

Pyramidin yleiset säännöt

1. Biljardivälineet ja tarvikkeet

Seuraavassa kuvattuihin pyramidipelin versioiden pelaamiseen tarvittavat välineet ovat biljardipöytä, pallot sekä apuvälineet (mm. resti). Pelimuotoja on lukuisia, mutta tässä sääntöoppaassa puhutaan pääosin pelimuodoista The Free Pyramid (**Amerikanka**), The Dynamic Pyramid (**Nevskaja**) ja The Combined Pyramid (**Moskovskaja**).



Kuva 1.

2. Biljardipöydän merkinnät

Biljardipöydän pelialueen pisteet ja viivat helpottavat huomasti pallojen asettelua, joten on erittäin suositeltavaa, että nämä ovat merkittyinä pelipöytään. Vähimmäisvaatimuksena ainakin alapiste ja yläpiste on syytä olla näkyvillä. (Kuva 1.):

1. Aloituspään piste – piste, joka on keskellä etuosaa
2. Keskipiste – piste, joka sijaitsee pelialueen keskellä
3. Ylälinjan piste – piste, joka sijaitsee keskellä takaosaa
4. Aloituslinja - suora linja, joka kulkee aloituspään pisteen kautta
5. Keskilinja – suora linja, joka kulkee keskipisteen kautta molempiin keskipusseihin
6. Pakan paikka

etusaa = aloituspään päätyvallista keskilinjaan oleva alue

takaosa = keskilinjasta takavalliin oleva alue

boksi = aloituspään päätyvallista aloituslinjaan oleva alue

3. Pallot

Aramithin n. 67 mm. halkaisijaltaan kokoisen pallon 16:n pallon sarja: Sisältää 15 valkoista palloa numeroituna yhdestä 15:een sekä yhden värillisen pallon ilman numeroa (normaalisti joko keltainen tai punainen). Pallon paino n. 255g.

4. Lyöntipallo ja kohdepallo

4.1 Lyöntipallo määräytyy pelin mukaan.

4.2 Moskovskajassa, Nevskajassa sekä klassisessa pyramidissa lyöntipallo on aina värillinen.

4.3 Amerikankassa mikä tahansa pallo voi olla lyöntipallo. Tämä ei kuitenkaan koske aloituslyöntiä, joka lyödään kaikissa pelimuodoissa aina värillisellä pallolla.

4.4 Kaikki muut pöydän pallot paitsi lyöntipallo ovat kohdepalloja.

5. Osuma lyöntipallolla kohdepalloon

Osuminen lyöntipallolla kohdepalloon on edellytys hyväksytyyn lyöntiin, myös aloituksessa. Kohdepalloon voi osua suoraan tai vallin kautta. Jos lyöntipallo ei ole osunut kohdepalloon, on siitä seurauksena virhe ja rangaistus. (ks. kohta 6)

6. Virheen jälkeen = rangaistus

Virhetilanteessa vastustaja saa valita itselleen yhden pallon pöydältä. Pallo tulee ottaa ennen seuraavaa lyöntiä pöydältä tai muulloin sitä ei enää saa ottaa ollenkaan. Tämän lisäksi vastustajalla on myös oikeus:

a) suorittaa seuraava lyöntivuoro tai b) antaa vastustajan jatkaa

Poikkeuksena erikseen pelimuodossa Nevskaja: Jos lyöntipallo menee pussiin virheen jälkeen tai menee pois pöydältä, vastustaja saa pallon pois ottamisen lisäksi valita:

a) lyödä vapaasta käsipallosta (kohdepalloa!) tai b) antaa vastustajan lyödä vapaasta käsipallosta (kohdepalloa!)

7. Teikkaus

Teikkaus suoritetaan niin, että pelaajat lyövät yhtäaikaisesti boksen sisältä pallon pöydän pitkittäissuunnassa takavalliin ja takaisin mahdollisimman lähelle aloituspään päätyvalliä. Se pelaajista, jonka pallo on lähempänä aloituspään valliä, voittaa teikkauksen.

