



Contents

1. Sıralı Eşli Kuralları	2
2. 8 Top Oyun Kuralları.....	3
3. 9 Top Oyun Kuralları.....	7
4. 10 Top Oyun Kuralları.....	10
5. 14.1(Straight Pool) Oyun Kuralları	14



1.Sıralı Eşli Kuralları

Bant atışı

- Bant atışını, karşılaşma takım listesinde ilk sıraya yazılan sporcular yapar.
- Bant atışını kazanan sporcu, açılış kendisi veya rakip takımın ilk sırasına yazılan sporcunun yapmasını isteyebilir.

Açılış

- Takımlar arasında açılış sıralıdır.
- Eşler arasında açılış sıralıdır.

Açılış sonrası vuruşlar

- Her set içerisindeki vuruşlar sıralıdır.
- Nizami bir açılış yapan sporcu eğer top atmışsa takım arkadaşının vuruşu ile oyun devam eder.
- Nizami bir açılış sonucunda top girmemişse veya top girmesine rağmen sporcu oyuna devam edememişse veya nizami olmayan bir açılış yapılmışsa, rakip takımdan herhangi bir oyuncu masaya gelir ve oyuna devam eder. Masaya kimin geleceğine eşler karar verir.

Eşler arası diyalog

- Eşler vuruş öncesi nasıl bir vuruş yapacakları konusunda aralarında diğer masayı rahatsız etmeyecek şekilde kısa bir konuşma yapabilirler.
- Konuşma sonrası vuruşu yapacak olan oyuncu masada kalır, diğer oyuncu ise yan masayı engellemeyecek şekilde ayakta veya oturarak bekleyebilir.

Sıranın Bozulması

Eşler arasındaki açılış veya oyun sırasının bozulması ve bu durumun tespit edilmesi durumunda faul oluşur. Rakip top elde oyuna devam eder.



2.8 Top Oyun Kuralları

Oyunun Amacı

1'den 15'e kadar numaralandırılmış olan toplar ve isteka topu ile oynanır. Toplar 1'den 7'ye kadar olan düz toplar, 9'dan 15'e kadar olan parçalı ("çizgili" ya da "pijamalı" da denir) toplar ve siyah renkli 8 numaralı top (aslında bu da bir "düz" toptur) olarak sınıflandırılır. Amaç kendi seçtiğiniz top grubunu (düz veya parçalı) bitirdikten sonra siyah topu atarak seti kazanmaktır.

Deklerasyon

Bu disiplinde deklarasyon (topu hangi deliğe atacağını söyleme) vardır. Oyuncu atacağı delik belli olan toplarda deklere etme zorunluluğu yoktur. Ama rakibi emin değilse sorma hakkı vardır.

Deklere mecburiyeti olan vuruşlar; bant vuruşları, jump vuruşları, combine vuruşları ve atışın yapılacağı deliğin tam anlaşılır olmadığı pozisyonlar.

Açılış Bölgesi (Kitchen)

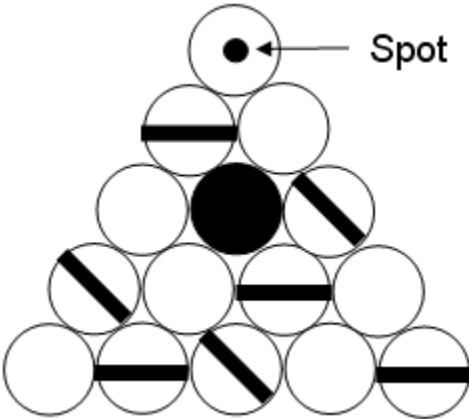
Uzun bantlardaki 2. noktalar arasındaki çizginin arkasında kalan bölge.

Başlangıç

Oyuna kimin başlayacağına bant atışı ile karar verilir. Her iki oyuncu, kendi vurdukları topu karşı kısa banttın (bu banta sadece bir kez değiştirerek) geri döndürerek kendilerine yakın olan kısa banda (temas ettirerek veya ettirmeden) mümkün olduğunca yakın bırakmaya çalışırlar. Atışı her iki oyuncu da aynı anda yapmamış iseler, atışı geç yapan oyuncunun diğer oyuncunun atışını izleyerek avantaj sağlamaması için konulmuş bir kural vardır. Bu kurala göre atışı geç yapan oyuncu, rakip oyuncunun topu karşı banda temas etmeden önce atışını yapmış olmalıdır, aksi halde ilk atışı yapan oyuncu bant atışını kazanır. En yakın bırakan oyuncu oyuna başlama ya da açılış rakibe verme hakkına sahip olur.

