöriminen pysähtyy. Lyönti on laillinen jos lyöjä ei tee virhettä lyönnin aikana.

8.3 Pussitettu pallo

Pallo lasketaan pussitetuksi, kun se pysähtyy pussiin pöydän pelialustan tason alapuolelle tai päättyy pöydän pallonkeräyslaatikkoon. Pallo, joka on pussin suulla osittain toisen pallon tukemana, lasketaan pussitetuksi, jos tukea tarjoavan pallon poistamisen jälkeen kyseinen pallo menee pussiin. Jos pallo pysähtyy pussin suulle ja pysyy näennäisen liikkumattomana viiden sekunnin ajan, ei sitä lasketa pussitetuksi jos se myöhemmin putoaa itsekseen pussiin. Ks. 1.7 Pallojen asettuminen lisätietoja varten. Tämän viiden sekunnin ajan tuomarin on katsottava ettei seuraavaa lyöntiä suoriteta. Palloa, joka käytyään pussissa palaa takaisin pöydälle, ei lasketa pussitetuksi.

8.4 Valliosumat

Pallon lasketaan osuneen valliin, jos se ei kosketa valliin ja sen jälkeen koskettaa valliin. Pallo, joka on kiinni vallissa, ei lasketa osuneen siihen valliin paitsi jos se irtoaa vallista ja sen jälkeen osuu siihen. Pallo, joka menee pussiin tai menee pelialueen ulkopuolelle, lasketaan myös osuneeksi valliin. Pallon ei katsota olevan kiinni vallissa ellei sitä erikseen ilmoiteta tuomarin, lyöjän tai vastustajan toimesta. Ks. Säädstö 27. *Kiinni olevien pallojen ilmoittaminen.*

8.5 Pallo pelialueen ulkopuolella

Pallon katsotaan poistuneen pelialueelta, jos se pysähtyy muualle kuin pelialustalle, mutta ei pussiin. Pallon katsotaan myös poistuneen pelialueelta jos se olisi poistunut pelialueelta, mutta osuessaan valaisimeen, liituun, pelaajaan tai vastaavaan, se palaakin takaisin pöydälle. Pallo joka käy vallin päällä ja palaa takaisin pelialueelle, ei katsota käyneen pelialueen ulkopuolella.

8.6 Lyöntipallo pussiin

Jos lyöntipallo menee pussiin, on kyseessä virhe.

8.7 Lyöntipallo

Lyöntipallo on pallo jota lyödään jotta voidaan suorittaa lyönti. Se on perinteisesti valkoinen, mutta voi sisältää logomerkintöjä tai pisteitä. Pool –biljardissa käytetään vain yhtä lyöntipalloa.

8.8 Kohdepallot

Lyöntipallo osuu kohdepalloihin jolloin tarkoituksena on usein pussittaa kohdepalloja. Kohdepallot ovat yleensä numeroitu ykkösestä siihen numeroon kuinka montaa palloa pelissä tarvitaan. Tarkemmat kuvaukset kohdepallojen väreistä ja merkinnöistä löytyvät WPA:n internet sivuilta (<http://www.wpa-pool.com>)

8.9 Erä

Joissakin otteluissa on käytössä erät, jolloin tietty määrä voitettuja eriä päättää ottelun. Myöskin, tietty määrä voitettuja pelejä tai pisteitä päättää erän.

8.10 Peli

Peli on yhden pakallisen verran palloja. Joissain peleissä, kuten esimerkiksi ysisipallossa, yhdestä pelistä saa voittanut pelaaja yhden pisteen.

8.11 Aloituslyönti

Aloituslyönti aloittaa uuden pelin, myös mahdollisesti erän tai ottelun. Aloituslyönti tapahtuu kun pallot ovat koottu pakaksi ja lyöjä lyö aloituslinjan takaa yleensä tarkoituksena hajottaa pakka.

8.12 Lyöntivuoro

Lyöntivuoron aikana vain yksi pelaaja suorittaa lyöntejä. Se alkaa kun on laillista suorittaa lyönti ja päättyy siihen kun ei ole enää laillista hänen suorittaa lyönti. Joissain pelimuodoissa pelaaja voi päättää, ettei tule pöydälle tietyissä tilanteissa suorittamaan lyöntiä jolloin pöydällä ollut pelaaja jatkaa lyöntivuoroaan. (esim. push-out ysisipallossa).

8.13 Pallojen sijainti

Pallon sijainti määritellään sen keskikohdan pystyprojektiona suoraan ylhäältä alaspäin kohti pöydän pintaa. Pallon määritellään sijaitsevan linjalla tai pisteellä kun sen keskipiste on suoraan tämän linjan tai pisteen kohdalla.

