

## **KARAMBOLEN SÄÄNNÖT**

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 pisteelle.
2. Pelaajat ratkaisevat sen kumpi aloittaa pelin lyömällä päin ylävallia. Pelaaja jonka lyöntipallo tulee lähemmäksi alavallia saa päättää kumpi aloittaa pelin. Kummankin lyöntipallon tulee liikkua ennen kuin ensimmäinen pallo osuu ylävalliin tai teikkaus uusitaan. Kahden uusinnan aiheuttaja häviää.
3. Mikäli lyöntipallot osuvat toisiinsa se jonka pallo tulee vastustajan pelipuoliskolle häviää. Ellei tätä voida päätellä teikkaus uusitaan. Näin menetellään myös mikäli lyöntipallot pysähtyvät yhtä lähelle alavallia.
4. Mikäli lyöntipallo osuu punaiseen palloon on se virhe, ja pelaaja joka ei tehnyt virhettä saa päättää aloittajan.

### **§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. Pelaaja aloittaa lyömällä ensin suoraan kohti punaista palloa.
3. 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.
3. a) Ottelut pelataan ennalta määrättyyn määrään karoja. Pääsääntöisesti yhdestä karasta saa yhden pisteen.  
b) Ottelut voidaan pelata myös erinä paras kolmesta (3/2) tai paras viidestä (5/3) systeemillä. Erän pituus on yleensä 15 karaa.
4. Ottelut pelataan ennalta määrättyyn pituuteen.
5. Pelaaja käyttää samaa lyöntipalloa koko ottelun ajan.

## **§5 PELIN KESKEYTYS**

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

## **§6 PALLOT KIINNI TOISSAAN**

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

## **§7 PALLO PÖYDÄLLE**

1. Pallo katsotaan lentäneen pöydältä mikäli se putoaa pöydältä pois tai koskettaa pöydän puuraamia.
2. Pöydältä lentänyt pallo asetetaan takaisin pöydällä eri pelimuotojen sääntöjen mukaisesti.

## **§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. 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 määrätty 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, tuli kara tai ei.
  - C) Jos pelaaja lyö palloa ennen kuin kaikki pallot ovat pysähtyneet.
  - D) Mikäli pelaaja koskettaa palloa kädellä tms., tulee tuomarin asettaa pallot takaisin niin kuin ne olivat ennen kosketusta.
  - E) Mikäli pelaaja koskettaa palloa yrittäessään poistaa siitä hiusta tms. pyytämättä tuomaria tekemään sen.
  - F) Mikäli pelaaja siirtää palloa suoraan tai epäsuoraan.
  - G) Mikäli pelaaja tekee tussin (touche), eli:
    1. koskettaa palloa kepin muulla osalla kuin sen nahkakärjellä
    2. keppi koskettaa palloa samalla kun pallo osuu toiseen palloon tai valliin
    3. pelaa suoraan päin palloa joka on kiinni lyöntipallossa, ilman että ensin on irrottanut pallot toisistaan massé- lyönnillä tai pelaamalla vallin kautta.
    4. mikäli lyöntipallo on kiinni vallissa ja pelaaja pelaa ensin kohti tätä valliä.

- H) Mikäli pelaaja ei lyöntihetkellä kosketa lattiaa vähintään yhdellä jalalla.
- I) Mikäli pelaaja tekee näkyviä apumerkkejä vallille.
- J) Mikäli pelaaja rikkoo jotain kyseisessä pelimuodossa erikseen kiellettyä asiaa.
- K) Mikäli tuomari kesken pelaajan lyöntivuoroa huomaa että tämä pelaa vastustajan pallolla. Tällöin lyöntivuoro vaihtuu ja pallot jäävät paikoilleen, ja vastustaja jatkaa omalla pallollaan. Ne karat jotka virheen tehnyt pelaaja on tehnyt ennen kuin virhe huomattiin jäävät voimaan.
- L) Mikäli pelaaja poistuu ilman lupaa pelipaikalta kesken lyöntivuoronsa häviää hän koko ottelun.
2. Mikäli tehty virhe huomataan vasta seuraavan lyönnin jälkeen ei sitä enää huomioida.
3. Kara hyväksytään vasta kun kaikki pallot ovat pysähtyneet ilman 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 kielletyiltä 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 KIINNI TOISSAAN 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 liikahda sen takia että se menettää tukensa lyöntipallost.

### **§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”.

## VALLIPELIT

### §25

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 TOISSAAN OLEVAT PALLOT

1. Mikäli pelipallo on kiinni toisessa pallossa 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 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 aloituspisteelle.
  - 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 em. tavalla, EIKÄ aloituspaikoilleen.

### 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.