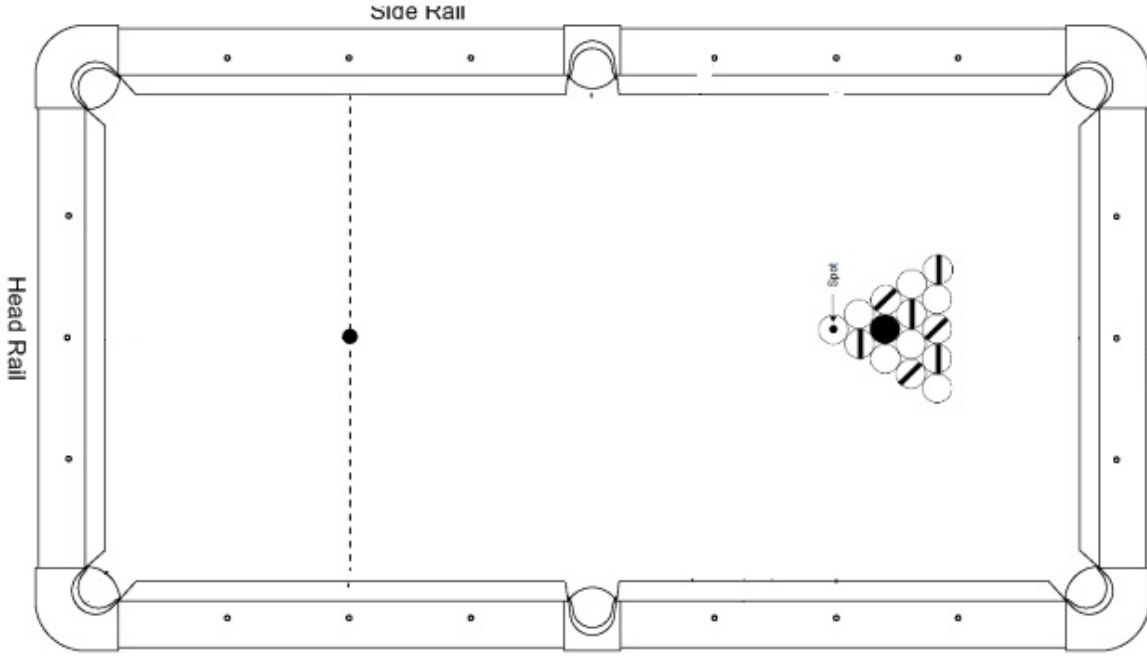
Diziliş

Toplar üçgen biçiminde dizilir. Dizilişte her zaman en öndeki topun 2 sıra arkasında, ortada 8 numaralı top bulunur, iki arka köşede ise bir düz ve bir parçalı top bulunmalıdır. Diğer toplar ise rasgele dizilerek her açılıştan sonra dağılımın farklı olması hedeflenir. En öndeki topun çuhaya temas ettiği nokta, kısa ve uzun bantlardaki 2. noktaların kesiştiği yerdir.



Açılış

Açılış yapan oyuncu, isteka topunu açılış bölgesinde istediği herhangi bir yere koyarak dizilmiş olan hedef toplara vurmaya çalışır. İlk temasın en öndeki topa olma mecburiyeti yoktur. Top deklere edilmez.



1. Açılışı yapan oyuncu, en az bir topu deliğe atmışsa ve faul yoksa oyuna devam eder. Masa açıktır.
2. Hiç top atılmamışsa en az 4 topun bant görme koşulunun gerçekleşmesi gerekmektedir. Bu koşulun gerçekleşmemesi durumunda sıra rakip oyuncuya geçer ve rakip oyuncunun üç seçeneği vardır.
 - a) Oyuna kaldığı yerden devam eder,
 - b) Topların yeniden dizilmesini isteyerek açılış yapmak,
 - c) Topların yeniden dizilmesini isteyerek rakibe açılış yaptırmak.
3. Açılış sırasında isteka topunun deliğe girmesi veya masa dışına çıkması. Bu koşullarının oluşması durumunda sıra rakibe geçer, isteka topunu açılış bölgesindeki herhangi bir yere koyarak (Masa açık) açılış bölgesi dışında bulunan hedef toplardan birine vurmak koşuluyla oyuna devam eder veya açılış bölgesi dışındaki bantları veya topları kullanarak açılış bölgesi içindeki bir topu deklere etmek koşuluyla atabilir.
4. Nizami bir açılış sonucunda 8 numaralı top deliğe girmiş ise, açılışı yapan oyuncunun iki seçeneği vardır:
 - a) Topların yeniden dizilmesini isteyerek yeniden açılış yapmak,
 - b) 8 numarayı kısa ve uzun bantlardaki 2. noktaların kesiştiği yere koyarak oyuna devam etmek.
5. Açılış sonucunda 8 numaralı top ile birlikte isteka topu da deliğe girmiş veya masa dışına çıkmış ise, rakip oyuncunun iki seçeneği vardır:
 - a) Topların yeniden dizilmesini isteyerek yeniden açılış yapmak,
 - b) 8 numarayı kısa ve uzun bantlardaki 2. noktaların kesiştiği yere, isteka topunu da açılış bölgesindeki herhangi bir yere koyarak oyuna devam etmek.
6. Açılışta hedef toplardan birinin veya birkaçının masa dışına çıkması durumunda (8 numaralı top hariç toplar deliğe atılır. 8 numaralı top masaya dizilir) sıra rakip oyuncuya geçer ve rakip oyuncunun iki seçeneği vardır.
 - a) Oyun kaldığı yerden devam etmek,
 - b) İsteka topu elde açılış bölgesinden oyuna devam etmek.
7. Eğer oyuncu yukarıdakiler dışında açılışta faul yaparsa (Masadaki toplara herhangi bir şekilde dokunmak vb.) gelen oyuncunun iki seçeneği vardır.
 - a) Oyun kaldığı yerden devam etmek,
 - b) İsteka topu elde açılış bölgesinden oyuna devam etmek.



Masanın “Açık” olma durumu

8 top disipliniinde, açılıştan sonraki atışlarda nizami bir şekilde deklarasyon yapılarak bir top seçilmediği sürece masa ‘açık’ olarak kabul edilir. Yani masanın ‘açık’ olması demek, henüz hiçbir oyuncunun düz ya da parçalı toplar grubundan birini seçmemiş olması demektir.

Açılış vuruşunda giren topların türleri ya da (eğer her iki top türünden de girmişse) bir top grubunun diğerinden fazla girmiş olması, kesinlikle açılış yapan oyuncunun hangi top grubunu seçeceği konusunda bir zorunluluk getiremez. Çünkü açılıştan giren topların tek avantajı, sıranın (eğer atış nizami ise) açılış yapan oyuncuda kalmasıdır. Masanın açık olduğu durumlarda oyuncu deklere etmek kaydıyla sekiz numaralı topun dışında herhangi bir topa vurarak deklere ettiği topu atabilir. Masa açıkken nizami olmayan atışlarda toplar delikte kalır.

Gurup Seçimi

Parçalı veya düz top seçimi açılış vuruşunda giren top veya topların sayısı ile belirlenmez. Masa açılış vuruşundan sonra her zaman açıktır. Grup seçimi açılış vuruşundan sonra deklere edilerek nizami bir şekilde atılan top ile yapılır.

Nizami Vuruşlar

Masanın açık olması durumu dışında tüm vuruşlarda oyuncu kendi gurubundaki bir topa öncelikle vurarak (1) atması veya (2) vuruştan sonra isteka topunun veya herhangi numaralı bir topun band görmesi gerekmektedir. Nizami vuruşlardan sonra rakibin toplarından herhangi birinin deliğe girmesi faul olarak değerlendirilmez.

