

BILJARDI: KAISAN SÄÄNNÖT

1. YLEISTÄ

Kaisaa pelataan viidellä pallolla, joista kaksi on valkoista (lyöntipallot), kaksi punaista ja yksi keltainen (=kaisa). Peli pelataan 60 pisteeseen. Molemmat pelaajat pelaavat pelin omilla lyöntipalloillaan. Viralliset pelipallot ovat n. 67mm halkaisijaltaan ja painoltaan n. 255g (*otettu viralliseen käyttöön 1.1.2016*). Virallinen kaisapöydän koko on 10' (pituus n. 3,05m) jossa kulmapussien leveys on 69-70,5mm ja keskipussien leveys 77-79mm.

1.1 TEIKKAUS

Pelijärjestys ratkaistaan teikkaamalla jossa molemmat pelaajat lyövät lyöntipallojaan samanaikaisesti aloituslinjan takaa ja yrittävät saada pallojaan alalinjan päätyvallin kautta mahdollisimman lähelle aloituslinjan päätyvallia. Tuomari tai tarvittaessa toinen pelaajista laskee selkeästi ja rauhallisesti kolmeen, kun molemmat pelaajat ovat asettuneet lyöntiasentoon. Pelaajat lyövät teikkauslyönnin kolmannella. Teikkauksessa lyöntipallo

- a) ei saa koskettaa muita palloja
- b) ei saa koskettaa sivuvalleja
- c) ei saa mennä pussiin
- d) saa koskettaa ainoastaan kerran kumpaankin päätyvalliin
- e) ei saa ylittää pystysuunnassa keskilinjaa.

Virhetapauksissa pelaaja häviää automaattisesti teikkauksen. Epäselvissä tapauksissa teikkaus suoritetaan uudelleen. Teikkauksessa lähemmäksi aloituslinjan päätyvallia lyönyt pelaaja saa ensin valita itselleen jommankumman lyöntipalloista. Teikkaustilanteessa voi olla kaikki pallot pisteellä, mutta pelaajalla on halutessaan oikeus pyytää pallot pois pisteeltä teikkauksen ajaksi. Teikkaus tuomitaan hylätyksi, mikäli teikkauksessa ei tule alapään päätyvallin osumaa tai pelaaja lyö teikkauksen myöhässä, kun toinen pelaaja on jo osunut alalinjan päätyvalliin.

1.2 PELIN ALOITUS

Lyöntipallot on merkitty, toinen yhdellä ja toinen kahdella pisteellä tai numeroin 1 ja 2. Aloittaja käyttää aina ykköspalloa. Teikkauksen jälkeen kakkospallon saanut pelaaja sijoittaa lyöntipallonsa ensin haluamalleen paikalle keskilinjan ja alapään päätyvallin väliin. Hänen on kuitenkin jätettävä aloittajalle selvästi (väh. n. 2 cm) molemmat kaisan linjat kulmiin vapaaksi. Tämän jälkeen aloittaja saa suorittaa aloituslyönnin haluamastaan paikasta aloituslinjan takaa. Aloituksesta ei saa pussittaa kaisaa suoraan keskelle eikä suoraan pelata aloituslinjalla olevaa punaista. Aloituksessa ovat voimassa muut käsipalloa koskevat säännöt paitsi vartalomaski (Sääntö 5. Käsipallo) ja mahdollinen käsipallossa tuomittu virhe (Sääntö 7c).

