

# PILJARD

## AEG JA KOHT

Piljarditurniir toimub Mengo piljardis (Narva mnt.8,Jewe Keskus., Jõhvi, Estonia) esmaspäeval 26. septembril kell 18.00 - 22.00.

## AJAKAVA

17:55 – 18:00 Võistluskoosolek

18:00 – 22:00 Võistlusmängud

## OSALEJAD

Võistkonnas on 2 mängijat. Mängu ajal ei ole mängijate vahetamine lubatud.

Osalema pääseb maksimaalselt 10 võistkonda.

## VÕISTLUSE SÜSTEEM

Turniir mängitakse Šveitsi süsteemis (iga võistkond mängib kokku 7 mängu). Võistkonnad asetused turniirisüsteemi loositakse kohe peale võistluskoosolekut võistluspaigas kohapeal. Mänguaeg maksimaalselt 30 minutit või kuni üks võistkond on saanud kaks võitu.

Mängitakse lihtsustatud 8-palliga piljardi võistlusmääruste järgi. Täpsemaid reegleid loe altpoolt!

## VÕISTKONDLIK PAREMUSJÄRJESTUS

Ettevõtete vahelises arvestuses toob punkte iga ettevõtte parim võistkond. Teised sama ettevõtte võistkonnad punkte kinni ei hoi. Mängima lubatakse ühest ettevõttest ka mitu võistkonda!

## VARUSTUS

Lubatud on kasutada ka isikliku piljardikiid mängimiseks.

## PILJARDI REEGLID

### 1. MÄNGU SISU

"Kaheksa palli" mängitakse löögikuuli (kii kuuli) ja 15 nummerdatud augukuuliga. Üks võistkond peab auku lööma kuule numbritega 1-7 (ühevärvilised), teine numbritega 9-15 (triibuga). **VÕIDAB VÕISTKOND, KES LÖÖB AUKU KÕIK OMA GRUPI KUULID NING SEEJÄREL ÕIETI KAHEKSANDA KUULI.**

### 2. LÖÖGI NIMETAMINE

Lööke turniiril nimetada ei ole vaja, v.a kaheksanda kuuli löömisel. Vt pt 18. Löögil olev mängija nimetab kuuli, mida ta kavatseb lüüa ning augu, kuhu ta selle kuuli lööb.

### 3. LÖÖGI AEG

1 löögi jaoks on osalejatel aega maksimaalselt 1 minut, v.a kohtumise viimasel 3 minutil kui 1 löögi jaoks on aega maksimaalselt 30 sekundit. Vajadusel võtavad aega võistlejad ise.

### 4. KUULIDE ASETUS

Avalöögiks paigutatakse kuulid kolmnurka tipuga laua keskkoha poole nii, et tipus (laua ülemise poole keskpunktis) on esimene kuul, kaheksas kuul on esimese taga ning kolmnurga alumistes tippudes on eri grupi kuulid.

### 5. AVALÖÖGI JÄRJEKORD

Proovilöögi võitja teeb avalöögi. Edasises tehakse avalöök vaheldumisi.

### 6. ÕIGE AVALÖÖK

Avalöök sooritatakse löögikuuliga otsajoone tagant. Avalöök loetakse õigeks kui löögikuul puutub vähemalt ühte kuuli.

7. LÖÖGIKUULI LÖÖMISEL AVALÖÖGIGA AUKU VÕI LAUALT VÄLJA (1) kõik aukulöödud augukuulid jäävad auku (v.a. kaheksas kuul, vt. p. 8), (2) tegemist on veaga, (3) laud on avatud. Vastane jätkab kuul käes otsajoone tagant.

8. AUGUKUULI LÖÖMINE AVALÖÖGIGA LAUALT VÄLJA on viga ning vastasel on õigus kas (1) aktsepteerida seisu ning jätkata (v.a. löögikuuli samaaegsel auku- või väljalöömisel) või (2) jätkata kuul käes otsajoone tagant. Väljalöödud kuule tagasi ei asetata.

9. KAHEKSANDA KUULI AVALÖÖGIGA AUKU LÖÖMISEL on avajal õigus (1) teha uus avalöök või (2) asetada kaheksas kuul lauale ning jätkata. Kui avaja lööb auku ka löögikuuli, siis on vastasel õigus (1) teha ise uus avalöök või lasta vea teinud mängijal uuesti avada või (2) asetada kaheksas kuul lauale ning jätkata kuul käes otsajoone tagant.

