# **Karan säännöt**

## **KARAMBOLEN SÄÄNNÖT (Carom)**

## **Kolmen vallin kara – Yhden vallin kara – Suora kara - Cadre**

### 

### **- - - YHTEISET SÄÄNNÖT KAIKILLE PELIMUODOILLE - - -**

## 

## **§1 PÖYDÄT JA PALLOT**

1. Kilpailuissa tulee käyttää Suomen Biljardiliiton hyväksymiä pöytiä ja palloja.

## 

## **§2 TEIKKAUS**

1. Peli alkaa kun tuomari on asettanut lyöntipallot aloituslinjalle teikkausta varten ja punaisen pallon pisteelleen.

2. Pelaajat ratkaisevat pelin aloittajan lyömällä päin ylävallia. Pelaaja, jonka lyöntipallo tulee lähemmäksi alavallia, saa päättää kumpi aloittaa pelin.

3. Kummankin lyöntipallon tulee liikkua ennen kuin ensimmäinen pallo osuu ylävalliin tai teikkaus uusitaan. Kahden uusinnan aiheuttaja häviää.

4. Mikäli lyöntipallot osuvat toisiinsa, se pelaaja, jonka pallo tulee vastustajan pelipuoliskolle, häviää.

5. Teikkaus uusitaan mikäli lyöntipallot ovat osuneet toisiinsa, mutta ei pystytä päättelemään kumpi pelaajista teki virheen tai jos lyöntipallot pysähtyvät yhtä lähelle alavallia.

6. Lyöntipallon osuminen punaiseen palloon on virhe. Virheen tehnyt pelaaja häviää teikkauksen. Jos molemmat osuvat lyöntipallolla punaiseen palloon, teikkaus uusitaan.

## 

## **§3 PALLOJEN ASETUS PELIN ALKAESSA**

1. Tuomari asettaa:

A) punaisen pallon yläpisteelle.  
 B) vastapelaajan pelipallon alapisteelle.  
 C) aloittajan pelipallon tämän valinnan mukaisesti joko alapisteen vasemmalla tai oikealla puolella olevalle aloituspisteelle (aloituspisteet sijaitsevat alalinjalla 18,25 cm alapisteen kummallakin puolella).

2. Peli alkaa teikkauksella.

3. Pelaaja aloittaa lyömällä ensin suoraan kohti punaista palloa.

4. Jos pelaaja tekee aloituslyönnillään karan, hän saa jatkaa peliä käynnissä olevan pelin sääntöjen mukaisesti.

Aloittava pelaaja pelaa valkoisella pallolla ja vastustaja merkityllä pallolla tai keltaisella, jos sellainen on käytössä.

## 

## **§4 KARA**

1. Pelin tarkoituksena on tehdä mahdollisimman monta karaa.

2. Kara syntyy kun lyöntipallo osuu kahteen toiseen palloon, eli vastustajan lyöntipalloon ja punaiseen palloon, siten kuin eri pelimuodoissa on määrätty ja kun pallot ovat täysin pysähtyneet.

3. Jokaisesta karasta saa yhden pisteen.

4. a) Ottelut pelataan ennalta määrättyyn määrään karoja. Pääsääntöisesti yhdestä karasta saa yhden pisteen.  
   
 4. b) Ottelut voidaan pelata myös erinä paras kolmesta (3/2) tai paras viidestä (5/3) systeemillä. Erän pituus on yleensä 15 karaa.

5. Ottelut pelataan ennalta määrättyyn pituuteen.

6. Pelaaja käyttää samaa lyöntipalloa koko ottelun ajan.

## 

## **§5 PELIN KESKEYTYS**

1. Pelaaja, joka poistuu pelipaikalta kesken pelin ilman lupaa, häviää ottelun.

2. Pelaaja, joka ei suostu jatkamaan peliä kun tuomari niin vaatii, häviää ottelun.

3. Pelin puolessa välissä pidetään viiden minuutin tauko mikäli jompikumpi pelaaja niin toivoo. Mikäli ottelu pelataan erinä tauko pidetään toisen erän jälkeen (3/2) taikka toisen tai neljännen erän jälkeen (5/3). Taukoa ei voi pitää kesken käynnissä olevan sarjan.