8.14 Pallojen spottaaminen

Joissain pelimuodoissa kohdepalloja palautetaan pelialueelle muuten kuin tekemällä niistä uusi pakka. Tällöin puhutaan pallojen spottaamisesta. Ks. *1.4 Pallojen spottaaminen*.

8.15 Tilanteen palauttaminen

Jos pallojen sijainti muuttuu sääntöjen vastaisesti, kyseisen pelimuodon säännöt saattavat vaatia niiden palauttamista alkuperäisille paikoilleen. Tuomari palauttaa pallot alkuperäisille paikoilleen niin tarkasti kuin mahdollista.

8.16 Hyppylyönti

Hyppylyönnissä lyöntipallo lyödään esteen yli kuten esimerkiksi pallon tai vallin osan. Lyönnin laillisuus riippuu siitä, miten se on suoritettu ja mitkä ovat lyöjän aiheet. Yleensä hyppylyönti lyödään nostamalla kepin takaosa ylös ja lyömällä alaviistoon kohti lyöntipalloa.

8.17 Turvalyönti – ”safety”

Lyönnin sanotaan olevan turvalyönti, jos kyseessä on pelimuoto jossa kohdepallot maalataan ja lyöjä ilmoittaa tuomarille tai vastustajalleen lyövänsä turvalyönnin tai ”safetyn” ennen lyönnin suorittamista. Lyönnin jälkeen vuoro siirtyy vastustajalle.

8.18 Kiksaus (miscue)

Kiksaus tapahtuu kun kepin kärki liukuu pois lyöntipallosta johtuen mahdollisesti liian epäkeskeisestä osumasta tai riittämättömästä liidun määrästä kepin kärjessä. Kiksauksen yhteydessä kuuluu usein terävä ääni ja se myös johtaa kepin kärjen värin muuttumiseen. Vaikkakin usein kiksauksen yhteydessä kepin sivu osuu myös lyöntipalloon, ei sitä kuitenkaan todeta tapahtuneeksi ellei tästä jää selkeä jälki. Lyönti, jossa lyöntipallon alta ”kaivetaan” osumalla lyöntipalloon ja pöydän pintaan samanaikaisesti ja joka johtaa lyöntipallon nousemiseen ilmaan pöydän pinnalta, katsotaan kiksaukseksi. Huomaa, että tahalliset kiksaukset käsitellään säännössä *6.16 Epäurheilijamainen käyttäytyminen*.

9. 10-pallon säännöt

10-palloa pelataan kymmenellä numeroidulla pallolla yhdestä kymmeneen ja lyöntipallolla siten, että lyönnit maalataan. Pallot pelataan nousevassa järjestyksessä ja pöydällä pieninumeroisimpaan palloon pitää osua lyöntipallolla ensin jotta lyönti olisi laillinen. 10-pallon laillisella lyönnillä pussittanut voittaa pelin ja tämä voi myös tapahtua aloituslyönnissä ilman maalaamista. Vain yksi pallo maalataan kerrallaan lyöntiä kohden (ks. *9.5 Lyöntien maalaaminen ja pallojen pussittaminen*)

9.1 Teikkaus

Pelaaja joka voittaa teikkauksen saa valita kuka suorittaa aloituslyönnin. (ks. *1.2 Teikkaus*). Normaalisissa pelimuodossa on vuoroaloitukset. Katso kuitenkin säädöstön kohta *15 Peräkkäiset aloituslyönnit*.

9.2 Pakka

Pallot laitetaan kolmionmuotoiseksi pakaksi mahdollisimman lähelle toisiaan siten että 1-pallo on kolmion kärjessä ja aloituspisteellä ja 10-pallo on pakan keskellä. Muut pakan pallot asetetaan sattumanvaraiseen järjestykseen (ks. Säädöstön kohta *4 Pakan tekeminen ja tapping.*)

9.3 Aloituslyönti

Seuraavat säännöt pätevät aloituslyöntiin:

- a) pelaaja saa vapaan käsipallon aloituslinjan takaa ja
- b) jos aloituksesta ei mene yhtään kohdepalloa pussiin, vähintään neljän kohdepallon on osuttava vähintään yhteen valliin, muuten lyönti on virheellinen. (ks. Säädöstön kohta *17 Aloituslyönnin vaatimukset.*)

9.4 Aloituslyönnin jälkeinen lyönti - Push Out.

Jos aloituslyönnissä ei ole tapahtunut virhettä, lyöjä voi valita pelaavansa ”push outin”. Hänen täytyy ilmoittaa aikeestaan tuomarille ja tällöin *virheet 6.2 Väärään palloon osuminen ensin* ja *6.3 Ei valliosumaa pallo-osuman jälkeen* eivät päde. Jos Push Outin aikana ei tapahdu virhettä, vastustaja saa päättää kumpi jatkaa. Push Outin aikana pussitettu 10-pallo spotataan ilman virhettä. Muut push-outin aikana pussitetut pallot jäävät pussiin.