1.3 PELIN KULKU

Lyöntivuorossa olevan pelaajan on etukäteen maalattava (=kerrottava) minkä pallon, mihin ja miten hän aikoo pussittaa. Mahdolliset vallikosketukset, kyytipallo tai pallon kautta pelattu lyönti on mainittava maalauksessa. Maalaukseen perustuvan sääntöjenmukaisen pussituksen tapahduttua pelaajan lyöntivuoro jatkuu. Mikäli pussitusta ei tapahdu tai tapahtuu virhe, lyöntivuoro vaihtuu. Nakkeja eli säännönmukaisen pussituksen yhteydessä lyöntipallon tekemiä kosketuksia muihin

palloihin, ei tarvitse mainita maalauksessa. Myöskään maalattuun pussiin aiotun pussituksen mahdollisia haakin osumia (ns. röpötyksiä) juuri ennen pussitusta ei tarvitse maalata paitsi, jos haakiosuman tai –osumien jälkeen pallo on maalattu menemään toisen pallon kautta pussiin tai toiseen pussiin. Kohdepalloon ei voi hyväksytyssä pussituksessa tulla kahta kosketusta lyöntipallolla (=käkä) eikä lyöntipallo/kyytipallo voi hyväksytysti pussittaa ohjaamalla liikkuvaa kohdepalloa pussiin.

1.4 LYÖNTISUORITUS

Pelattaessa, eli lyöntisuorituksen aikana, on ainakin toisen jalan oltava kiinni lattiassa. Kepin eli ”köön” pituus saa olla enintään 200 cm – mukaan lukien mahdollinen jatkokappale (extension). Erillisiä apuvälineitä (esim. resti) ei saa käyttää (pois lukien pyörätuolipelaajat ja alle 160 cm alle 15-vuotiaat, joille restin käyttö on erikseen sallittu). Tuomari voi omasta tahdostaan tai vastustajan kehotuksesta mittauttaa pelaajan peliväline(et) ihan missä vaiheessa peliä vain. Mikäli tuomari tuomitsee pelaajalla olevan pelivälineen yli 200 cm mittainen - on kyseisellä pelivälineellä pelaaminen tästä eteenpäin kiellettyä. Mahdollisia tehtyjä pisteitä ylimittaisella pelivälineellä ei mitätöidä, mutta mikäli pelaaja jatkaa ylimittaisella pelivälineellä pelaamista, seuraa siitä automaattinen pelin tappio. Pelikeppiä saa vaihtaa pelin aikana.

1.5 ALOITUSASENTO



Kuva (esimerkki aloitustilanteesta)

2. PISTEIDEN LASKU

- = valkoinen = 2 pistettä
● = punainen = 3 pistettä
● = keltainen = 6 pistettä

Kyydillä tai toisen pallon kautta pussitetusta kohdepallosta ei lasketa nakkeja (2.1c)

Pussitettu valkoinen pallo + nakkiosuma(t)

- + ● = 4 pistettä
○ + ● ● = 7 pistettä
○ + ● = 7 pistettä
○ + ● ● = 10 pistettä
○ + ● ● ● = 13 pistettä

Valkoisen pallon pussitus voi lopettaa pelin vain, jos pussituksen yhteydessä tulee vähintään yksi nakkiosuma. (3.)

Pussitettu punainen pallo + nakkiosuma(t)

- + ○ = 5 pistettä
● + ● = 6 pistettä
● + ● ○ = 8 pistettä
● + ● = 9 pistettä
● + ● ○ = 11 pistettä
● + ● ● = 12 pistettä
● + ● ● ○ = 14 pistettä

Mikäli mikä tahansa pallo lyöntipalloa lukuun ottamatta menee pussituksen yhteydessä pussiin, lisätään pussiin menneiden pallojen pistearvot jo saatuihin pisteisiin. (2.1b)

Pussitettu keltainen pallo + nakkiosuma(t)

- + ○ = 11 pistettä
● + ● = 12 pistettä
● + ● ○ = 14 pistettä
● + ● ● = 15 pistettä
● + ● ● ○ = 17 pistettä

*Pallojen kutsumanimiä:
- valkoinen = vaalee = viti
- punainen = puni
- keltainen = kaisa*

Pussitettu keltainen pallo valli(e)n kautta keskelle + nakkiosuma(t)

- = 12 pistettä
● + ○ = 17 pistettä
● + ● = 18 pistettä
● + ● ○ = 20 pistettä
● + ● ● = 21 pistettä
● + ● ● ○ = 23 pistettä

Samat pisteet toteutuvat myös, jos keltainen pallo on hyväksytysti pussitettu keskelle niin, että oma lyöntipallo on pelattu ensin vallin tai vallien kautta. (2.1e)

Nakki = lyöntipallon kosketus muihin palloihin sääntöjenmukaisen pussituksen tapahduttua.