Teikkauksen voittajalla on oikeus:

a) Suorittaa aloituslyönti itse, tai b) luovuttaa aloitus vastustajalle.

Teikkaus tuomitaan automaattisesti hävityksi, jos:

- Pallo ei osu päätyvalliin
- Pallo menee pussiin
- Pallo hyppää pois pöydältä
- Pallo osuu sivuvalliin
- Pallo osuu aloituspään valliin useammin kuin kerran

Jos kumpikaan pelaajista ei onnistu suorittamaan hyväksytyä teikkausta tai jos tuomari ei pysty määrittelemään kumman pelaajan pallo on lähempänä päätyvalliä, suoritetaan teikkaus uudestaan.

8. Pallojen alkuasetelma

Ennen aloituslyöntiä pallot asetetaan kolmion (pyramidin) muotoon siten, että etumainen pallo on ylälinjan pisteellä (ks. kuva 1). Jokaisen pallon tulee olla kiinni viereisessä pallossa. Pallot asetetaan kolmion muotoon käyttäen apuna "kolmiota" suoraan linjaan aloituspään pisteeseen nähden. Värillistä palloa käytetään aloitusballona. Aloitus suoritetaan boksen sisältä.

9. Pallon paikka

Pallon paikka määritellään sen keskipisteestä.

10. Boksi ja aloituslinja

10.1 Aloituslinja ei ole osa boksia.

10.2 Aloituslinjaa koskettava pallo on boksen ulkopuolella.

11. Pelin aloitus

11.1 Aloitus suoritetaan käsipallolla boksen sisältä.

11.2 Aloituspallona käytetään värillistä palloa.

11.3 Aloittava pelaaja saa asettaa lyöntipallon mihin tahansa boksen sisällä, mutta ei aloituslinjalle (ks. kohdat 9. ja 10.)

11.4 Jos lyöntipallo asetetaan boksen ulkopuolelle, pitää tuomarin tai vastustajan varoittaa pelaajaa ennen lyöntisuoritusta. Muussa tapauksessa tuomitaan lyöntipallo oikein asetetuksi.

11.5 Jos väärästä aloituspaikasta ilmoitetaan pelaajalle, on pelaajan korjattava pallon asema oikeaksi.

11.6 Lyöntipallon katsotaan olevan pelissä, kun kepin pää osuu palloon (ks. kohta 14.)

11.7 Niin kauan kun lyöntipallo ei ole pelissä, voidaan sen paikkaa muuttaa käsin tai kepin avulla.

11.8 Jos pallo on pelissä, mikä tahansa kosketus lyöntipalloon on rangaistavaa. (ks. kohta 6)

12. Oikea aloituslyönti

12.1. Pyramidin aloituslyönti on oikein suoritettu, jos lyöntipallon osuman mihin tahansa kohdepalloista jälkeen:

a) mikä tahansa pallo menee mihin tahansa pussiin, tai

b) mitkä tahansa kolme eri kohdepalloa koskettavat valliin, tai

c) mitkä tahansa kaksi eri kohdepalloa koskettavat valliin ja lisäksi yksi kohdepallo (mikä tahansa) ylittää keskilinjan, tai

d) mikä tahansa kohdepallo suorittaa (yksinään) kolme valliosumaa/keskilinjan ylitystä

Jos jokin edellisistä vaatimuksista ei toteudu, seuraa rangaistus. (ks. kohta 6). Huom! oman lyöntipallon valliosumia tai keskilinjan ylityksiä ei huomioida.

12.2. Jos aloittava pelaaja ei tee oikeaa aloituslyöntiä, on vastustajalla oikeus:

a) hyväksyä pallojen sijainti sekä valita itselleen yhden pallon pois pöydältä ja jatkaa peliä itse, tai

b) hyväksyä pallojen sijainti sekä valita itselleen yhden pallon pois pöydältä ja pakottaa vastustaja jatkamaan peliä, tai

c) asettaa pallot uudelleen aloituskuviioon, valita itselleen yhden pallon pois pöydältä, ja aloittaa itse, tai

d) asettaa pallot uudelleen aloituskuviioon, valita itselleen yhden pallon pois pöydältä, ja pakottaa vastustaja aloittamaan uudestaan.