## 

## **§6 PALLOT KIINNI TOISISSAAN**

1. Mikäli lyöntivuorossa olevan pelaajan pallo on kiinni yhdessä tai kummassakin kohdepallossa, ovat pelaajan oikeudet eri pelimuodosta riippuen.

## 

## **§7 PALLON LENTÄMINEN PÖYDÄLTÄ**

1. Pallo katsotaan lentäneen pöydältä mikäli se putoaa pöydältä pois tai koskettaa pöydän raameja.

2. Pöydältä lentänyt pallo asetetaan takaisin pöydällä eri pelimuotojen sääntöjen mukaisesti.

3. Peli jatkuu vastustajan lyöntivuorolla.

## 

## **§8 KÖÖ (=KEPPI)**

1. Pelaajat saavat käyttää omaa keppiä.

2. Palloa saa lyödä ainoastaan kepin nahkakärjellä.

3. Pelaaja saa tarvittaessa käyttää restiä.

## 

## **§9 OTTELUN LOPETUS**

1. Kun pelissä ei ole lyöntivuororajoitusta

1. Pelataan ennalta määrättyyn määrään karoja/pisteitä.
2. Peli päättyy vasta kuin ennalta määrä karoja/pisteitä on saavutettu.
3. Jos pelin aloittanut pelaaja tekee viimeisen pisteen ja jos pelataan tasoittavalla lyöntivuorolla, vastustaja saa pelata tasoittavan lyöntivuoron aloitusasetelmasta. Jos pelataan eräsysteemillä tai ilman tasoittavaa lyöntivuoroa, tasoittavan lyöntivuoron saa vain jos aloittava pelaaja saavuttaa voittoon saavutettavan pistemäärän ensimmäisellä lyöntivuorollaan.
4. Voittaakseen pelin, pelaajan täytyy saavuttaa vaadittava pistemäärä olettaen, että vastustaja ei ole tehnyt samaa määrää pisteitä tasoittavan lyöntivuoronsa jälkeen.
5. Jos peli päättyy tasan, siitä määrää erilliset säännöt.

2. Kun pelissä on lyöntivuororajoitus

1. Jos pelissä on lyöntivuororajoitus, se pelataan aina tasoittavalla lyöntivuorolla
2. Pelissä pelataan tiettyyn määrään karoja/pisteitä annetun lyöntimäärän rajoissa
3. Pelissä pitää pelata kaikki lyöntivuorot ellei toinen pelaajista ole päässyt voittoon vaadittuun määrään karoja/pisteitä.
4. Jos pelin aloittanut pelaaja tekee voittoon vaadittavan määrän karoja, vastustajalla on oikeus tasoittavaan lyöntivuoroon, joka tehdään aloitusasetelmasta. Jos pelataan eräsysteemillä tai ilman tasoittavaa lyöntivuoroa, tasoittavan lyöntivuoron saa vain jos aloittava pelaaja tekee voittoon vaadittavan määrän karoja/pisteitä ensimmäisellä lyöntivuorolla.
5. Jos pelin aloittanut pelaaja on tehnyt viimeisen pisteen, vastustaja voi päästä aloitusasetelmasta aloitettavalla tasoittavalla lyöntivuorolla tasatilanteeseen.
6. Jos pelin aloittanut pelaaja on pelannut kaikki lyöntivuoronsa, vastustaja aloittaa viimeisen, tasoittavan lyöntivuoronsa aloitusasetelmasta.
7. Pelin voittaa se, joka on tehnyt eniten karoja lyöntivuoromäärän rajoissa.
8. Jos peli päättyy tasan, siitä määrää erilliset säännöt.