2.1. PUSSITUKSEN ERIKOISTILANTEET

a) Kaisaa ei saa saman lyöntivuoron aikana pussittaa suoraan keskelle kahta kertaa peräkkäin. Tämä ei koske pallosta, kyydin tai vallin/vallien kautta pussitettua kaisaa.

b) Mikäli mikä tahansa pallo lyöntipalloa lukuun ottamatta menee säännönmukaisen pussituksen yhteydessä pussiin, lisätään pussiin menneiden pallojen piste arvot jo saatuihin pisteisiin. Näin maksimipistearvo yhdellä lyönnillä on teoreettiset 31 pistettä.

c) Pallon kautta tai kyydillä pussitetuista palloista ei lasketa nakkeja. Kyydillä tai pallosta vallin/vallien kautta keskelle pussitetusta kaisasta lasketaan vain 6 pistettä.

d) Kohdepallon pussituksessa saa käyttää ainoastaan yhtä konstia. Konsteja ovat kyytipallo sekä lyöntipallo/kohdepallo pallosta lyötynä. Vallia ei lasketa konstiksi.

e) Jos kaisa pussitetaan keskelle hyväksytysti lyöntipallon osuttua ensin yhteen tai useampaan valliin, tästä lasketaan pisteet samalla tavalla kuin kaisa olisi pelattu vallin tai vallien kautta keskelle.

3. PELIN LOPETUS

Peli pelataan 60 pisteeseen tai yli, pussittamalla punainen tai keltainen pallo, joko pelkästään tai nakeilla. Lopetuksen voi tehdä myös sääntöjenmukaisella kyydillä, pallon kautta tai vallin/vallien kautta lyötynä. Valkoisella lopettaminen vaatii nakin. Mikäli valkoinen lyödään pussiin kyytipallon avulla tai jonkun toisen pallon kautta, mahdollinen pelin lopetus vaatii lisäksi vielä jonkun toisen kohdepallon menemistä pussiin.

Erikoistilanteet:

a) Jos pelaaja pääsee 60 pisteeseen pussittamalla valkoisen ilman nakkeja, peli ei pääty, vaan lyöntivuoro jatkuu

b) Jos pelaajalla on 59 pistettä tai enemmän ja hän pussittaa valkoisen ilman nakkeja, lisätään pelaajalle 2 pistettä. Peli ei pääty, vaan lyöntivuoro vaihtuu.

c) Jos pelaajalla on 55 pistettä tai enemmän ja hän pussittaa valkoisen kyydillä ja lisäksi joko punainen tai/ja keltainen putoaa pussiin – peli päättyy.

d) Vaikka pelaajalla olisi voitettun tai hävityn ottelun jälkeen pisteitä 61 tai enemmän, merkitään loppupisteiksi enintään 60.

4. PALLOJEN ASETTELU

Pussitetut tai pöydältä pois lentäneet pallot asetetaan takaisin pöydälle seuraavasti:

a) valkoinen pallo – käsipallo (Ks. 5. Käsipallo)

b) punainen pallo

- 1) aloituslinjan pilkulle tai jos se on varattu
- 2) alalinjan pilkulle tai jos se on varattu
- 3) aloituspään pilkulle tai jos se on varattu
- 4) alapään pilkulle tai jos se on varattu
- 5) keskipilkulle

c) kaisa

- 1) keskipilkulle tai jos se on varattu
- 2) aloituslinjan pilkulle tai jos se on varattu
- 3) alalinjan pilkulle tai jos se on varattu
- 4) aloituspään pilkulle tai jos se on varattu
- 5) alapään pilkulle

Mikäli kaisa ei ole pussituksen jälkeen mahtunut keskipilkulle, se palautetaan paikalleen heti kun keskipilkku vapautuu, edellyttäen ettei mikään pallo vielä ole koskettanut kaisaa. Mikäli takaisinsiirtoa ei kuitenkaan epähuomiossa tehdä heti, kun keskipilkku vapautuu, ei tätä siirtoa enää myöhemminkään suoriteta.