13. Erän vaihto

Erät aloitetaan vuorotellen pelimuodosta riippumatta.

14. Lyönnin alku ja loppu

14.1. Lyönti alkaa, kun kepin pää osuu lyöntipalloon ja loppuu kun kaikki pallot pöydällä ovat pysähtyneet.

14.2. Seuraavaa lyöntiä ei saa suorittaa ennenkuin pallot ovat pysähtyneet. Muussa tapauksessa seuraa rangaistus. (ks. kohta 6)

15. Osuma palloon

Osuma palloon tulee suorittaa tipin päällä pituussuunnassa. Muussa tapauksessa seuraa rangaistus. (ks. kohta 6)

16. Jalan kosketus lattiaan

Osumahetkellä vähintään yhden jalan tulee koskettaa lattiaan. Muussa tapauksessa seuraa rangaistus. (ks. kohta 6)

17. Kielletty osuma palloon

17.1. Ainoastaan tipin osuminen palloon on sallittua. Jos pallo (lyöntipallo tai kohdepallo) osuu pelialueella kehoon, vaatteisiin, liituun, laitteeseen tai muuhun kepin osaan kuin tippiin jne. On siitä seurauksena rangaistus. (ks. kohta 6)

18. Kaksoiskosketus

Osumahetkellä tippi saa osua lyöntipalloon vain kerran. Muussa tapauksessa osuma on kaksoiskosketus ja siitä seuraa rangaistus. (ks. kohta 6)

19. Pallot kiinni toisissaan.

19.1. Mikäli lyöntipallon ja kohdepallon lyöntikulma on 45 astetta tai enemmän, pallot ovat pelattavissa keskenään riippumatta siitä, vaikka ne olisivat kiinni toisissaan.

20. Oikein suoritettu lyönti

Lyönti on oikein suoritettu, jos muita sääntöjä ei ole rikottu ja lyöntipallon osuman kohdepalloon jälkeen mikä tahansa pallo (lyöntipallo tai kohdepallo):

- a) Menee pussiin
- b) Osuu valliin ja sen jälkeen:
 - osuu toiseen valliin, tai
 - johdattaa minkä tahansa pallon toiseen valliin, tai
 - osuu mihin tahansa palloon, joka on vallissa
- c) Ylittää keskilinjan ja sen jälkeen:
 - osuu mihin tahansa valliin, tai
 - johdattaa minkä tahansa pallon mihin tahansa valliin, tai
 - osuu mihin tahansa palloon, joka on vallissa
- d) Osuu valliin ja sen jälkeen:
 - ylittää keskilinjan

Jos jokin edellämainituista ehdoista ei toteudu, seuraa rangaistus. (ks. kohta 6).

20.1. Pelitilanteessa pallojen osuminen, pomppaus vallista, keskilinjan ylitys jne. pitää tapahtua edellä mainitussa järjestyksessä. Muuten siitä seuraa rangaistus. (ks. kohta 6). Huom! Valleja ja keskilinjan ylityksiä omalla lyöntipallolla **ennen** osumaa kohdepalloon ei siis huomioida.

20.2. Jos lyöntipallo osuu lähellä valliä olevaan kohdepalloon, ja kohdepallo osuu lyöntipalloon siten, että lyöntipallo osuu valliin tai johdattaa sen keskilinjan yli, on lyönti oikein, jos tapahtui kaksi erillistä osumaa – "lyöntipallo ja kohdepallo" ja "kohdepallo ja lyöntipallo".

20.3. Pallo on ylittänyt keskilinjan, kun pallon keskikohta on ylittänyt keskilinjan. Jos pallo on ennen lyöntiä määritelty olevan tarkasti keskilinjalla, niin lyönnissä tätä pallon asemaa ei voida käyttää "keskilinjan ylityksenä".

