



Biljardregler

Allmänna regler gällande felstötter:

- Vit boll (egen boll – egon) “förlöper” i hålet
- Att stöta innan alla bollar har slutat röra sig
- “Hoppstöt” genom att svepa med kölädret under vit, dvs när egen boll hoppar till pga en “kix” (en oren kontakt mellan köläder och vit, lädret glider av bollen). Gäller ej vid giltig hoppstöt om man höjer upp kön och stöter genom vit. Används mest av tävlingsspelare och med en speciell hoppkö.
- Vit flyger av bordet.
- Dubbelstöt dvs. att köspetsen träffar egen boll mer än en gång. Svårt att bedöma, men generellt gäller att du kan ej stöta framåt mot en boll som ligger kloss med vit utan att göra en dubbelstöt. Det är i och för sig möjligt genom att höja upp kön och stöta neråt igenom, men det är ändå av mycket hög svårighetsgrad.
- Att stöta utan att minst en fot har kontakt med golvet
- “Touch” att med kö, kroppsdel eller klädesplagg röra vid biljardbollarna.
- Att inte spela egen boll eller nummerboll i vall efter träff dvs. att inte någon boll går i hål.
- “Skjutstöt” att kölädret är i kontakt med med egen boll längre än tillåtet, dvs. att man föser vit boll.

8-ball

Samtliga bollar läggs upp i kakan "press" med varandra så gott det går. Kakan placeras med främsta bollen ovanpå huvudpricken som är märkt på bordet. Om tekning har hållits (i regel endast vid tävlings-/matchspel) spränger spelaren som vunnit tekningen, såvida inte spelarna kommit överens om vem som öppningspränger. Därefter spränger vinnaren av varje upplägg, spelomgång, om inte vinnaren låter motståndaren spränga.

Går boll i sprängningen får den som sprängde fortsätta. Därefter ska denne försöka, på "dessäng" (annonsering av boll och hål), sänka en låg – eller en hög nummerboll, "halv" eller "hel", vilket avgör vilken serie man i fortsättningen ska inrikta sig på och försöka sänka samtliga utav. När alla ens "halva" eller "hela" har sänkts ska den svarta 8:an sänkas på dessäng. Om detta uppnås är det vinst av omgången. Om 8:an går i och vit förlöper är det direkt förlust av upplägg, det samma gäller om 8:an sänks för tidigt.

Inkorrekt sänkt boll ligger kvar. I övrigt gäller att ifall man får boll i hand efter sprängning är det endast inom "kvarterslinjen" och man får endast försöka sänka en boll utanför.

9-ball

Till att börja med läggs endast nio bollar upp i kakan, press, format rad efter rad på följande sätt: en boll, två bollar, tre bollar, två bollar, en boll. 9:an läggs i mitten, dvs i tredje raden, och 1:an läggs längst fram. Kakan placeras med 1:an ovanpå huvudpricken som är märkt på bordet. Därefter spränger en av spelarna.

9-ball spelas i rotation, dvs man sänker boll efter boll (först 1:an, sedan 2:an, osv) fram till att någon sänker 9:an, vinstbollen, antingen som sista boll eller genom en "kombinationsstöt" t.ex. genom att spela 1:an på 9:an. Man vinner också ifall 9:an sänks i sprängningen, eller genom en "caromstöt", dvs genom att vit träffar avsedd boll, men att vit sedan träffar och sänker 9:an i samma stöt.

5a – 9a

Spelas som 9-ball men 5:an ger ett poäng och 9:an ger två poäng. Om 5:an eller 9:an sänks korrekt när det inte är deras tur (ej nummerföljd) läggs de upp på bordet igen på punkten som är på motsatt spelhalva sett från sprängsidan. Sänks de korrekt när det är deras tur (nummerföljd) ska de ej läggas upp på bordet. Skulle 5:an eller 9:an hamna utanför bordet pga felstöt läggs de upp på bordet igen. Spelet läggs upp igen tills någon av spelarna når 21 poäng.

10-ball

Endast 10 bollar läggs upp, press, med 1:an längst fram och 10:an i mitten i den tredje raden. Kakan läggs upp som i 8-ball fast utan bakersta raden. 10-ball spelas med dessäng, men i övrigt fungerar det som 9-ball förutom att 10:an är vinstboll och ifall du sänker felaktig boll så har motståndaren rätt att lämna över stöten till dig om denne önskar.

14-1

Spelas med samtliga bollar. Ett dessängspel där alla bollar är värda en poäng var. Kakan läggs upp som i 8-ball men öppningsstöten är annorlunda. I regel "safe-öppnar" man genom att spela tunt med medskruv på kakans yttersta hörnkantboll för att dels, 1. få två bollar plus vit i vall (vilket är ett krav), samt 2. lämna så få lägen som möjligt till din motspelare eftersom denne annars kan göra en hög serie. Den som öppnar har sällan till aldrig fördel av att göra det och därför är det viktigt att vinna teckningen som i regel avgör vem som öppnar, såvida inte något självmant öppnar.

Innan man lägger upp för nytt parti i 14-1 sparas alltid den sista bollen, "sprängbollen", för att kunna fortsätta sin serie och därför är det viktigt att ens "spelmönster", dvs i vilken ordning man plockar av bollarna, är bra så att man landar med en vinkel på sprängbollen för att kunna öppna kakan återigen och fortsätta sin serie.