Güvenli Vuruşlar

Güvenli vuruş nizami bir vuruştur. Taktik nedenlerle oyuncu hedef topu atarak veya atmazarak sırasını rakibe devredebilir. Oyuncu vuruştan önce rakibine güvenli vuruş yapacağını söylemek zorundadır. Aksi takdirde hedef topun atılması durumunda oyuna devam etmek zorundadır.

Nizami Olmayan Vuruşlar (Fauller)

Nizami olmayan her atış veya hareketten sonra sıra rakip oyuncuya geçer. Rakip oyuncu açılış faulü hariç her faul atışında isteka topunu masa üzerinde istediği yere koyarak devam etme hakkına sahiptir.

1. En az 1 ayak yere basmaksızın vuruş yapılması,
2. İsteka topunun deliğe girmesi veya masa dışına çıkması,
3. İsteka topunun ilk önce oyuncunun seçtiği top grubundan bir top (düz veya parçalı toplar) ile temas etmemesi (topu görmemesi),
4. İsteka topunun ilk önce oyuncunun seçtiği top grubundan bir topa temas ettikten sonra hiçbir topun band görmemesi (bant faulü kuralı),
5. Masa üzerindeki herhangi bir topa temas edilmesi,
6. Masa üzerindeki 8 numaralı top dışında herhangi bir topun atış sonucunda masa dışına çıkması,
7. Masa üzerindeki herhangi bir topun bantları çevreleyen bölgeye (küpeşteye) temas ederek masaya geri dönmesi,
8. Faul atışı kullanacak olan oyuncunun, isteka topunu istediği yere yerleştirirken istekanın ucu ile dürterek ileri doğru yapılan düzeltmeler (burada uç olarak tarif edilen bölge nizami bir vuruştan istekanın top ile temas ettiği bölgedir),
9. İstekanın atış sırasında top ile birden fazla temas etmesi (araba tabir edilen nizami olmayan vuruş),
10. Oyuncunun, isteka topunu bir engelin üzerinden zıplatmak amacıyla, topun çok dibine vurarak zıplatması.
11. Herhangi bir top hareket halindeyken isteka topuna vurmak.
12. Açılış faulünden sonra açılış bölgesi içerisinde bir topa vurmak yada beyaz topu açılış çizgisi önüne koymak.
13. Yavaş oyun: hakem eğer bir oyuncunun veya her ikisinin yavaş oynadığına karara verirse önce hızlanmaları için uyarır sonrasında shot clock uygular. Bu uygulamada belirlenene süre içerisinde vuruşunu tamamlamayan oyuncu faul yapmış olur.
14. Masada istekanın bırakılması; eğer oyuncu istekasını masada birşeyler ölçmek için kullanırsa ve ellerinden herhangi biri ile teması kesilirse bu bir faul olur.
15. Masanın açık olduğu durumlarda, öncelikle sekiz numaralı topa vurmak (Masa Açık).

Bu atış ve hareketlerin tamamı faul olarak nitelendirilir ve rakip oyuncu faul atışı kullanır.

Açılış faulleri dışındaki durumlarda oyuncu topu masa üzerinde istediği noktaya koyarak oyuna devam eder.



Version 18.04.2024

KKBF Oyun Kuralları

Aşağıdaki nizami olmayan atışlar sonucunda set kaybedilir

1. 8 numaralı topu deliğe atarken faul yapmak,
2. Kendi grubundan son top ile birlikte 8 numaralı topu deliğe atmak,
3. 8 numaralı topu oyun sırasında herhangi bir şekilde dışarı çıkarmak,
4. 8 numaralı topu deklare ettiği delik dışında bir deliğe atmak,
5. 8 numaralı topu kendi grubundaki toplar henüz bitmemiş iken herhangi bir deliğe atmak.

Çıkmaza Giren Oyun

Hakem oyunun çıkmaza girdiğine karara verirse, oyunculara maçın tekrarlanmasını isteyip istemedikleri sorar. Eğer oyunculardan herhangi biri devam etmek isterse hakem oyunculara üçer atış hakkı tanır ve bu süre sonunda oyunda yeterli bir gelişim olmadığını düşünüyorsa oyunu tekrarlatır. (hakem yoksa oyuncuların ortak kararı) ;

Özel Durum

- Delik kenarındaki bir top hareketsiz 5 saniyeden fazla durduktan sonra kendiliğinden deliğe düşerse, bu top delikten çıkarılarak mümkün olduğunca eski pozisyonuna yakın bir yere konulur. Oyun kaldığı yerden devam eder.



3.9 Top Oyun Kuralları

Oyunun Amacı

1'den 9'a kadar numaralandırılmış olan toplar ve beyaz top ile oynanır. Amaç her atışta isteka topunu öncelikle masadaki en ufak numaralı topa temas ettirmektir, fakat topları sıra numarasına göre atma zorunluluğu yoktur. Nizami olarak atılan her toptan sonra oyuncu, topu kaçırana, faul veya seti kazanana kadar masada kalır. 9 numaralı topu kurallara uygun bir atışla deliğe sokan oyuncu seti kazanır. Bu disiplinde deklarasyon (topu hangi deliğe atacağınızı söyleme) yoktur.

Açılış Bölgesi

Uzun bantlardaki 2. noktalar arasındaki çizginin arkasında kalan ve üç eşit parçaya bölünmüş alanın ortasında kalan kısımdır.

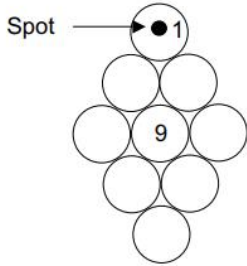
Başlangıç

Oyuna kimin başlayacağına bant atışı ile karar verilir. Her iki oyuncu, kendi vurdukları topu karşı kısa banttan geri döndürerek kendilerine yakın olan kısa banda mümkün olduğunca yakın bırakmaya çalışırlar.

Atışı her iki oyuncu da aynı anda yapmamış iseler, atışı geç yapan oyuncunun diğer oyuncunun atışını izleyerek avantaj sağlamaması için konulmuş bir kural vardır. Bu kurala göre atışı geç yapan oyuncu, diğer oyuncunun topu karşı banda temas etmeden önce atışını yapmış olmalıdır, aksi halde ilk atışı yapan oyuncu bant atışını kazanır. En yakın bırakan oyuncu oyuna başlama ya da açılışı rakibe verme hakkına sahip olur.