### 10. AVATUD LAUD

Laud on "avatud" kui augukuulide grupp on veel valimata. Vahetult peale avalööki on laud alati avatud. Avatud laua korral on õige lüüa löögikuuliga ükskõik millise kuuli pihta (v.a. kaheksas kuul) eesmärgiga lüüa valitud augukuul auku. Õigeks loetakse ka kombineeritud lööki, kus ühevärvilist lüüakse "läbi" triibuga kuuli ja vastupidi. Kaheksanda kuuli puudet esimesena avatud laual loetakse veaks ning vastane jätkab kuul käes otsajoone tagant, kusjuures laud on ikka avatud. Kõik kuulid, mis on avatud laual ebaõige löögiga auku löödud jäävad auku.

### 11. GRUPI VALIK

Grupi valik on tehtud, kui mängija peale avalööki avatud laual õige löögiga lööb kuuli auku. Grupi valikut ei tehta kunagi avalöögiga, isegi kui avalöögiga lüüakse üks või mitu ühe grupi kuuli auku. Peale avalööki on laud alati avatud.

### 12. ÕIGE LÖÖK

Kõikide löökide puhul (v.a. avalöök ning löök avatud laual) peab löögikuul esimesena puudutama oma grupi augukuuli.

### 13. SEERIA/LÖÖGIKORD

Peale õige löögi sooritamist on võistkonnal õigus seeriat jätkata (kui löödi oma grupi kuul auku), kuid löögikord läheb võistkonna teisele liikmele. Võistkonnal on õigus oma seeriat jätkata, kuni tema grupi kuulid on augus ning seejärel lüüa kaheksandat kuuli. Seeria lõppeb, kui mängija (1) ei löö oma grupi kuuli auku, (2) teeb vea või (3) võidab mängu.

### 14. KARISTUSLÖÖK - KUUL KÄES

Kui mängija teeb löögil vea, saab vastane löögikuuli kätte ning võib selle asetada mistahes kohta laual (avalöögil tehtud vea korral otsajoonetaha). Kuul käes situatsioonis võib mängija kasutada ainult käsi kuuli paigutamiseks, mistahes löögitaolist liigutust kii otsaga löögikuuli vastu loetakse löögiks.

#### 15. KOMBINERITUD LÖÖGID

Kombineeritud löögid - augukuuli löömine läbi teise oma grupi augukuuli - on lubatud, kaheksas kuul ei või olla esimeseks kuuliks, mida löögikuul puutub, kui see pole lööja ainus augukuul laual.

#### 16. VALESTI AUKU LÖÖDUD KUULID

Augukuuli loetakse valesti auku lööduks, kui (1) augukuuli auku löömisel tehakse viga. Kõik valesti auku löödud kuulid jäävad auku.

#### 17. AUGUKUULI(DE) LÖÖMINE LAUALT VÄLJA

Augukuuli või kuulide löömine laualt välja on viga ning lööja kaotab õiguse seeriat jätkata, kaheksanda kuuli väljalöömise korral on lööja kaotanud. Väljalöödud augukuulid jäävad laualt välja.

#### 18. KAHEKSANDA KUULI LÖÖMINE

Kaheksanda kuuli löömisel ei tähenda vea tegemine mängu kaotamist, kui kaheksandat kuuli ei löödud auku või laualt välja. Kaheksanda kuuli löömisel tuleb alati nimetada auk, kuhu lüüakse, valesse auku löömisel mäng kaotatakse. Peale igat seeriat on lööki sooritaval mängijal kohustus enne lööki nimetada auk kaheksanda kuuli löömiseks ning uue augu võib nimetada enne igat seeriat. Kui auku enne lööki ei nimetata kuid kaheksas kuul lüüakse auku, on tegemist veaga ning löögi teinud võistkond on mängu kaotanud.

#### 19. KAOTUS

Mängija kaotab mängu, kui ta: (1) Teeb vea samaaegselt kaheksanda kuuli aukulöömisega (v.a. avalööki); (2) Lööb kaheksanda auku koos viimase oma grupi kuuliga; (3) Lööb kaheksanda kuuli laualt välja; (4) Lööb kaheksanda kuuli valesse auku; (5) Lööb kaheksanda auku, kui mõni tema grupi kuul on veel laual. Loomulikult kaotab mängija mängu ka siis, kui vastane õige löögiga kaheksanda kuuli märgitud auku lööb.

#### 20. VÕIT

Mängud toimuvad 2 võiduni või maksimaalselt 30 minutit. Kui seis on 30 minuti lõppedes 1:1 saab teise punkti kirja võistkond, kellel on parajasti rohkem palle laual. Kui pallide arv on mänguaja lõppedes; 1:1 viigiseisus juures, võrdne, jääb mäng viiki ja mõlemad võistkonnad saavad 0,5 punkti.