9.5 Lyöntien maalaaminen ja pallojen pussittaminen

Kun pelaaja yrittää pussittaa palloa (aloituslyöntiä lukuunottamatta), hänen täytyy ilmoittaa aikeestaan ilmoittamalla pussitettava pallo ja kohdepussi jokaisella lyönnillä elleivät ne ole ilmiselviä. Lyönnin muut yksityiskohdat, kuten valliosumat ja osumat muihin palloihin ovat samantekeviä.

Jotta pussitettava pallo voidaan laskea lyöjän eduksi, tuomarin täytyy olla varma mitä pelaaja aikoo yrittää. Jos tilanteessa on epäselvyyttä, esimerkiksi kyydin tai ylilyönnin tapauksessa, lyöjän täytyy ilmoittaa maalauksensa. Jos tuomari tai vastustaja on epätietoinen lyönnin suhteen, sitä voidaan erikseen lyöjältä tiedustella.

9.6 Turvalyönti – “safety”.

Lyöjä voi milloin tahansa, myös aloituksen jälkeen, ilmoittaa lyövänsä turvalyönnin eli .safetyn. jolloin laillisen lyönnin jälkeen hänen lyöntivuoronsa päättyy. Jos lyöjä pussittaa laillisella turvalyönnillä pallon, on vastustajalla oikeus jatkaa pöydällä olevasta tilanteesta tai laittaa alkuperäinen lyöjä jatkamaan. (ks. *9.7 Väärin pussitetut pallot.*)

9.7 Väärin pussitetut pallot

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

9.8 Lyöntivuoron jatkaminen

Jos lyöjä pussittaa laillisella lyönnillä maalatun pallon (paitsi push-outissa, ks. 2.4. *Erän toinen lyönti - Push Out.*), jäävät muut samalla lyönnillä pussitetut pallot pussiin (paitsi 10-pallo, ks. 9.9 *Pallojen spottaaminen.*) ja lyöjä jatkaa lyöntivuoroaan. Jos lyöjä pussittaa maalatun 10-pallon millä tahansa lyönnillä (paitsi push-outilla), hän voittaa erän. Jos lyöjä ei onnistu pussittamaan maalattua palloa tai tekee virheen, lyöntivuoro vaihtuu ja jos virhettä ei tapahtunut, vastustaja jatkaa pöydällä olevasta tilanteesta.

9.9 Pallojen spottaaminen

Jos 10-pallo pussitetaan virheellä, push-outilla, maalaamattomana, väärään pussiin tai päättyy pelialueen ulkopuolelle, se spotataan. (ks. 1.4 *Pallojen spottaaminen*). Muita kohdepalloja ei spotata koskaan.

9.10 Virheet

Jos pelaaja tekee virheen, lyöntivuoro vaihtuu ja vastustajalla on vapaa käsipallo (ks. 1.5 *Vapaa käsipallo*).

Seuraavat ovat virheitä 10-pallossa:

6.1 Lyöntipallon pussittaminen tai päätyminen pelialueen ulkopuolelle

6.2 Väärään palloon osuminen ensin

6.3 Ei valliosumaa pallo-osuman jälkeen

6.4 Ei jalkaa maassa lyönnin aikana

6.5 Pallo päättyy pelialueen ulkopuolelle

6.6 Palloon koskettaminen

6.7 Kaksoislyönti / Kiinniolevat pallot

6.8 Työntölyönti

6.9 Pallot vielä liikkeessä

6.10 Lyöntipallon virheellinen asettaminen

6.12 Keppi pöydällä

6.13 Väärällä lyöntivuorolla pelaaminen

6.15 Hidas pelaaminen

9.11 Vakavat virheet

6.14 Kolme peräkkäistä virhettä aiheuttaa erätappion. *6.16 Epäurheilijamainen käytös* aiheuttaa tuomarin määräämän rangaistuksen virheen luonne ja vakavuus huomioonottaen.