Diziliş

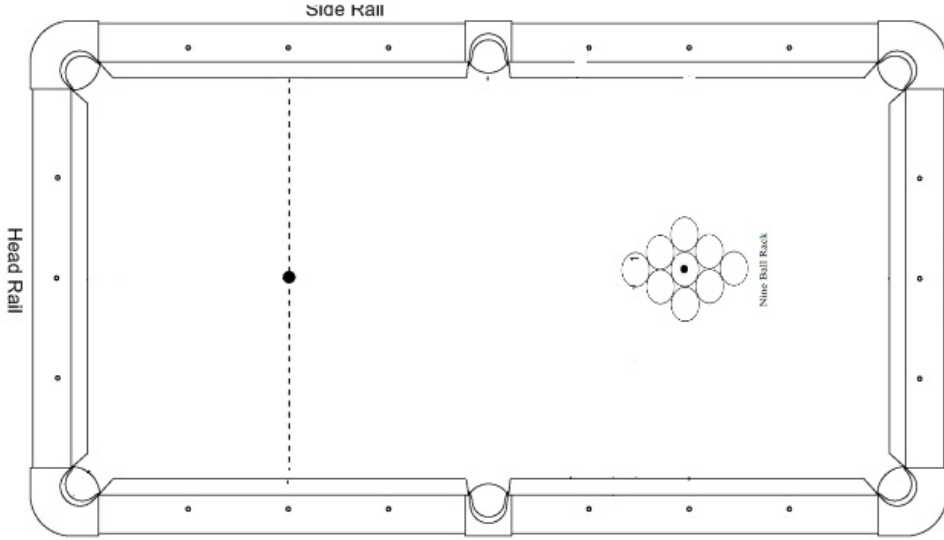
Toplar elmas biçiminde dizilir. Dizilişte her zaman en öne 1 numaralı top, ortaya da 9 numaralı top konur, diğer toplar rasgele dizilerek her açılıştan sonra dağılımın farklı olması hedeflenir. 1 numaralı topun çuhaya temas ettiği nokta, spot noktası (kısa ve uzun bantlardaki 2. noktaların kesiştiği yerin ilerisidir). 9 numaralı top spot noktasına dizilir. Açılışı yapan oyuncu, beyaz topu açılış yapacağı açılış bölgesi ile sınırlandırılan kısım içerisinde istediği herhangi bir yere koyabilir .



Nine Ball Rack

Açılış

Açılışı yapan oyuncu, isteka topunu açılış çizgisinin gerisine herhangi bir yere koyarak dizilmiş olan hedef toplara vurmak kaydıyla açılışı yapar. Açılış vuruşundan sonra herhangi bir top atılmazsa, en az dört topun band görmesi gerekmektedir. Aksi takdirde faul olur.



Açılış vuruşunda eğer 9 numaralı top deliğe girmiş ise, (turnuva direktörünün önceden açıklamış olduğu karara göre);

1. Açılış yapan oyuncu seti kazanır veya,
2. 9 numaralı top delikten çıkarılarak spot noktasına konup oyuna devam edilir.

1.1. **Kitchen Kuralı (Bu kural Turnuva direktörünün önceden açıklayacağı karara göre uygulanır)**

Açılış yapan oyuncu açılış yaptıktan sonra oyuna devam edebilmesi için ;

1. Bir top atıp en az iki topun açılış çizgisini geçmesi veya
2. İki top atıp en az bir topun açılış çizgisini geçmesi veya
3. Üç top atması gerekmektedir.
4. Top atamazsa en az üç topun açılış çizgisini geçmesi gerekir.

1,2 veya 3. madde şartlarından herhangi birinin gerçekleşmemesi durumunda sıra rakip oyuncuya geçer.

Sürme (pushout)

1. Kitchen kuralının gerçekleşmesi durumu:

Atış hakkına sahip olan oyuncu, pozisyonu beğenmediği takdirde beyaz topu masa üzerinde istediği bir yere doğru vurabilir veya istediği bir topu deliğe atabilir (deliğe atılan 9 numaralı top ise dışarı çıkarılarak kısa ve uzun bantlardaki 2. noktaların kesiştiği yere konur). Bu atışta top görmeme ve bant faulü kuralları geçersizdir. Bu atış her setin açılış vuruşu sonrasındaki ilk el için geçerlidir (İsteka topunun deliğe girmesi hariç). Rakip oyuncu isterse atış yapma veya sırayı rakibe devretme hakkına sahiptir. Devretme durumunda masaya gelen oyuncu oyuna devam etmek zorundadır.

2. Kitchen kuralının gerçekleşmeme durumu:

Masaya gelen oyuncunun iki seçeneği vardır.

- a) Masayı olduğu gibi kabul edip oyuna devam etmek,
- b) Masayı rakip oyuncuya devretmek.

sadece açılış yapan oyuncu sürme hakkına sahiptir



Giren Topların Dizilmesi

9 numaralı top dışında deliğe giren tüm toplar delikte kalır. Aşağıda sıralanan durumlarda 9 numaralı top spot noktasına konur.

9 numaralı top :

1. Faul yapılarak atılmışsa,
2. sürme yapılırken atılmışsa,
3. açılış sırasında girmişse (turnuva direktörüne göre bu kural değişebilir),
4. masa dışarısına çıkmışsa.

Nizami Vuruşlar

Oyuncu isteka topunu öncelikle masadaki en ufak numaralı topa temas ettirerek

1. atması veya
2. vuruştan sonra isteka topunun veya herhangi bir topun band görmesi gerekmektedir.

Nizami vuruşlardan sonra toplarından herhangi birinin deliğe girmesi oyuncunun oyuna devam etmesini sağlar. 9 Numaralı topun girmesi sonucu set kazanılır.

Nizami Olmayan Vuruşlar (Fauler):

Nizami olmayan her atış veya hareketten sonra sıra rakip oyuncuya geçer. Rakip oyuncu her faul atışında beyaz topu masa üzerinde istediği yere koyarak devam etme hakkına sahiptir (açılış faulü dahil).