21. Käsipallo

21.1. Amerikankassa ei ole käsipalloa.

21.2. Nevskajassa on vapaa käsipallo ja pussittaa voi vain kohdepallon. Luikka on virhe.

21.3. Moskovskajassa käsipallo suoritetaan boksista ja saa pussittaa luikan tai kohdepallon.

22. Oikein ja väärin pussitetut pallot

22.1. Pallo katsotaan oikein pussitetuksi, jos se on pudonnut pussiin oikein suoritettun lyönnin seurauksena.

22.2. Kaikki oikein pussitetut pallot poistetaan pusseista ja asetetaan telineeseen. Molemmille pelaajille on varattu telineessä oma puoli.

22.3. Mikäli pussitetun pallon yhteydessä sattuu virhe (tussi, pallo pomppaa pois pöydältä jne.), sekä pussitetut ja mahdollisesti pois pöydältä lentäneet pallot spotataan yläpään pisteelle järjestyksessä suoralle linjalle yläpisteen päätyvalliin nähden kiinni toisiinsa. Lisäksi rangaistus (ks. kohta 6)

22.4 Mikäli pallon spottaushetkellä yläpään pisteen ja yläpään päätyvallin väliin ei jää tilaa spotattavalle pallolle, spotataan pallo tällöin mahdollisimman lähelle yläpään pistettä keskipisteen ja yläpisteen väliin.

22.5 Palloa, joka pomppaa pois pussista takaisin pöydän pelialueelle, ei katsota pussitetuksi ja se pysyy pelissä. Siitä ei kuitenkaan seuraa rangaistusta.

23. Pussin suulla oleva pallo

23.1. Jos pallo putoaa "itsestään" pussiin ilman, että siihen osuu toinen pallo, nostetaan "itsestään" pudonnut pallo takaisin edeltävään paikkaan, ja peli jatkuu normaalisti sen pelaajan lyöntivuorolla, kummalla vuoro oli ennen pallon putoamista.

23.2. Jos pelaaja lyöntivuoron aikana tai sitä ennen itse aiheuttaa pussin suulla olevan pallon putoamisen (esim. tönäisemällä pöytää), on siitä seurauksena rangaistus ja pussin suulla ollut pussiin pudonnut pallo spotataan normaalisti yläpään pisteelle (ks. kohta 6 ja 22)

23.3. Jos liikkuva pallo pysähtyy pussin suulle siten, että se ei ole vakaassa tasapainotilassa ja sen jälkeen putoaa pussiin, katsotaan pallo menneeksi oikein pussiin.

24. Pois pöydältä hypännyt pallo

24.1. Pallon katsotaan olevan pois pöydältä, jos lyönnin jälkeen se on pysähtynyt pelialueen ulkopuolelle (vallin päälle tai lattialle jne.)

24.2. Pallon ei katsota olevan pois pöydältä, jos se on osunut vallin päälliseen tai vallin puuosaan ja sen jälkeen palannut pelialueelle "omin voimin", kuitenkin siten, että pallo ei ole osunut johonkin muuhun kuin biljardipöydän osaan.

24.3 Jos pallo koskettaa mitä tahansa muuta kuin biljardipöytää, esimerkiksi lamppua tai liitua jne. katsotaan pallon menneeksi yli pöydän, vaikka se kosketuksen jälkeen palaisikin pöydälle.

24.4. Jos mikä tahansa pallo osuu kohdepalloon ja osuman seurauksena kohdepallo menee pois pöydältä, seuraa rangaistus. (ks. kohta 6)

24.4. Kaikki pois pöydältä menneet pallot asetetaan takaisin yläpään pisteelle (ks. kohdat 22.3 ja 22.4).

25. Ulkopuolinen häiriö

25.1 Jos pelin aikana pallot liikkuvat jonkin ylimääräinen henkilön aiheuttamana, palautetaan pallot liikkumista edeltäneeseen tilanteeseen ja peli jatkuu. Ei rangaistusta.