Pallo ei saa koskettaa lähellä olevaa toista palloa, kun se asetetaan pilkulle. Jos pallo koskettaa asetuksen aikana toista lähellä olevaa palloa, tuomitaan pilkku varatuksi ja asetettava pallo pitää laittaa seuraavalle vapaana olevalle pilkulle. Pallon paikka määräytyy pallon keskipisteen mukaan.

4.1 PALLOJEN ASETTELUJÄRJESTYS

Tilanteessa, jolloin kaisa ja punainen pallo pitää asettaa pilkulleen samanaikaisesti, on kaisapallolla ns. "etuajo-oikeus", eli mikäli paikalleen asetettavien pallojen ensisijaiset pilkut ovat varattuina, määritetään ensin kaisan paikka kohdan "4. Pallon asettelu" ohjeiden mukaisesti ja vasta tämän jälkeen punainen laitetaan omalle ensisijaisesti vapaana olevalle pilkulleen.

5. KÄSIPALLO

Kun pelaajalla on käsipallo, hän suorittaa vuorollaan lyöntinsä haluamastaan paikasta aloituslinjan takaa, pitäen vartalonsa vyötäröstä alaspäin pöydän päätylinjan takana. Käsipallosta saa suoraan pelata ainoastaan aloituslinjan etupuolella olevia palloja. Pussitukset voi tehdä normaalisti kulmapusseihin joko suoraan, kydyillä tai toisen pallon kautta. Keskelle ei saa käsipallosta pussittaa hyväksytysti ilman vallia. Aloituslinjalla tai sen takana olevia palloja saa käsipallosta pelata ainoastaan vallin/vallien tai aloituslinjan etupuolella olevan pallon kautta. Käsipallolla lyötäessä lyöntipallon on ylitettävä aloituslinja tai osuttava aloituslinjan etupuolella olevaan palloon, muutoin kyseessä on virhe. Vallin kautta lyötäessä tulee käsipallon osua valliin aloituslinjan etupuolella, muutoin kyseessä on virhe. (ks. 7.c. Virheet käsipallotilanteessa). Mikäli pelaajalla on käsipallotilanteessa oma vartalo sääntöjen vastaisesti päätylinjan yli tai käsipallo väärässä paikassa, tulee tuomarin (tai vastustajan jos ei ole tuomaria) huomauttaa asiasta välittömästi. Pelaajalle ei voi kyseisestä asiasta tuomita virhettä lyöntisuorituksen jälkeen, mikäli tästä ei ole huomautettu sitä ennen.



Käsipallon aikana pelaaja ei saa ylittää päätylinjaa vyötäröstä alaspäin. Ottelussa voi olla myös lattiassa merkintä päätylinjasta.

6. RANGAISTUSLYÖNTI-RATKAISU (= Voittolyöntikilpailu)

Jos yleisissä kilpailuissa peli ei ole päättynyt tunnin (tai muun määrätyn peliajan) kuluessa, ratkaistaan pelin voittaja ns. "rankkarikisalla". Tämä suoritetaan seuraavasti: Tuomari (mikäli käytössä) ilmoittaa pelaajille viisi (5) minuuttia ennen ajan täyttymistä, että aikaa on jäljellä viisi (5) minuuttia. Ajan täytyessä antaa tuomari vielä molemmille pelaajille kaksi viimeistä lyöntivuoroa. Kakkospallolla pelaavan on saatava lyödä viimeiseksi. Mikäli peli ei ole vielä päättynyt viimeisten lyöntivorojenkaan aikana, alkaa rangaistuslyöntiratkaistu. (=voittolyöntikilpailu)