1. En az 1 ayak yere basmaksızın vuruş yapılması,
2. İsteka topunun deliğe girmesi veya masa dışına çıkması,
3. İsteka topunun ilk önce masa üzerindeki en küçük numaralı top ile temas etmemesi (topu görmemesi),
4. İsteka topunun ilk önce masa üzerindeki en küçük numaralı topa temas ettikten sonra hiçbir topun bant görmemesi (bant faulü kuralı),
5. Masa üzerindeki herhangi bir topa temas edilmesi,
6. Masa üzerindeki herhangi bir topun atış sonucunda masa dışına çıkması
7. Masa üzerindeki herhangi bir topun bantları çevreleyen bölgeye (küpeşteye) temas ederek masaya geri dönmesi,
8. Faul atışı kullanacak olan oyuncunun, beyaz topu istediği yere yerleştirirken istekanın ucu ile ileriye doğru dürterek yapılan düzeltmeler (burada uç olarak tarif edilen bölge nizami bir vuruşta istekanın top ile temas ettiği bölgedir),
9. İstekanın atış sırasında top ile birden fazla temas etmesi (araba tabir edilen nizami olmayan vuruş),
10. Herhangi bir top hareket halindeyken isteka topuna vurmak,
11. Açılışı 1 numaralı topun dışında bir topa vurarak yapma,
12. Açılış sırasında hiçbir topun deliğe girmemesi ve en az 4 topun bant görme koşulunun gerçekleşmemesi,
13. Oyuncunun, beyaz topu bir engelin üzerinden zıplatmak amacıyla, topun çok dibine vurarak zıplatması (topun stekanın ucu dışındaki bölgeye temas etmesi).
14. Yavaş oyun: hakem eğer bir oyuncunun veya her ikisinde yavaş oynadığına karara verirse önce hızlanmaları için uyarır sonrasında shot clock uygular. Bu uygulamada belirlenene süre içerisinde vuruşunu tamamlamayan yuncu faul yapmış olur.
15. Masada istekanın bırakılması; eğer oyuncu istekasını masada birşeyler ölçmek için kullanırsa ve ellerinden herhangi biri ile teması kesilirse bu bir faul olur.

Bu atış ve hareketlerin tamamı faul olarak nitelendirilir ve rakip oyuncu faul atışı kullanır. Aynı anda birden fazla faul yapılmışsa bir faul olarak değerlendirilir.



Version 18.04.2024

KKBF Oyun Kuralları

Toplardan Birinin Masa Dışına Çıkması

9 Numaralı topun dışında herhangi bir top masa dışına çıkarsa bu top deliğe atılır ve rakip top elde (Faul) oyuna devam eder. 9 numaralı top masa dışına çıktığında ya da nizami olmayan bir atışla deliğe girdiğinde, diğer toplardan farklı olarak masada spot noktasına konur. Bu noktada başka bir topun bulunması durumunda, 9 numaralı top kısa bantdan bu noktaya enyakın olan yere yerleştirilir.

Set Kaybı

Bir oyuncu bir sette üst üste 3 kez faul yaparsa o seti kaybetmiş sayılır.

Çıkmaza Giren Oyun

Hakem oyunun çıkmaza girdiğine karara verirse, oyunculara maçın tekrarlanmasını isteyip istemedikleri sorar. Eğer oyunculardan herhangi biri devam etmek isterse hakem oyunculara üçer atış hakkı tanır ve bu süre sonunda oyunda yeterli bir gelişim olmadığını düşünüyorsa oyunu tekrarlatır. (hakem yoksa oyuncuların ortak kararı) ;

Özel Durum

Delik kenarındaki bir top hareketsiz 5 saniyeden fazla durduktan sonra kendiliğinden deliğe düşerse, bu top delikten çıkarılarak mümkün olduğunca eski pozisyonuna yakın bir yere konulur. Oyun kaldığı yerden devam eder.

4.10 Top Oyun Kuralları

Oyunun Amacı

1'den 10'a kadar numaralandırılmış olan toplar ve beyaz top ile oynanır. Amaç her atışta isteka topunu öncelikle masadaki en ufak numaralı topa temas ettirmektir, fakat topları sıra numarasına göre atma zorunluluğu yoktur. Nizami olarak atılan her toptan sonra oyuncu, topu kaçırana, faul veya seti kazanana kadar masada kalır. 10 numaralı topu kurallara uygun bir atışla deliğe sokan oyuncu seti kazanır. Bu disiplinde deklarasyon (topun hangi deliğe atılacağını söyleme) vardır.

Deklarasyon

Bu disiplinde deklarasyon (topun hangi deliğe atılacağını söyleme) vardır. Oyuncu atacağı delik belli olan toplarda deklere etme zorunluluğu yoktur. Ama rakibi emin değilse sorma hakkı vardır. Deklere mecburiyeti olan vuruşlar; bant vuruşları, jump vuruşları, combine vuruşları ve atışın yapılacağı deliğin tam anlaşılır olmadığı pozisyonlar.

Açılış Bölgesi

Uzun bantlardaki 2. noktalar arasındaki çizginin arkasında kalan kısımdır.