25.2 Sääntöpykälää 25.1. noudatetaan myös äärimmäisissä tilanteissa (esim. maanjäristys, hurrikaani, valaistuksen putoaminen, äkillinen sähkökatkos tai muu vastaavanlainen ulkopuolisen häiriön aiheuttanut tekijä).

26. Vastustajan puuttuminen peliin

Jos pelaaja lyö väärällä vuorolla tai koskettaa mitä tahansa palloa vastustajan lyöntivuoron aikana, tulkitaan tämä peliin puuttumiseksi ja josta seuraa rangaistus. (ks. kohta 6)

THE FREE PYRAMID / AMERIKANKA (TURAKKA)

Amerikankassa noudatetaan biljardin yleisten sääntöjen lisäksi alla mainittuja sääntöjä.

1. Pelin tarkoitus

Pelaaja, joka ensimmäisenä pussittaa kahdeksan palloa, voittaa pelin.

2. Käytetyt pallot

Aramithin n. 67 mm. halkaisijaltaan kokoisen pallon 16:n pallon sarja: Sisältää 15 valkoista palloa numeroituna yhdestä 15:een sekä yhden värillisen pallon ilman numeroa (normaalisti joko keltainen tai punainen). Pallon paino n. 255g.

Lyöntipallona voidaan käyttää mitä tahansa pelialueen palloa muiden pallojen ollessa kohdepalloja.

3. Pallojen alkuasetelma

Ennen aloituslyöntiä pallot asetetaan kolmion (pyramidin) muotoon siten, että etumainen pallo on ylälinjan pisteellä (ks. kappale 1 (Pyramidin yleiset säännöt) - kuva 1). Jokaisen pallon tulee olla kiinni viereisessä pallossa. Pallot asetetaan kolmion muotoon käyttäen apuna "kolmiota" suoraan linjaan aloituspään pisteeseen nähden. Värillistä palloa käytetään aloituspallona. Aloitus suoritetaan boksen sisältä.

4. Aloituslyönti

Aloituslyönti suoritetaan boksen sisältä, ks. kappaleet 11 ja 12. (Pyramidin yleiset säännöt)

5. Pelin kulku

5.1. Lyöntipallo on jokaisella lyöntisuorituksella vapaasti pelaajan valittavissa, paitsi aloituslyönnissä (väripallo).

5.2. Pussitus voi tapahtua lyömällä kohdepallo pussiin tai lyömällä lyöntipallo kohdepallon kautta pussiin ("luikka").

5.3. Palloja ei tarvitse maalata. Oikein pussitettu pallo poistetaan pelistä.

5.4. Jokaisen lyönnin (paitsi aloituslyönnin) tulee tapahtua kappaleen 20. (Pyramidin yleiset säännöt) mukaisesti. Muussa tapauksessa rangaistus. (ks. kohta 6 Pyramidin yleisistä säännöistä)

6. Pisteet

Jokainen oikein pussitettu pallo lasketaan pisteisiin pelaajan hyväksi. Jo tehtyjä pisteitä ei voi menettää. Virhetilanteessa vastustajan pisteet lisääntyvät yhdellä.

7. Rangaistukset virhetilanteessa

Virhetilanteessa vastustaja nostaa pöydältä minkä tahansa pallon itselleen ja laittaa sen telineeseen. (ks. kohta 6 Pyramidin yleisistä säännöistä).

8. Pallojen takaisin asettelu

Kaikki väärin lyödyt ja pöydältä pois hypänneet pallot asetetaan takaisin pöydälle (ks. kohta 24 Pyramidin yleisistä säännöistä).

THE DYNAMICAL PYRAMID / NEVSKAJA

Nevskajassa noudatetaan biljardin yleisten sääntöjen lisäksi alla mainittuja sääntöjä.

1. Pelin tarkoitus

Pelaaja, joka ensimmäisenä pussittaa kahdeksan palloa, voittaa.

