

# BILJARDI: Five Ball Pyramid (Karolinskaja/Luikka-Kaisa)

## 1. YLEISTÄ

5 Ball Pyramidia pelataan viidellä pallolla, joista kaksi on valkoista (lyöntipallot), kaksi punaista ja yksi keltainen (kaisa). Peli pelataan normaalisti 100 pisteeseen, mutta eri variaatioita on olemassa. Molemmat pelaajat pelaavat pelin omilla lyöntipalloillaan. Viralliset pelipallot ovat 67mm halkaisijaltaan ja painoltaan n. 255g. (samat pallot kuin kaisassa ja pyramidissa) Peliä pelataan pääosin 12' pyramidipöydällä, mutta voi pelata myös 10' kaisapöydällä. Pelissä on samoja sääntöjä kuin kaisassa suurimpana erona se, että oman pussittaminen eli *luikan* tekeminen on sallittua.

### 1.1 TEIKKAUS

Pelijärjestys ratkaistaan teikkaamalla. Teikkauksessa pelaajat lyövät lyöntipallojaan samanaikaisesti aloituslinjan takaa ja yrittävät saada pallojaan alalinjan päätyvalliin kautta mahdollisimman lähelle aloituslinjan päätyvalliä. Teikkauksessa lyöntipallo

- ei saa koskettaa muita palloja
- ei saa koskettaa sivuvalleja
- ei saa mennä pussiin
- saa koskettaa ainoastaan kerran kumpaankin päätyvalliin
- ei saa ylittää pystysuunnassa keskiliinjaa.

Näissä tapauksissa pelaaja häviää automaattisesti teikkauksen. Teikkauksessa lähemmäksi aloituslinjan päätyvalliä 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 päätyvalliin osumaa.

## 1.2 PELIN ALOITUS

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

## 1.3 PELIN KULKU

Lyöntivuorossa olevan pelaajan on etukäteen maalattava (=kerrottava) minkä pallon, mihin ja miten hän aikoo pussittaa. Siis mahdolliset vallikosketukset, kyytipallot ja pallon kautta lyönnit on mainittava maalauksessa. Pelaaja ei voi maalata kahta eri palloa eli pussitusyrityksessä on maalattava esim. joko kohdepallo tai luikkapallo. Maalaukseen perustuvan sääntöjenmukaisen pussituksen tapahduttua pelaajan lyöntivuoro jatkuu. Mikäli pussitusta ei tapahdu tai tapahtuu virhe, lyöntivuoro vaihtuu. Nakkeja eli säännönmukaisen kohdepallon pussituksen yhteydessä lyöntipallon tekemiä kosketuksia muihin palloihin, ei tarvitse mainita maalauksessa. Onnistuneessa kohdepallon pussituksessa mahdollista luikkaa ei tarvitse myöskään maalata erikseen. Kohdepalloon / Luikkapalloon ei voi hyväksytyssä pussituksessa tulla kahta tai useampaa kosketusta peräkkäin lyöntipallolla / kohdepallolla (=käkä).

## 1.4 LYÖNTISUORITUS

Pelattaessa, eli lyöntisuorituksen aikana, on ainakin toisen jalan oltava kiinni lattiassa. Kepin eli "köön" pituus saa olla enintään 200cm – mukaan lukien mahdollinen jatkokappale (extension). Erillisiä apuvälineitä (esim. resti) ei saa käyttää (pois lukien pyörätuolipelaajat ja alle 160cm junioripelaajat joille juuri 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 200cm 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 1

## 2. PISTEIDEN LASKU

Kohdepallo + Nakkipallo(t)	= Pisteet	Jos myös luikka
○	2	4
○ + ●	4	6
○ + ●●	7	9
○ + ●●●	7	9
○ + ●●●●	10	12
○ + ●●●●●	13	15
●	3	6
● + ○	5	8
● + ●	6	9
● + ●○	8	11
● + ●●	9	12
● + ●●○	11	14
● + ●●●	12	15
● + ●●●○	14	17
●●	6	12
●● + ○	11	17
●● + ●	12	18
●● + ●○	14	20
●● + ●●	15	21
●● + ●●○	17	23
<b>Pussitettu valli(e)n kautta keskelle</b>		
●●	12	18
●● + ○	17	23
●● + ●	18	24
●● + ●○	20	26
●● + ●●	21	27
●● + ●●○	23	29

Nakki = lyöntipallon kosketus muihin palloihin sääntöjenmukaisen kohdepallon pussituksen tapahduttua. Nakkeja ei lasketa luikkamaalauksissa.

Jonkun muun kohdepallon pudotessa pussiin sääntöjenmukaisen pussituksen tapahduttua antaa se lyönnille lisäpisteitä pudonne(id)en pallo(je)n arvo(je)n mukaisesti. Maksimipistearvo yhdellä lyönnillä on siis teoreettiset 37 pistettä.

Myös luikkapallo kaisan ja valli(e)n kautta maattuna keskelle on 12 pistettä.

## 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) Pallon kautta tai kyydillä pussitetuista kohdepalloista ei lasketa nakkeja, mutta mahdolliset luikkapisteet lasketaan. Kyydillä tai pallosta vallin/vallien kautta keskelle pussitetusta kaisasta lasketaan vain 6 pistettä.

d) Kohdepallon/luikkapallon pussituksessa saa käyttää niin monta konstia kuin haluaa. Konsteja ovat kyytipallo sekä lyöntipallo/kohdepallo pallosta lyötynä. Vallia ei lasketa konstiksi.