1. Jokainen peli on pelattava loppuun asti.

2. Pelaaja joka lopettaa pelin ennen kuin se on päättynyt häviää luovutuksella.

3. Kun pelin aloittanut pelaaja saavuttaa voittoon tarvittavan karamäärän, on vastustajalla (jolla tässä vaiheessa on yksi lyöntivuoro vähemmän) tasoittava lyöntivuoro. Tasoittava lyöntivuoro pelataan aina aloitusasemasta, myös silloin kun otteluun on määrätyy maksimi lyöntivuororaja.

4. Mikäli vastustaja täten myös saavuttaa voittoon tarvittavan karamäärän tuomitaan peli tasapeliksi.

## 

## **§10 VIRHEET**

1. Seuraavat tilanteet ovat virheitä ja lyöntivuoro siirtyy vastustajalle:

A) Ei tullut karaa.

B) Jos yksi tai useampi pallo lentää pöydältä.

C) Jos pelaaja lyö palloa ennen kuin kaikki pallot ovat pysähtyneet

D) Mikäli pelaaja koskettaa palloa kepin muulla osalla kuin sen nahkakärjellä

E) Mikäli pelaaja koskettaa palloa kädellä tms., tulee tuomarin asettaa pallot takaisin niin kuin ne olivat ennen kosketusta.

F) Mikäli pelaaja koskettaa palloa yrittäessään poistaa siitä hiusta tms. pyytämättä tuomaria tekemään sen.

G) Mikäli keppi koskettaa palloa samalla kun pallo osuu toiseen palloon tai valliin

H) Mikäli pelaaja ei lyöntihetkellä kosketa lattiaa vähintään yhdellä jalalla.

I) Mikäli pelaaja tekee näkyviä apumerkkejä pelialustaan, valliin tai raameihin tai jos hän merkitsee lyöntipaikan esimerkiksi tippilidun avulla.

J) Mikäli tuomari kesken pelaajan lyöntivuoroa huomaa että tämä pelaa vastustajan pallolla. Tällöin lyöntivuoro vaihtuu ja pallot jäävät paikoilleen, ja vastustaja jatkaa omalla pallollaan.

K) Mikäli pelaaja rikkoo jotain kyseisessä pelimuodossa erikseen kiellettyä asiaa.

### Tahalliset virheet

Jos edellisessä kohdassa määritelty virhe on tehty tahallisesti, voi vastustaja vaatia tuomaria laittamaan pallot ennen virhettä olleeseen tilanteeseen mahdollisimman tarkasti, jos hänen mielestään pallojen asetelma ennen tahallista virhettä oli parempi kuin sen jälkeen.

### Huomaamatta jääneet virheet

1. Jos noteeraamatta jääneen virhelyönnin jälkeen on tehty kara, pelaaja saa pitää pisteen ja jatkaa lyöntivuoroaan normaalisti.

2. Virheet, jotka siirtävät pallojen asetelmaa ja jotka tekee joku muu kuin toinen ottelun pelaajista, eivät ole pelaajan syytä. Tällaisen virheen jälkeen pallot asetetaan tuomarin toimesta mahdollisimman tarkasti niille paikoille missä ne olivat ennen virhettä.

## 

## **ERIKOISSÄÄNNÖT ERI PELIMUODOILLE**

### 

### **- - - (VAPAA ELI) SUORA KARA - - -**

## 

## **§11 PELIMUODON MÄÄRITELMÄ**

1. Suorassa karassa pelaaja saa yhden sarjan aikana tehdä rajoittamattoman määrän karoja peräkkäin biljardipöydän koko pelialueella, paitsi pöydän kulmissa olevilla kielletyillä alueilla (kts. §12).

## 

## **§12 KIELLETYT ALUEET**

1. Euroopan Karaliitto (CEB) määrittää kielletyt alueet. Nämä alueet tulee merkitä ohuella viivalla pöydälle.

2. Mikäli sekä punainen pallo että vastustajan lyöntipallo ovat kielletyllä alueella, sanotaan niiden olevan ”sisällä”. Tässä tilanteessa saa tehdä ainoastaan kaksi karaa peräkkäin, jonka jälkeen toinen em. palloista on saatettava kielletyltä alueelta ulos. Pallon, joka käy ulkona on sallittua samassa lyönnissä tulla takaisin kiellettyyn alueeseen.