Rangaistuslyöntien aloittaja määrittää pelin aloituksen tapaan teikkaamalla. Molemmilla pelaajilla on rangaistuslyöntejä varten viisi (5) lyöntivuoroa. Yhdellä lyöntivuorolla on mahdollisuus tehdä peli vaikka suoraan poikki, koska onnistuneen pussituksen jälkeen lyöntivuoro jatkuu niin kauan, kunnes tulee epäonnistunut pussitus. Teikkauksen voittaja valitsee kumpi aloittaa rangaistuslyönnit ja rangaistuslyönti suoritetaan lyömällä "aloituskaisaa" keskipilkulta kulmaan.

Jos kaisa menee tarkoitettuun kulmaan, lisätään pelaajan normaalissa pelissä saamiin pisteisiin 6 pistettä. Pelaaja saa onnistuneen pussituksen jälkeen jatkaa kaisan pussittamista siitä mihin oma lyöntipallo on jäänyt joko keskelle tai kulmaan. Lyöntivuoron aikana noudatetaan kaisan sääntöjä, eli pussittaa voi myös vallin tai vallien kautta ja keskelle ei saa pussittaa suoraan kahta kertaa perästyksen.

Jos valkoinen lyöntipallo menee lyöntivuoron aikana kaisan kautta pussiin tai yli laidan, vähennetään pelaajan pisteistä 6 pistettä. Mikäli oma lyöntipallo menee lyöntivuoron aikana pussiin tai yli laidan osumatta kaisaan ensin, vähennetään pelaajan pisteistä 2 pistettä.

Jokaisen lyöntivuoron jälkeen lyöntivuoro vaihtuu. Näin jatketaan, kunnes jompikumpi pelaajista saavuttaa ensimmäisenä 60 pistettä ja hän on tällöin voittaja. Mikäli kumpikaan pelaajista ei saavuta 60 pistettä viiden (5) lyöntivuoron aikana, peli loppuu sen pelaajan hyväksi, kummalla on sillä hetkellä enemmän pisteitä. Tuloksiin merkataan tällöin enemmän pisteitä saaneelle pelaajalle voitto, mutta ei 60 pistettä vaan ainoastaan juuri se pistemäärä, jonka voittava pelaaja sai.

Mikäli viiden (5) lyöntivuoron jälkeen peli on tasan, jatketaan rangaistuslyöntejä samaan tapaan niin kauan, että vain toinen onnistuu/epäonnistuu. Jälkimmäisenä lyövällä pelaajalla on jatkolyönnissä aina tasoitusmahdollisuus, mikäli ensimmäisenä lyövä pelaaja ei ylitä 60 pistettä.

Rangaistuslyönnissä lyövä pelaaja ei saa pysäyttää palloja ohilyönnin jälkeen vaan pallojen tulee antaa pyöriä loppuun asti, koska oma lyöntipallo voi vielä mennä pussiin. Mikäli lyövä pelaaja selkeästi pysäyttää kädellä tai kepillä tms. liikkuvan pallon ohilyöntinsä jälkeen, tuomitaan hänelle sanktiona -6 pistettä.

6.1. TAUKO PELIN AIKANA

Pelin aikana molemmilla pelaajilla on oikeus yhteen taukoon, jonka kesto on maksimissaan viisi (5) minuuttia. Tauon kesto lisätään peliaikaan, joten kilpailutilanteessa peliaika on 60min + 5min + 5min eli 70min. Tauot ovat täysin vapaaehtoisia ja kumpikin pelaaja voi suorittaa taukotoimenpiteitä myös toisen pelaajan ottamalla tauolla. Taukosäännöissä voi olla erikseen mainittuja turnauskohtaisia sääntöjä.