## 3. PELIN LOPETUS

Peli pelataan 100 pisteeseen tai yli (ellei erikseen mainita muuta), pussittamalla punainen tai keltainen pallo, joko pelkästään tai nakeilla tai. Lopetuksen voi tehdä myös sääntöjenmukaisella luikalla punaisesta tai kaisasta., kyydillä, pallon kautta tai vallin/vallien kautta lyötynä. Valkoisella lopettaminen vaatii nakin. Mikäli valkoinen lyödään pussiin kyytipallon avulla tai luikkapallo lyödään pussiin valkoisen kautta, mahdollinen pelin lopetus vaatii lisäksi vielä punaisen tai keltaisen kohdepallon menemistä pussiin.

Erikoistilanteet:

a) Jos pelaaja pääsee 100 pisteeseen pussittamalla valkoisen/valkoiset ilman nakkeja, peli ei pääty, vaan lyöntivuoro jatkuu

b) Jos pelaaja pääsee 101 pisteeseen tai enemmän pussittamalla valkoisen/valkoiset ilman nakkeja, peli ei pääty, pisteet merkataan ylös ja lyöntivuoro vaihtuu.

c) Vaikka pelaajalla olisi voitettun tai hävityn ottelun jälkeen pisteitä 101 tai enemmän, merkitään loppupisteiksi enintään 100.

## 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 kuitenkin epähuomiossa 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

Pelaajalla on käsipallo aina sen jälkeen, kun oma valkoinen lyöntipallo on mennyt pussiin luikkana, vastustajan pussittamana, vahingossa yms. Kun pelaajalla on käsipallo, hän suorittaa vuorollaan lyöntinsä haluamastaan paikasta aloituslinjan takaa, pitäen vartalonsa vyötäröstä alaspäin pöydän päätylinjan takana. Ainoastaan kohdepallon pussitus kulmiin tai vallin/vallien kautta keskelle tuo pisteitä. Luikkaa ei saa käsipallosta tehdä. Käsipallosta saa suoraan pelata ainoastaan aloituslinjan etupuolella olevia palloja. 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 pallon, 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.

## 6. RANGAISTUSLYÖNTI-RATKAISU (= Voittolyöntikilpailu)

Jos yleisissä kilpailuissa peli ei ole päättynyt tunnin 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 lyöntivurojen aikana, alkaa rangaistuslyöntiratkaistu. (=voittolyöntikilpailu)

Rangaistuslyöntien aloittaja määritellään 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 tai omaa lyöntipalloa eli luikkaa kaisan kautta kulmaan (kaisa tällöin alapään pisteellä). Jos kaisa/luikka menee tarkoitettuun kulmaan, lisätään pelaajan normaalissa pelissä saamiin pisteisiin 6 pistettä. Pelaaja saa onnistuneen kohdepallon pussituksen jälkeen jatkaa kaisan/luikan pussittamista siitä mihin oma lyöntipallo on jäänyt joko keskelle tai kulmaan. Vastaavasti onnistuneen luikan jälkeen pelaaja jatkaa lyöntivuoroa käsipallosta valiten onko kaisa keskipisteellä vai alapisteellä. Lyöntivuoron aikana noudatetaan kaisan sääntöjä, eli pussittaa voi myös vallin tai vallien kautta ja keskelle ei saa pussittaa kaisaa suoraan kahta kertaa perätysten. Jos valkoinen lyöntipallo menee lyöntivuoron aikana kaisan kautta vahingossa pelkästään 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 100 pistettä ja hän on tällöin voittaja. Mikäli kumpikaan pelaajista ei saavuta 100 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 100 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 jatkolyönneissä aina

tasoitumahdollisuus mikäli ensimmäisenä lyövä pelaaja ei ylitä 100 pistettä.

Rangaistuslyönnissä lyövä pelaaja ei saa pysäyttää palloja ohilyönnin jälkeen vaan pallojen tulee antaa pyöriä loppuun asti, koska oma lyöntipallo voi vielä mennä vahingossa pussiin tms. 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 (ja ei ole onnistunut kohdepallon pussitusta suoritettu) 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

Jos maalattu luikkayritys menee johonkin toiseen pussiin vahingossa, se on myös virhe.

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). Talonmiestä ei lasketa, jos pelaaja lyö lyöntipalloa väh. puolen pallon leikkuulla (45 astetta) pois päin suhteessa kohdepalloon.

i) Jos pelaaja pelaa epähuomiossa väärällä lyöntipallolla, pussitusta ei hyväksytä, pallot jäävät paikoilleen ja lyöntivuoro vaihtuu. Tuomarilla/pelaajilla on myös mahdollisuus vaihtaa lyöntipallojen paikkaa keskenään, mikäli katsoo kyseisen ratkaisun olevan kaikkein paras vaihtoehto mahdollisen virheen sattuessa. Ainoastaan sillä lyönnillä, kun virhe havaitaan, tehdyt pisteet mitätöidään. Aikaisemmillä lyönneillä tehdyt pisteet hyväksytään, vaikkakin lyöntipallo olisi ollut väärä. 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 vaihtuneetkaan.

j) Jos tuomari katsoo virheen tapahtuessa, että siitä on koitunut virheen tekijälle ansaitsematonta etua, hän/vastustaja voi siirtää pallot näkemyksensä mukaan entisille paikoilleen ja lisäksi lyöntivuoro vaihtuu mikäli virheen tekijällä olisi sillä hetkellä 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 (ks. 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 (ks. 7. Virheet, kohta j.)

d) Jos pallo pysähtyy lyönnin aikana pussin suulle ja putoaa pussiin jonkin pallon vielä liikkussa, lasketaan siitä pisteet.

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. 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 hylätään ja lyöntivuoro vaihtuu.

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

Sääntöjen ylläpidosta vastaavat Suomen Biljardiliiton nimittämä pyramidijaosto.

SBIL pyramidijaoston yhteystiedot:  
<http://pyramidi.sbil.fi/yhteystiedot/>