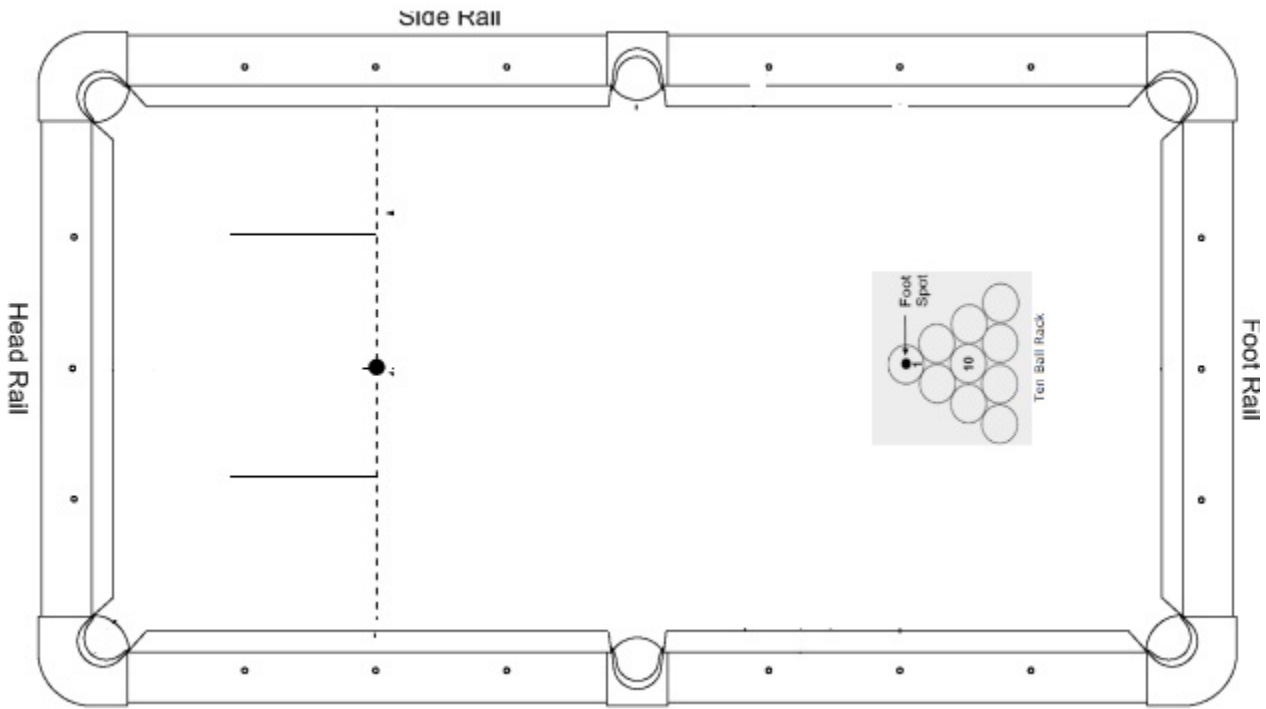
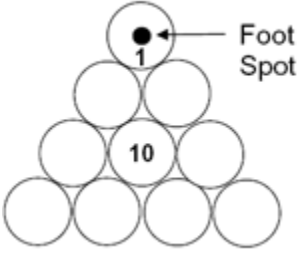
Başlangıç

Oyuna kimin başlayacağına bant atışı ile karar verilir. Her iki oyuncu, kendi vurdukları topu karşı kısa banttan geri döndürerek kendilerine yakın olan kısa banda mümkün olduğunca yakın bırakmaya çalışırlar.

Atışı her iki oyuncu da aynı anda yapmamış iseler, atışı geç yapan oyuncunun diğer oyuncunun atışını izleyerek avantaj sağlamaması için konulmuş bir kural vardır. Bu kurala göre atışı geç yapan oyuncu, diğer oyuncunun topu karşı banda temas etmeden önce atışını yapmış olmalıdır, aksi halde ilk atışı yapan oyuncu bant atışını kazanır. En yakın bırakan oyuncu oyuna başlama ya da açılışı rakibe verme hakkına sahip olur.

Diziliş

Toplar üçgen biçiminde dizilir. Dizilişte her zaman en öne 1 numaralı top, ortaya da 10 numaralı top konur, diğer toplar rasgele dizilerek her açılıştan sonra dağılımın farklı olması hedeflenir. 1 numaralı topun çuhaya temas ettiği nokta, spot noktası (kısa ve uzun bantlardaki 2. noktaların kesiştiği yerdir). Açılışı yapan oyuncu, beyaz topu açılış yapacağı açılış çizgisi gerisi break box ile sınırlandırılan kısım dışında istediği herhangi bir yere koyabilir.



Açılış

Açılış yapan oyuncu, isteka topunu açılış bölgesinde istediği herhangi bir yere koyarak dizilmiş olan hedef toplara vurmak kaydıyla açılış yapar. Açılış vuruşundan sonra herhangi bir top atılmazsa, en az dört topun band görmesi gerekmektedir. Aksi takdirde faul olur.

Açılış vuruşunda eğer 10 numaralı top deliğe girmiş ise, 10 numaralı top delikten çıkarılarak spot noktasına konup oyuna devam edilir.

Sürme (pushout)

Nizami bir açılış vuruşundan hemen sonra atış hakkına sahip olan oyuncu, pozisyonu beğenmediği takdirde beyaz topu masa üzerinde istediği bir yere doğru vurabilir veya istediği bir topu deliğe atabilir (deliğe atılan 10 numaralı top ise dışarı çıkarılarak spot noktasına konur. Bu atışta top görmeme ve bant faulü kuralları geçersizdir. Bu atış her setin açılış vuruşu sonrasındaki ilk el için geçerlidir (İsteka topunun deliğe girmesi hariç). Rakip oyuncu isterse atış yapma veya sırayı rakibe devretme hakkına sahiptir. Devretme durumunda masaya gelen oyuncu oyuna devam etmek zorundadır.



Version 18.04.2024

KKBF Oyun Kuralları

Güvenli Vuruşlar

Güvenli vuruş nizami bir vuruştur. Taktik nedenlerle oyuncu hedef topu atmayaarak sırasını rakibe devredebilir. Oyuncu vuruştan önce rakibini ve seyirciyi bilgilendirmek için güvenli vuruş yapacağını söylemesi (özellikle Tv masaları ve final maçlarında turnuva direktörü tarafında istenir) gerekir. Aksi takdirde hedef topun atılması durumunda oyuna devam etmek zorundadır. Oyuncu güvenli vuruşu belirttikten sonra hedef toplardan herhangi birini atarsa masaya gelen oyuncunun iki seçeneği vardır ;

1. Oyuna kaldığı yerden devam etmek,
2. Oyun sırasını rakibine devretmek.

Yanlışlıkla Atılan Toplar

Açılıştan sonra herhangi bir vuruşta deklere etmiş olduğu topu yanlış deliğe atarsa veya deklere etmiş olduğu topu atamayıp başka bir veya birkaç top atarsa, masaya gelen oyuncunun iki seçeneği vardır;

1. Oyuna kaldığı yerden devam etmek,
2. Oyun sırasını rakibine devretmek.

Giren Topların Dizilmesi

10 numaralı top dışında deliğe giren tüm toplar delikte kalır. Aşağıda sıralanan durumlarda 10 numaralı top spot noktasına konur.