7. VIRHEET

a) Lyöntipallo menee pussiin tai vallin yli pois pelipöydältä; seuraa käsipallo, lyöntivuoro vaihtuu ja lasketaan virhepisteitä seuraavasti:

- lyöntipallo ei kosketa muihin palloihin -2
- lyöntipallo koskettaa ensin valkoista -2
- lyöntipallo koskettaa ensin punaista -3
- lyöntipallo koskettaa ensin kaisaa -6

b) Mikäli pelaajan ruumiinosa, vaate tai keppi koskettaa mitä tahansa palloa, lyöntivuoro vaihtuu.

c) Jos käsipallotilanteessa pelaaja tekee virheen, siitä seuraa uusi käsipallo ja lyöntivuoro vaihtuu. (Huom! Aloituslyönti ei ole käsipallo)

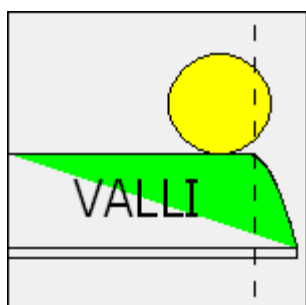
d) Talonmies- eli saattolyönnillä tehtyä pussitusta ei hyväksytä (ns. talkkari). Mahdollinen kaksoiskosketus, eli kepin kärjen osuessa lyöntipalloon kahdesti lyönnin aikana, ei anna pussituksessa pisteitä. Talonmies on virhe ja virheen sattuessa katsotaan sääntöä 7j).

Ns. *tahallisen talonmiehen* saa lyödä ainoastaan niin, että pelaajan on lyötävä lyöntipalloa vähintään puolen pallon leikkuulla (45 astetta) poispäin suhteessa kohdepalloon. Tahallisesta talonmiehestä seuraa yhtä lailla lyöntivuoron menetys eikä siitä voi saada pisteitä. Se ei kuitenkaan selkeästi puolen pallon leikkuulla poispäin lyötynä aiheuta virhettä.

e) Hyppylyönnillä eli maskipallon yli lyötynä tehtyä pussitusta ei hyväksytä.

f) Mankelista ei lasketa pisteitä (=pallo vierii pussiin vallia pitkin). Mankeliksi tuomitaan myös lyöntisuoritus, jossa kohdepallo menee pussiin osuttuaan viimeisenä kyseisen pussin myötävalliin haakin ulkopuolella (lisää säännössä 7g)

g) Jos pallo on kiinni vallissa, sen pussitusta ei hyväksytä mihinkään pussiin, ellei se sijoitu pussin suulle siten, että se ylittää linjan mistä pussin kulman suu (haaki) alkaa. Silloin pussitus hyväksytään kyseiseen kulma- tai keskipussiin (Katso: Kuva vallipallosta).



Kuva vallipallosta

h) Vallissa kiinniolevan pallon kautta tehtyä pussitusta ei hyväksytä. Ei myöskään tapauksessa, jossa vallissa kiinni oleva pallo koskettaa vallia ylittämällä haagin (Katso: Kuva vallipallosta).

i) Jos pelaaja pelaa epähuomiossa väärällä lyöntipallolla, pussitusta ei hyväksytä (=virhe), pallot jäävät paikoilleen ja lyöntivuoro vaihtuu. Tuomarilla on myös mahdollisuus vaihtaa lyöntipallojen paikkaa keskenään, mikäli katsoo kyseisen ratkaisun olevan kaikkein paras vaihtoehto mahdollisen virheen sattuessa. Päätöksen voi tehdä myös pelaajat keskenään otteluissa, joissa ei ole tuomaria. Ainoastaan sillä lyönneillä, kun virhe havaitaan, tehdyt pisteet mitätöidään. Aikaisemmilla lyönneillä tehdyt pisteet hyväksytään, vaikkakin lyöntipallo olisi ollut väärä.

Erikoistilanne: Mikäli pelin aikana huomataan, että pelaajilla on omat lyöntipallot vaihtuneet keskenään ja vaihtuminen on tapahtunut aikaisemmin kuin edellisen lyönnin lyönyt pelaaja niin pallojen paikat vaihdetaan automaattisesti keskenään, koska mahdollinen virhe on jo vanhentunut. Ja peli jatkuu niin kuin pallot ei olisi koskaan vaihtuneet.

j) Jos tuomari/vastustaja katsoo virheen tapahtuessa, että siitä on koitunut virheen tekijälle ansaitsematonta etua, vastustaja päättää, jatkaako hän kyseisestä pelitilanteesta tai vastustaja voi halutessaan siirrättää pallot pelaajien yhteisen näkemyksen mukaisesti entisille paikoilleen ja pelata siitä seuraava lyöntivuoro.