9.12 Tasapeli

Jos erä päättyy tasapeliin, alkuperäinen aloittaja aloittaa uudestaan. (ks. 1.12 *Tasapeli*)

Säädöstö

1. Hallinnollinen harkintakyky

Nämä säädökset koskevat pukeutumista, protestointia, aikataulutusta ja muita asioita jotka eivät ole mukana säännöissä, mutta joita pitää hallita kussakin erillisessä kilpailutapahtumassa. Jotkut näistä säädöksistä vaihtelevat turnausten välillä, kuten esimerkiksi voittomäärät sekä aloitusvuorot. Turnauksen johdolla on vastuu säädösten toimeenpanemiseksi. Näillä säädöksillä ei ole samaa toimeenpanevaa voimaa kuin säännöillä. Säännöt ovat aina etusijalla.

2. Poikkeukset sääntöihin

Sääntöjä ei voi muuttaa ellei erillistä turnauskohtaista muutosta ole toimeenpanemassa WPA Sports Director tai muu WPA:n toimitsija. Kirjallinen selitys sääntömuutokselle pitää olla saatavilla pelaajien kokouksessa.

3. Pukeutuminen

Jokaisen pelaajan peliasun pitää olla vähintään kyseisen turnauksen vaatimusten mukainen, puhtas, kunnollinen sekä hyvässä kunnossa. Jos pelaaja on epävarma peliasunsa suhteen, pitää hänen lähestyä turnauksen johtajaa ennen ottelua ja tiedustella peliasunsa laillisuutta. Turnauksen johtajalla on viimeinen sana pelaajan peliasun laillisuudesta. Poikkeustapauksissa turnauksen johtaja voi sallia pelaajan pelata riittämättömässä peliasussa jos esimerkiksi lentoyhtiö on hävittänyt pelaajan matkatavarat. Pelaaja voidaan sulkea turnauksesta pukeutumiskoodin rikkomuksen vuoksi. Jos pukeutumiskoodia ei ilmoiteta ennen turnausta, oletetaan käytettävän WPA:n pukeutumiskoodia. Seuraavat vaatimukset ovat voimassa MM-kisoissa sekä World Tour – osakilpailuissa.

3.1 Miehet

Miehillä pitää olla normaali kauluspaita tai poolopaita, väri on vapaa. Kauluspaidan tai poolopaidan helma pitää olla laitettu housun vyötärön sisään. T-paidat eivät ole sallittuja. Paidassa pitää olla vähintään lyhyt hiha.

Suorien housujen pitää olla puhtaat ja hyvässä kunnossa, väri on vapaa.

Denim/farkkukangas on kiellettyä, oli väri mikä hyvänsä, mutta farkkuleikkaus/tyyli on sallittu.

Kenkien pitää olla tyylikkää puvun kengät jotka sopivat asuun. Lenkkarit ja sandaalit ovat kiellettyjä. Urheilukengät, joissa on tumma nahkapäällyste tai nahantapainen päällyste ovat sallittuja, mutta lopullisen päätöksen antaa turnauksen johtaja.

3.2 Naiset

Naiset voivat käyttää hametta, tyylikästä toppia, pukua, kauluspaitaa tai poolopaitaa. T-paidat eivät ole sallittuja. Suorien housujen pitää olla puhtaat ja hyvässä kunnossa, väri on vapaa. Denim/farkkukangas on kiellettyä, oli väri mikä hyvänsä, mutta farkkuleikkaus/tyyli on sallittu. Naispelaajat voivat käyttää hametta minkä helman pitää kuitenkin peittää polvet. Kenkien pitää olla tyylikkää puvun kengät jotka sopivat asuun. Lenkkarit ja sandaalit ovat kiellettyjä. Urheilukengät, joissa on tumma nahkapäällyste tai nahantapainen päällyste ovat sallittuja, mutta lopullisen päätöksen antaa turnauksen johtaja.

4. Pakan tekeminen ja tapping

Pöydissä on käytössä ”tapping”, kun sapluunan päälle laitetaan pallo jonka jälkeen pallojen avulla naputellaan verkaan pienet kolot. Tämä toimenpide korvaa perinteisen kolmion ja varmistaa nopean ja tiukan pakan. Tappingin vaihtoehto on perinteinen pakan teko kolmiolla turnauksen järjestäjän

harkintakyvyn mukaisesti. Pelaajat eivät koskaan suorita tappingia, vain turnauksen toimitsijat suorittavat tappingin.

Lisätietoja tappingista ja sapluunasta WPA Sports Directorilta.