3. Lyöntipallolla ei ole merkitystä siihen ovatko pallot ”sisällä” tai ”ulkona”.

## 

## **§13 PALLOT KIINNI TOISISSAAN**

1. Kaikki kolme palloa asetetaan aloituspaikoilleen.

## 

## **§14 PALLO KÄY PÖYDÄN ULKOPUOLELLA**

1. Kaikki kolme palloa asetetaan aloituspaikoilleen.

## 

## **§15 PALLO KIELLETYLLÄ LINJALLA**

1. Pallot jotka ovat kiellettyä aluetta osoittavalla linjalla tuomitaan pelaajaa vastaan.

## 

### 

### **- - - CADRE-PELIT - - -**

### 

## **§16 CADRE-PELIEN MÄÄRITELMÄ**

1. Cadrepeleistä on useita vaihtoehtoja, riippuen siitä pelataanko yhdellä tai kahdella lyönnillä, pelataanko 47 tai 71 cm:n alueilla ja pelataanko 17,8 cm:n ankkureilla.

CADRE 47 (= Balkline 18)

## 

## **§17 PÖYDÄN MERKITSEMINEN**

1. Alueen rajat vedetään 47 cm etäisyydelle valleista.

2. Ns. ankkurit ovat 17,8 x 17,8 cm kokoiset alueet kohdassa missä kohdan 1.viivat kohtaavat vallin.

## 

## **§18 CADRE 47/2:N MÄÄRITELMÄ**

1. Cadre 47/2-pelissä pelaaja ei saa samassa sarjassa tehdä kahta peräkkäistä karaa missään cadressa (=kentässä), ilman että vähintään toinen kohdepallo käy sen kentän ulkopuolella missä kummatkin pallot sijaitsivat.

2. Toinen tai kumpikin pallo saa käytyään toisessa kentässä heti palata takaisin. Pelaajalla on tällöin taas oikeus yhteen vapaaseen karaan ”sisällä”.

3. Sama sääntö koskien peräkkäisiä karoja koskee kahdeksaa pientä kenttää 17,8 cm:n etäisyydellä valleista.

## 

## **§19 CADRE 47/1:N MÄÄRITELMÄ**

1. Cadre 47/1-pelissä pelaaja ei saa tehdä yhtään karaa yhdessäkään kentässä ilman että hän samalla saa ainakin toisen pallon siirtymään ulos sellaisesta kentästä missä kummatkin kohdepallot sijaitsivat.

2. Sama kielto tehdä kara ”sisällä” koskee myös kahdeksaa pientä kenttää vallien luona.

CADRE 71 (= Balkline 28)

## 

## **§20 PÖYDÄN MERKITSEMINEN**

1. Alueen raja vedetään 71 cm etäisyydelle valleista.

2. (kts. § 17, 2)

## 

## **§21 CADRE 71/1:N ja 71/2:N MÄÄRITELMÄ**

1. Säännöt jotka koskevat pelejä Cadre 47/1 ja 47/2 ovat samat jotka koskevat pelejä 71/1 ja 71/2.

## 

## **CADRE-PELIEN KULUSTA**

## **§22 TOISISSAAN KIINNI OLEVAT PALLOT**

1. Pelaajalla on oikeus joko pyytää että

A) kaikki kolme palloa asetetaan aloituspaikoilleen tai

B) pelata päin sitä palloa joka ei ole kiinni lyöntipallossa tai

C) lyödä vallin kautta tai käyttää ”vapautusmasseelyöntiä”, kuitenkin niin ettei lyöntipallossa kiinni oleva pallo liikahda. Tällä tavalla pelaaja voi lyödä osuman kiinni olevaan palloon. Ei kuitenkaan ole virhe jos kiinni oleva pallo liikahtaa sen takia että se menettää tukensa lyöntipallosta.