8. ERIKOISTILANTEITA

a) Jos lyöntipallo on kiinni jossain pallossa, on lyöntipallolla lyötävä pois päin kiinni olevaan palloon nähden. Mikäli lyöntipallolla kuitenkin lyödään tätä palloa kohti, joka on kiinni lyöntipallossa ja pelaajalle on ilmoitettu tästä kiinni olevasta pallosta ennen lyöntiä, tuomitaan lyönti virheeksi (Sääntö 7. Virheet, kohta j.)

b) Jos lyöntipallo on kiinni jossain pallossa ja on sellaisessa asemassa, ettei siitä voi lyödä pois päin, saa lyöntipallon siirtää mahdollisia kiinni olevia palloja liikuttamalla, kuitenkin siten, ettei vastustajan mahdollinen asetus rikkoudu. Mikäli mahdollinen asetus kuitenkin rikkoutuu, tuomitaan lyönti virheeksi (Sääntö 7. Virheet, kohta j.)

c) Jos kaksi tai useampi kohdepallo on kiinni toisissaan, kyädillä tai pallon/pallojen kautta lyöminen ei anna pisteitä.

d) Jos pallo pysähtyy pussin suulle ja putoaa pussiin viiden (5) sekunnin sisään pallojen pysähtymisen jälkeen, lasketaan mahdollinen pussitus hyväksytyksi ja lyöntivuoro jatkuu.

e) Jos pallo pelin aikana putoaa ”itsestään” pussin suulta pussiin tai liikkuu jonkin ulkopuolisen aiheuttavan tekijän toimesta; palautetaan kaikki liikahtaneet pallot takaisin entisille paikoilleen ja lyöntivuoro ei vaihdu. (Koskee myös palloja, jotka putoavat säännön 8d 5 sekunnin jälkeen). Mikäli jompikumpi pelaajista aiheuttaa itse mahdollisen pussin suulta putoamisen tai pallojen liikahtamisen riippumatta siitä, onko kyseinen pelaaja lyöntivuorossa tai ei, tuomitaan tilanteesta virhe (ks 7. Virheet, kohta j.)

f) Pallo katsotaan ylimenneeksi, mikäli se ei pysähdy pelialueelle. Mikäli pallo menee pois pelialueelta, sen pitää palata pelialueelle ”omin voimin”. Pallo tuomitaan ylimenneeksi, mikäli se osuu pöydän ulkopuolisiin tekijöihin. (esim. lamppu, seinä, kiksi tms.)

g) Jos nakki-, kara- tai kyytipallo tuomitaan ylimenneeksi, mahdollinen pussitus hyväksytään, mutta lyöntivuoro vaihtuu.

h) Haakia (pussin kulman suuta) voidaan käyttää mukana maalauksissa yhtenä vallina.

Kaisan viralliset säännöt päivitetty 22.1.2022

Sääntöjen ylläpidosta vastaavat Suomen Biljardiliiton nimittämä kaisajaosto.

SBIL kaisajaoston yhteystiedot:

<https://www.sbil.fi/kaisa/kaisajaosto/>

Säännöt muilla kielillä (*eivät sisällä kaikkia päivityksiä*):

Englanti:

<https://bin.yhdistysavain.fi/1583423/NF5aLDIOX7usolEYewgt0XDjmS/Kaisa%20Rules%20English%20-%20old%20version.pdf>

Venäjä:

<https://bin.yhdistysavain.fi/1583423/6d4WbmXgrr6eVtxmewXS0XDjmS/Kaisa%20Rules%20Russia%20-%20old%20version.pdf>