5. Aluetuomari

Turnauksessa saattaa olla käytössä aluetuomari, joka on vastuussa useasta eri pöydästä samanaikaisesti ja yhdellä pöydällä ei ole jatkuvasti tuomaria paikalla. Tässä tapauksessa pelaajien oletetaan silti seuraavan pelitapahtumia tietävän säännöt. Suositeltava menettelytapa on seuraava. Lyömässä olevan pelaajan vastustaja suorittaa kaikki tuomarin tehtävät. Jos lyömässä oleva pelaaja arvelee ennen kyseistä lyöntiä, ettei vastustaja kykene asianmukaisesti tuomitsemaan lyöntiä, hänen täytyy pyytää aluetuomari paikalle katsomaan lyönnin suoritus. Myös lyömässä olevan pelaajan vastustaja voi pyytää aluetuomarin paikalle jos hän ei ole mielestään kykenevä tai halukas tuomitsemaan lyöntiä. Molemmilla pelaajilla on oikeus keskeyttää peli kunnes pelaaja on tyytyväinen pelin tuomarointiin.

Jos pelaajien kesken tulee erimielisyyttä pelissä jossa tuomari ei ole läsnä ja aluetuomari kutsutaan paikalle tuomitsemaan lyönti jota hän ei ole nähnyt, hänen pitää ottaa tarkasti selville tilanteen ja lyönnin kulku. Tämä voi sisältää luotettavien silminnäkijöiden haastattelua, videomateriaalin tarkastelua tai lyönnin uudelleen lavastamista. Jos aluetuomaria pyydetään tuomitsemaan virheen tapahtuminen ja virheen tapahtumisesta ei ole muuta todistetta kuin yhden pelaajan väite tapahtuneesta toisen pelaajan esittäessä ettei virhettä tapahtunut, oletetaan tällöin ettei virhettä tapahtunut.

6. Epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä rankaiseminen

Säännöt ja säädöstö antavat tuomareille ja muille toimitsijoille huomattavan valinnanvapauden tuomita epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä. Useat eri tekijät ovat otettava huomioon näissä päätöksissä kuten aiempi käytös, aiemmat varoitukset, kuinka vakava teko on ja tieto joka on jaettu pelaajille pelaajien kokouksessa turnauksen alussa. Lisäksi on otettava huomioon kilpailun taso siihen nähden, että huippupelaajien oletetaan tuntevan säännöt ja säädöstön kun taas vasta-alkajat eivät välttämättä tiedä miten sääntöjä normaalisti tulkitaan.

7. Protestointi

Jos pelaaja tarvitsee tuomion tai päätöksen, ensimmäinen taho johon hän ottaa yhteyttä on tuomari. Tuomari tekee päätöksensä kaikkien niiden keinojen mukaan jotka tuntuvat hänestä sopivilta. Jos pelaaja haluaa protestoida tuomarin päätöstä vastaan, pitää hänen ottaa yhteys päätuomariin ja sen jälkeen turnauksen johtajaan. Kaikissa normaaleissa turnauksissa turnauksen johtajan päätös on lopullinen ja sitova. WPA:n MM-kisoissa voi valituksen jättää edelleen WPA Sports Directorille, jos hän on läsnä. \$100 pantti vaaditaan tällaisesta valituksesta ja se palautetaan mikäli päätös menee protestoijan eduksi.

Pelaaja voi pyytää tuomaria harkitsemaan päätöstään uudestaan, mutta ainoastaan kerran. Jos hän pyytää tuomaria uudestaan toisen kerran, se katsotaan epäurheilijamaiseksi käyttäytymiseksi.

8. Ohjeet tuomareille

Tuomari päättää kaikki asiat jotka liittyvät sääntöihin, ylläpitää hyvät peliolosuhteet, tuomitsee virheet ja tekee muut päätökset liittyen näihin sääntöihin. Tuomari keskeyttää pelin jos olosuhteet eivät salli tasapuolista pelaamista. Peli keskeytetään myös jos tuomiosta protestoidaan. Tuomari ilmoittaa virheet ja muut erityiset sääntöjen mukaiset tilanteet. Hän vastaa kysymyksiin sääntöjen edellyttämällä tavalla kuten esimerkiksi peräkkäisten virheiden lukumäärä. Hän ei voi antaa neuvoja sääntöjen tulkinnasta tai muista peliin liittyvistä yksityiskohdista joihin hänen ei sääntöjen mukaan tarvitse vastata. Tuomari voi avustaa pelaajaa restin kanssa. Jos lyönti niin edellyttää, tuomari voi pitää pöydän valaisinta pois lyövän pelaajan tieltä.