10 numaralı top :

1. nizami olmayan bir vuruşla atılmışsa,
2. sürme yapılırken atılmışsa,
3. açılış sırasında girmişse,
4. deklere edilmeden atılmışsa,
5. yanlışlıkla atılmışsa,
6. masa dışarısına çıkmışsa.
7. 10 topun kombine ile atılması
- 8.

Nizami Vuruşlar

Oyuncu isteka topunu öncelikle masadaki en ufak numaralı topa temas ettirerek

1. atması veya
2. vuruştan sonra isteka topunun veya herhangi bir topun band görmesi gerekmektedir.

Nizami vuruşlardan sonra oyuncunun deklere ettiği topun deliğe girmesi oyuncunun oyuna devam etmesini sağlar. 10 Numaralı topun girmesi sonucu set kazanılır (deklere etmek kaydıyla). 10 numaralı top son top olarak değerlendirilir ve en son atılmak zorundadır.

Nizami Olmayan Vuruşlar (Fauler):

Nizami olmayan her atış veya hareketten sonra sıra rakip oyuncuya geçer. Rakip oyuncu her faul atışında beyaz topu masa üzerinde istediği yere koyarak devam etme hakkına sahiptir (açılış faulü dahil).

1. En az 1 ayak yere basmaksızın vuruş yapılması,
2. İsteka topunun deliğe girmesi veya masa dışına çıkması,
3. İsteka topunun ilk önce masa üzerindeki en küçük numaralı top ile temas etmemesi (topu görmemesi),
4. İsteka topunun ilk önce masa üzerindeki en küçük numaralı topa temas ettikten sonra hiçbir topun bant görmemesi (bant faulü kuralı),
5. Masa üzerindeki herhangi bir topa temas edilmesi,
6. Masa üzerindeki herhangi bir topun atış sonucunda masa dışına çıkması
7. Masa üzerindeki herhangi bir topun bantları çevreleyen bölgeye (küpeşteye) temas ederek masaya geri dönmesi,
8. Faul atışı kullanacak olan oyuncunun, beyaz topu istediği yere yerleştirirken istekanın ucu ile ileriye doğru dürterek yapılan düzeltmeler (burada uç olarak tarif edilen bölge nizami bir vuruşta istekanın top ile temas ettiği bölgedir),
9. İstekanın atış sırasında top ile birden fazla temas etmesi (araba tabir edilen nizami olmayan vuruş),



10. Herhangi bir top hareket halindeyken isteka topuna vurmak,
11. Açılışı 1 numaralı topun dışında bir topa vurarak yapma,
12. Açılış sırasında hiçbir topun deliğe girmemesi ve en az 4 topun bant görme koşulunun gerçekleşmemesi,
13. Oyuncunun, beyaz topu bir engelin üzerinden zıplatmak amacıyla, topun çok dibine vurarak zıplatması (topun stekanın ucu dışındaki bölgeye temas etmesi).
14. Yavaş oyun: hakem eğer bir oyuncunun veya her ikisininde yavaş oynadığına karara verirse önce hızlanmaları için uyarır sonrasında shot clock uygular. Bu uygulamada belirlenene süre içerisinde vuruşunu tamamlamayan yuncu faul yapmış olur.
15. Masada istekanın bırakılması; eğer oyuncu istekasını masada birşeyler ölçmek için kullanırsa ve ellerinden herhangi biri ile teması kesilirse bu bir faul olur.

Bu atış ve hareketlerin tamamı faul olarak nitelendirilir ve rakip oyuncu faul atışı kullanır. Aynı anda birden fazla faul yapılmışsa bir faul olarak değerlendirilir.

Toplardan Birinin Masa Dışına Çıkması

10 Numaralı topun dışında herhangi bir top masa dışına çıkarsa bu top deliğe atılır ve rakip top elde (Faul) oyuna devam eder. 10 numaralı top masa dışına çıktığında ya da nizami olmayan bir atışla deliğe girdiğinde, diğer toplardan farklı olarak masada spot noktasına konur. Bu noktada başka bir topun bulunması durumunda, 10 numaralı top kısa bantdan bu noktaya enyakın olan yere yerleştirilir.

Set Kaybı

Bir oyuncu bir sette üst üste 3 kez faul yaparsa o seti kaybetmiş sayılır.

Çıkmaza Giren Oyun

Hakem oyunun çıkmaza girdiğine karara verirse, oyunculara maçın tekrarlanmasını isteyip istemedikleri sorar. Eğer oyunculardan herhangi biri devam etmek isterse hakem oyunculara üçer atış hakkı tanır ve bu süre sonunda oyunda yeterli bir gelişim olmadığını düşünüyorsa oyunu tekrarlatır. (hakem yoksa oyuncuların ortak kararı) ;

Özel Durum

Delik kenarındaki bir top hareketsiz 5 saniyeden fazla durduktan sonra kendiliğinden deliğe düşerse, bu top delikten çıkarılarak mümkün olduğunca eski pozisyonuna yakın bir yere konulur. Oyun kaldığı yerden devam eder.



5.14.1 (Straight Pool) Oyun Kuralları

14.1 veya Straight Pool olarak da bilinir, onbeş top ve bir isteka topu ile oynanır. Deklere edilerek cebe atılan her top bir sayı olarak hesaplanır ve belirlenen puana ilk ulaşan oyuncu maçı kazanır. Masadaki ondört top cebe atıldıktan sonra masada kalan 15'inci top yerinde sabit kalır (üçgen bölgesinde olmadığı durumda), diğer 14 top üçgen şeklinde dizilerek, son topu atan oyuncu kaldığı yerden devam eder.

Açılış yapacak oyuncunun belirlenmesi

Bant atışı yapılır, kısa banta yakın kalan oyuncu açılış yapma veya yaptıрма hakkına sahiptir.

Maç ve set açılış

İlk açılışta 15 Top üçgen şeklide açılış noktasına dizilir, 14 top cebe atıldıktan sonraki dizilişte beyaz ve 15'inci top yerlerinde sabit bırakılarak 14 top tekrar üçgen şeklinde dizilir.

Açılış vuruşu

Açılış vuruşunda aşağıdaki kurallar geçerlidir:

- Beyaz top açılış bölgesinde istenilen noktaya konulabilir.
- Deklere edilen top cebe düşmez ise, isteka topu ve en az 2 top banda değmelidir. Aksi takdirde açılış faulü olur. Faul yapan oyuncudan 2 sayı düşülür. Rakibi masayı olduğu gibi kabul etme veya doğru açılış yapılanaya kadar açılış tekrarlatma hakkına sahiptir.