## 

## **§23 PALLO PÖYDÄLTÄ**

1. Kaikki pallot asetetaan aloituspaikoilleen.

## 

## **§24 CADREN LINJALLA OLEVAT PALLOT**

1. Pallot jotka ovat linjalla tuomitaan pelaajaa vasten, eli katsotaan olevan ”sisällä”.

## 

## **§25 VALLIPELIT**

1. Vallipelejä ovat yhden vallin kara ja kolmen vallin kara.

2. Nämä pelit eivät vaadi pöytään mitään viivoja.

## 

## 

## 

## **§26 YHDEN VALLIN KARAN MÄÄRITELMÄ**

1. Yhden vallin karassa lyöntipallon on täytynyt osua vähintään yhteen valliin ennen karaa.

## 

## **§27 KOLMEN VALLIN KARAN MÄÄRITELMÄ**

1. Kolmen vallin karassa on lyöjän lyöntipallon kosketettava yhtä tai useampaa vallia vähintään kolme kertaa ennen karan syntyä.

## 

## 

## 

## **§28 KIINNI TOISISSAAN OLEVAT PALLOT**

1. Mikäli lyöntipallo on kiinni toisessa pallossa tai molemmissa toisista palloista, ovat pelaajan oikeudet seuraavat:

A) Hän voi antaa tuomarin asettaa pallot pilkuille, tai

B) hän voi lyödä päin sitä palloa joka ei ole kiinni lyöntipallossa tai,

C) lyödä vallin kautta, tai hän voi käyttää ns. ”Vapautusmasseeta”.

2. Mikäli lyöntipallo on kiinni vallissa, pelaaja ei saa lyödä lyöntipalloa suoraan tätä vallia kohden.

3. Mikäli pallot siirretään pilkuille, asetetaan ne seuraavasti:

A) yhden vallin karassa kaikki pallot aloituspaikoilleen.

B) kolmen vallin karassa asetetaan ainoastaan kiinni toisissaan olevat pallot pisteille, samalla tavalla kuin pöydältä lentäneet pallot.

## 

## **§29 PALLO PÖYDÄLTÄ**

1. Yhden vallin karassa kaikki pallot asetetaan aloituspaikoilleen.

2. Kolmen vallin karassa asetetaan ainoastaan se tai ne pallo(t) jotka ovat lentäneet pöydältä seuraavasti:

A) Punainen pallo aloituspisteelleen.

B) Lyöntipallo aloitusviivan keskipisteelle.

C) Vastustajan pallo pöydän keskipisteelle.

3. Mikäli se piste jolle pallo tulisi asettaa on varattu, sijoitetaan pallo sen pallon pisteelle, joka varaa asetettavan pallon pisteen.

4. Mikäli kaikki kolme palloa lentävät pöydältä, sijoitetaan ne kohdassa kaksi mainitulla tavalla, ei aloituspaikoilleen.

## 

## **§30 LOPPULASKENTA**

Tuomarin tulee ilmoittaa pelaajalle kun tältä puuttuu 5, 4, 3, 2 tai 1 pistettä. Kolmen vallin karassa ilmoitetaan vastaavasti kun puuttuu 3, 2 tai 1 pistettä. Kun tuomari on ilmoittanut että yksi piste puuttuu ja tämän jälkeen hyväksynyt viimeisen karan, hyväksytään pelaajan tulos, vaikkakin myöhemmin huomattaisiin laskuvirhe.

* [Kara Säännöt -- päivitetty 12.8.2016.pdf](https://bin.yhdistysavain.fi/1583423/Fq5wYGxcfa8PxQ80n76C0XDl40/Kara%20S%C3%A4%C3%A4nn%C3%B6t%20--%20p%C3%A4ivitetty%2012.8.2016.pdf)86 KB

[©](https://www.sbil.fi/@admin/website/?page=%2Fkara%2Fkaran-saannot%2F) Suomen Biljardiliitto ry

* [Tietosuojaseloste](https://www.sbil.fi/yhteystiedot/rekisteriseloste/gdpr-tietosuoja-asetus-seloste/)
* [Evästeet](https://www.sbil.fi/@cookies)
* [Tehty Yhdistysavaimella](https://www.yhdistysavain.fi)