Kun kyseisessä pelimuodossa on käytössä kolmen virheen sääntö, tuomarin pitäisi ilmoittaa pelaajille mikä tahansa toinen perättäinen virhe siinä vaiheessa kun se tapahtuu sekä myös kun pelaaja jolla on kaksi perättäistä virhettä palaa takaisin pöydälle. Ensimmäinen varoitus ei ole sääntöjen puitteissa tarpeen, mutta se on tarkoitettu estämään myöhemmät väärinkäsitykset. Jos käytössä on pistetaulukko jossa virhetilanne on pelaajille näkyvillä, riittää se täyttämään varoitusvaatimukset.

9. Tuomarin vastaaminen kysymyksiin

Tuomari vastaa pelaajien esittämiin tiedusteluihin koskien objektiivisia yksityiskohtia kuten esimerkiksi onko pallo pakan sisäpuolella, onko pallo aloituslinjan sisäpuolella, paljonko pistetilanne on, kuinka monta pistettä vaaditaan voittoon, onko pelaajalla peräkkäisiä virheitä, mikä sääntö on voimassa jos tietty lyönti lyödään jne. Jos sääntöihin kysytään tarkennusta, tuomari vastaa parhaan kykynsä mukaan, mutta mikään tuomarin ilmoittama virheellinen informaatio ei suojaa pelaajaa sääntöjen toimeenpanolta. Tuomari ei voi tarjota subjektiivista mielipidettä joka voisi vaikuttaa peliin, kuten onko laillinen lyönti lyötävissä, onko kyytipallo tehtävissä, millaiset pöydän ominaisuudet ovat jne.

10. 8-pallon lisäys

Jos väri on valittu ja pelaaja epähuomiossa lyö vastustajan pallon pussiin pitää virhe ilmoittaa ennen kuin hän lyö seuraavan lyönnin. Jos kumpi tahansa pelaaja tai tuomari huomaa, että värit ovat vaihtuneet kesken pelin, peli keskeytetään ja pelataan uudestaan alkuperäisen aloituslyönnin suorittaneen pelaajan suorittaessa aloituslyönnin.

11. Tilanteen palauttaminen

Missä tahansa tilanteessa jossa palloja siirretään tilanteen palauttamisen takia, on se pelkästään tuomarin tehtävä ja velvollisuus. Tuomari voi kerätä asiaan liittyvää tietoa oman harkintansa mukaan. Hän voi pyytää yhdeltä tai molemmilta pelaajilta neuvoa, kuitenkin niin ettei pelaajien mielipide ole sitova ja heidän arvionsa voidaan hylätä. Asianomaisten pelaajien on oikeus protestoida tuomarin päätös vain kerran, mutta tämän jälkeen pallo tai pallot palautetaan tuomarin päätöksen mukaisesti.

12. Välineiden hyväksyminen

Kun turnaus tai turnauksen kyseinen ottelu on aloitettu, ei pelaajalla ole oikeutta kyseenalaistaa mitään turnauksen järjestäjän toimittamaa välineistöä paitsi jos hänellä on tuomarin tai turnauksen johtajan tuki; kaikki protestit on tehtävä ennen ottelua.

13. Pussien tyhjentäminen

Jotta pallo lasketaan pussitetuksi, sen pitää täyttää kaikki ehdot kuvattuna säännössä *8.3 Pussitettu pallo*. Vaikka pussien tyhjentäminen palloista kuuluu tuomarin toimenkuvaan, viime kädessä vastuu kyseisen toiminnan puutteellisuudesta johtuvalla virheellä on aina lyöjällä. Jos tuomaria ei ole paikalla, esimerkiksi aluetuomarin tapauksessa, lyöjä voi itse suorittaa kyseisen toimenpiteen, kuitenkin niin että hän tekee selväksi vastustajalleen mitä hän on tekemässä.

14. Aikalisä

Ellei toisin määrätä turnauksen järjestäjän toimesta on molemmilla pelaajilla oikeus yhteen 5 minuutin mittaiseen aikalisään otteluissa joissa pelataan yli paras yhdeksästä (kasipallo) ja paras kolmestatoista (ysipallo). Jos ottelut ovat lyhyempiä, ei aikalisää ole käytössä. Käyttäkseen aikalisänsä, pelaajan täytyy:

- (1) ilmoittaa aikeestaan tuomarille
- (2) pitää huoli, että tuomari on tietoinen tilanteesta ja kirjaa aikalisän pistetaulukkoon

(3) pitää huoli, että tuomari merkitsee pöydälle pelin olevan keskeytetty. (Yleinen käytäntö on jättää keppi pöydälle.)