Oyun sürekliliği ve maçı kazanma

Oyuncu deklere ettiği topları attığı sürece masada kalır ve maçı kazanması için belirlenen sayıya ulaşmaya çalışır, masada son top kaldıktan sonra tekrar diziliş için oyun durdurulur.

Deklarasyon

Her vuruş öncesinde vuruşu yapan oyuncu atacağı topu ve deliği belirtmek zorundadır. Vuruş yapan oyuncu 'Güvenli' vuruş derse oyun hakkını rakib oyuncuya devreder. Vuruş sonunda herhangi bir top atılırsa, bu top tekrar dizilir.

Hatalı Giren veya Masa Dışına Çıkan Topların Dizilişi

Güvenli vuruş, faullü vuruş, masa dışına çıkan veya deklere edilen topun girmediği vuruşlarda deliğe düşen diğer toplar çıkartılır ve üçgenin baş noktanın arkasına, mümkün olan en yakın konuma gelecek şekilde, orta çizgi boyunca dizilir. Eğer baş noktanın arka kısmı diğer toplar tarafından doldurulmuş ise top baş noktaya en yakın ön kısma dizilir.

Sayı

Oyuncunun deklere ederek attığı her top için 1 sayı kazanır. Yasal olarak cebe atılan topun dışında cebe düşen diğer toplar artı 1 sayı olarak hesaplanır. Faul yapıldığı zaman beyaz yerinde kalır ve faulü yapan oyuncudan 1 sayı düşülür. Faul cezalarından dolayı oyuncunun puanı eksi olabilir.

Özel dizilme durumları

Yeni bir rack için on dört topun dizilişinde, vuruş topu veya on beşinci obje topu rahatsızlık yaratıyorsa, aşağıdaki özel kurallar geçerlidir. Bir topun üçgene müdahale ettiği kabul edilir ise, o, üçgen çizgileri içinde veya üzerinde bulunmaktadır. Bir topun üçgenle müdahale edip etmediği sorulduğunda hakem bildirecektir.

- Eğer on beşinci top, on dördüncü topu atan vuruşta cebe atıldıysa, on beş top tekrar dizilir.
- Eğer her iki top da müdahale ediyorsa, on beşinci top tekrar dizilir ve vuruş topu açılış çizgisinin arkasında eldedir.
- Eğer sadece obje topu müdahale ediyorsa, açılış noktasına yerleştirilir veya vuruş topu açılış noktasını kapatıyorsa, orta noktaya yerleştirilir.

(d) Eğer sadece vuruş topu müdahale ediyorsa, o şu şekilde yerleştirilir: eğer obje topu açılış çizgisinin önünde veya üzerindeyse, vuruş topu açılış çizgisinin arkasında eldedir; eğer obje topu açılış çizgisi arkasında ise, vuruş topu açılış noktasına yerleştirilir veya açılış noktası kapatılmışsa orta noktaya yerleştirilir.

Her durumda, oyuncunun yeni turun ilk vuruşunu oynamak için hangi obje topu seçebileceğine dair bir kısıtlama yoktur.

Eğer vuruş topu veya obje topu işaretlenmiş üçgen alanının hemen dışında ise ve diziliş için zaman geldiyse, Diziliş sırasında kazara hareket ettiği takdirde doğru bir şekilde yerleştirilebilmesi için.

hakem topun konumunu işaretlemelidir.



İsteka Topu Konumu	Üçgen İçerisinde	Üçgen içerisinde değil ve açılış noktasında değil	Açılış noktasında*
15. Top Konumu			
Üçgen İçerisinde	15.Top: Diziliş noktası İsteka Topu: Açılış çizgisi gerisi	15.Top: Açılış noktası İsteka Topu: Pozisyonda	15.Top: Orta nokta İsteka Topu: Pozisyonda
Delikte	15.Top: Diziliş noktası İsteka Topu: Açılış çizgisi gerisi	15.Top: Diziliş noktası İsteka Topu: Pozisyonda	15.Top: Diziliş Noktası İsteka Topu: Pozisyonda
Açılış çizgisi arkasında fakat açılış noktasında* değilse	15.Top: Pozisyonda İsteka Topu: Açılış noktası		
Açılış çizgisi ilerisinde ve üçgen içinde değilse	15.Top: Pozisyonda İsteka Topu: Açılış çizgisi gerisi		
Açılış Noktasında*	15.Top: Pozisyonda İsteka Topu: Orta nokta	*Açılış noktasında, açılış noktasındaki bir topun yerine konulmasını engelliyor demektir.	

Standart Fauler

Oyuncu aşağıdaki faullerden birini yaptığı takdirde, 1 sayı ceza alır, cebe düşen top varsa masaya çıkartılır ve sıra rakibe geçer. Beyaz top aşağıda belirtilen özel durumlar haricinde sabit yerinde kalır.

- 9.1 Beyaz top masanın dışına çıktığında veya cebe düştüğünde, açılış bölgesinde top elde.
- 9.2 Vuruştan sonra topların bant görmemesi
- 9.4 En az bir ayağın zemine temas etmemesi
- 9.5 Top veya topların masa dışına çıkması (Çıkan toplar masaya tekrar dizilir.)
- 9.6 Topa dokunma
- 9.7 Çift vuruş
- 9.8 Boş atış(push out)
- 9.9 Toplar hareket halindeyken vuruş
- 9.10 İsteka topunu belirlenen bölgenin dışına koyarak oyuna devam etmek

Açılış Faulu

Açılış faulu yapan oyuncu 3.maddede belirtildiği gibi 2 ceza puanı alır. Rakip masayı olduğu gibi kabul etme veya doğru açılış yapılana kadar açılışı tekrarlatma hakkına sahiptir.

Seri fauller

Peşpeşe 3 standart faul yapan oyuncu (Açılış faulü sayılmaz), son yaptığı faule 1 puan ve buna ek 15 puan ile toplamda 16 ceza puanı alır, tüm toplar tekrar dizilir ve cezayı alan oyuncu açılışı yaparak oyuna tekrar başlar.