Vastustajana täytyy pysyä istumassa kuten normaalinkin pelin aikana; jos hän saattaa itsensä tilanteeseen joka on normaalin pelin toiminnan ulkopuolella, hänen katsotaan myös käyttäneen aikalisänsä eikä hänellä ole sen jälkeen oikeutta uuteen aikalisään.

Kasi- ja ysipallossa aikalisä pidetään pelien välissä ja peli keskeytetään.

14.1:ssä aikalisä alkaa pakkojen välissä; ja pöydällä oleva pelaaja voi jatkaa lyöntivuoroaan jos hänen vastustajansa päättää pitää aikalisän. Jos lyöjän vastustaja pitää aikalisänsä, hänen täytyy pitää huoli, että tuomari seuraa ottelua hänen poissa ollessaan; muuten hänellä ei ole oikeutta protestoida mistään lyöjän tekemästä virheestä.

Aikalisän käyttävän pelaajan täytyy muistaa, että hänen tekemisensä ovat pelin hengen mukaiset ja jos hän käyttäytyy niiden vastaisesti, hänet voidaan tuomita epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä.

Jos pelaajalla on jokin lääketieteellinen tila, sairaus, voi turnauksen johtaja harkintansa mukaan lisätä aikalisien määrää.

15. Peräkkäiset aloituslyönnit

Päättyessään kuka suorittaa aloituslyönnit ensimmäisen pelin jälkeen, kuten esimerkiksi ysipallossa, voi turnauksen johto määrittellä erilaiset ehdot kuin säännöissä on mainittu. Esimerkiksi voittaja voi aloittaa, voidaan käyttää vuoroaloituksia siten että molemmat aloittavat kolme peräkkäistä aloitusta kukin.

16. Ysipallon pakka

Kuten säännössä 2.2 todetaan, 1-palloa ja 9-palloa lukuun ottamatta muut pallot asetetaan pakkaan sattumanvaraisessa järjestyksessä eikä mitään järjestelmällisyyttä saa olla missään pakassa. Jos tuomari ei ole tekemässä pakkoja ja pelaaja epäilee vastustajansa asettavan palloja tiettyyn järjestykseen pakassa, voi hän saattaa asian turnauksen toimitsijoiden tietoon. Jos toimitsija toteaa pelaajan tahallisesti järjestelevän palloja pakassa, pelaajalle annetaan virallinen varoitus ja kielletään tällainen toiminta. Varoituksen jälkeen jos pelaaja jatkaa kyseistä toimintaa, hänet tuomitaan epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä.

17. Aloituslyönnin vaatimukset

Turnauksen johto voi asettaa erillisiä vaatimuksia aloituslyönnin suhteen pelimuodoissa joissa on käytössä ”avoin” aloitus kuten esimerkiksi ysipallossa. Esimerkiksi voidaan vaatia, että kolmen pallon pitää ylittää aloituslinja tai mennä pussiin.

18. Lyöntipalloon koskeminen aloituslyönnin jälkeen

Saattaa olla, että pelaajalla ”kiksaa” aloituksessa ja pelaaja yrittää estää lyöntipallon kulun kepillään tai jollain muulla keinolla. Nämä ovat ehdottomasti kiellettyjä epäurheilijamaisen käyttäytymisen nojalla, sääntö 6.16(b). Pelaaja ei milloinkaan saa tahallisesti koskea mihinkään palloon paitsi eteenpäin suuntautuvalla lyönnillä missä kepin kärki osuu lyöntipalloon. Kyseisen virheen rangaistuksen määrää tuomari säännön 6.16 epäurheilijamaisen käyttäytymisen ohjeiden perusteella.

19. Kellotus – Shot Clock

Ottelua voidaan alkaa kellottaa missä vaiheessa tahansa turnauksen toimitsijan tai kumman tahansa pelaajan toimesta. Turnauksen johtaja tai muu toimitsija päättää otetaanko kellotus käyttöön vai ei. Jos päätetään alkaa kellottaa ottelua, molemmat pelaajat ovat kellotettavina ja paikalla on virallinen kellottaja koko ottelun ajan. Suosituksena on, että pelaajilla on 35 sekuntia käytettävissä lyöntiin jossa 10 sekuntia ennen ajan päättymistä annetaan varoitus. Molemmilla pelaajilla on 25 sekunnin

lisäys (extension) kutakin peliä kohti. Kello käynnistetään kun kaikki pallot pysähtyvät, mukaan lukien pyörivät pallot. Kello pysäytetään kun kepin kärki osuu lyöntipalloon lyönnin merkkinä tai jos käytettävissä oleva aika kuluu loppuun. Jos aika kuluu loppuun, on kyseessä virhe.

20. Vain lyöntipallovirheet (cueball fouls only)

Jos ottelussa ei ole tuomaria, se voidaan pelata siten, että vain lyöntipallovirheet ovat rangaistavia. Tällöin muiden pallojen kuin lyöntipallon koskettaminen ja liikuttaminen ei olisi virhe paitsi jos tämä vaikuttaisi lyönnin lopputulokseen siten, että mikä tahansa pallo (myös lyöntipallo) kulkee liikkuneen pallon alkuperäisen alueen läpi. Jos näin ei tapahdu, vastapelaaja voi antaa liikkuneen pallon jäädä paikalleen tai palauttaa sen mahdollisimman lähelle molempien pelaajien hyväksymää alkuperäistä sijaintia. Jos pelaaja jatkaa lyömistä ilman, että antaa vastapelaajalle mahdollisuuden palauttaa liikkuneet pallot, kyseessä on virhe.

21. Myöhästynyt ottelun aloitus

Pelaajien täytyy olla pöydän ääressä ja valmiina aloittamaan pelinsä ilmoitettuna ottelun alkamisaikana. Jos pelaaja on myöhässä, hänellä on 15 minuuttia aikaa saapua pöydälle pelaamaan ottelunsa, muutoin hänet tuomitaan hävinneeksi ottelun. On suositeltavaa kuuluttaa pelaajaa 5 minuutin, toisen kerran 10 minuutin ja viimeisen ”minuutin kuulutuksen” 14 minuutin jälkeen ilmoitetun ottelun alkamisen. Tiukemmat vaatimukset voidaan ottaa käyttöön jos tämä käytös on pelaajan kohdalla toistuvaa.

22. Ulkopuolinen vaikutus

Ks. sääntö 1.9 *Ulkopuolinen vaikutus*. Tuomarin tehtävänä on estää ulkopuolinen vaikutus, esimerkiksi katsojan ja viereisen pöydän pelaajan toimesta ja keskeyttää peli tarvittaessa. Vaikutus voi olla joko ruumiillista tai suullista.

23. Valmentaminen

Pelaajan on sallittua ottavaa neuvoja ja valmennusta vastaan valmentajaltaan ottelun aikana. Tämän ei kuitenkaan sallita olevan jatkuvaa jokaiseen lyöntiin kohdistuvaa valmennusta. On tuomarin ja turnausjohdon päätettävissä asiaan liittyvät lisärajoitukset. Aikalisää voidaan käyttää valmennukseen. Valmentaja ei pitäisi lähestyä pöytää. Jos tuomari päättää, että valmentaja vaikuttaa tai häiritsee peliä, hän voi käskää valmentajaa pysymään poissa ottelun ajan.

24. Act of God

Tämä saattaa olla jotain odottamatonta sääntöjen ja säädösten ulkopuolelta joka tapahtuu ottelun aikana. Tällöin tuomari päättää mikä on tasapuolisin ratkaisu ottelun jatkamiselle. Esimerkiksi pallot joudutaan siirtämään toiselle pöydälle, jolloin mahdollisesti joudutaan julistamaan pattitilanne jos tilanne ei ole sellaisenaan siirrettävissä.

25. Tuolissa pysyminen

Pelaajan, joka ei ole lyöntivuorossa, on pysyttävä hänelle osoitetussa tuolissaan kun lyöntivuorossa oleva pelaaja on pöydällä. Jos pelaajan tarvitsee poistua pelialueelta kesken ottelun, hänen pitää pyytää ja saada siihen lupa tuomarilta. Jos pelaaja poistuu pelialueelta ilman tuomarin lupaa, se tulkitaan epäurheilijamaiseksi käyttäytymiseksi.

26. Yhtaikaiset osumat

Jos lyöntipallo osuu lailliseen kohdepalloon ja ei-lailliseen kohdepalloon suunnilleen samanaikaisesti, eikä ole mahdollista määritellä kumpaan palloon lyöntipallo osui ensin, oletetaan tällöin että lyöntipallo osui ensin lailliseen kohdepalloon.

27. Kiinniolevien pallojen ilmoittaminen

Tuomarin täytyy tutkia tarkasti ja ilmoittaa tilanne mikäli pallo on hyvin lähellä vallia tai pallo on hyvin lähellä lyöntipalloa. Pelaaja joka ei ole lyömässä voi muistuttaa tuomaria siitä, että kyseinen ilmoitus voi olla tehtävä. Lyöjän on annettava aikaa pyynnölle sekä tilanteen tutkimiselle ja voi myös itse pyytää sitä.