2. Käytetyt pallot

Aramithin n. 67 mm. halkaisijaltaan kokoisen pallon 16:n pallon sarja: Sisältää 15 valkoista palloa numeroituna yhdestä 15:een sekä yhden värillisen pallon ilman numeroa (normaalisti joko keltainen tai punainen). Pallon paino n. 255g.

3. Pallojen alkuasetelma

Ennen aloituslyöntiä pallot asetetaan kolmion (pyramidin) muotoon siten, että etumainen pallo on ylälinjan pisteellä (ks. kappale 1 (Pyramidin yleiset säännöt) - kuva 1). Jokaisen pallon tulee olla kiinni viereisessä pallossa. Pallot asetetaan kolmion muotoon käyttäen apuna "kolmiota" suoraan linjaan aloituspään pisteeseen nähden. Värillistä palloa käytetään aloituspallona. Aloitus suoritetaan boksen sisältä.

4. Aloituslyönti

Aloituslyönti suoritetaan boksen sisältä, ks. kappaleet 11 ja 12. (Pyramidin yleiset säännöt).

5. Pelin kulku

5.1. Pussitus voi tapahtua lyömällä kohdepallo pussiin tai lyömällä lyöntipallo kohdepallon kautta pussiin ("luikka").

5.2. Pelaajan pussittaessa lyöntipallon, pelaaja poistaa pöydältä minkä tahansa pallon itselleen ja asettaa sen telineeseen. Tämän jälkeen pelaaja asettaa lyöntipallon mihin tahansa paikkaan pöydällä. Tästä "vapaasta käsipallosta" voi pussittaa vain kohdepallon.

5.2.1 Jos lyöntipallo menee pussiin vapaasta käsipallosta, tästä seuraa rangaistus (ks. kohta 6 Pyramidin yleisistä säännöistä).

5.2.2 Jos lyöntipallo menee pussiin vapaasta käsipallosta ja samalla myös kohdepallo(t) on pudonnut pussiin, kohdepallo(t) palautuu kentälle (ks. kohta 22 Pyramidin yleisistä säännöistä) ja tästä seuraa myös rangaistus (ks. kohta 6 Pyramidin yleisistä säännöistä).

5.3. Palloja ei tarvitse maalata. Oikein pussitettu pallo poistetaan pelistä.

5.4. Jokaisen lyönnin (paitsi aloituslyönnin) tulee tapahtua kappaleen 20. (Pyramidin yleiset säännöt) mukaisesti. Muussa tapauksessa rangaistus. (ks. kohta 6 Pyramidin yleisistä säännöistä).

6. Pisteet

Jokainen oikein pussitettu pallo lasketaan pisteisiin pelaajan hyväksi. Jo tehtyjä pisteitä ei voi menettää. Virhetilanteessa vastustajan pisteet lisääntyvät yhdellä.

7. Virheen jälkeen

Virhetilanteessa vastustajalla on oikeus poistaa mikä tahansa pallo pöydältä ja jatkaa samasta tilanteesta, tai antaa virheen tehneen jatkaa. Lisäksi jos virheen yhteydessä on lyöntipallo mennyt pussiin / pois pelialueelta, vastustaja jatkaa vapaalla käsipallolla tai antaa virheen tehneen jatkaa vapaalla käsipallolla. Käsipallosta saa pussittaa vain kohdepallon.

8. Pallojen takaisin asettelu

Kaikki väärin lyödyt ja pöydältä pois hypänneet pallot asetetaan takaisin pöydälle (ks. kohta 24 Pyramidin yleisistä säännöistä).

THE COMBINED PYRAMID / MOSKOVSKAJA

Moskovskajassa noudatetaan biljardin yleisten sääntöjen lisäksi alla mainittuja sääntöjä.

1. Pelin tarkoitus

Pejaaja, joka ensimmäisenä pussittaa kahdeksan palloa, voittaa.

2. Käytetyt pallot

Aramithin n. 67 mm. halkaisijaltaan kokoisen pallon 16:n pallon sarja: Sisältää 15 valkoista palloa numeroituna yhdestä 15:een sekä yhden värillisen pallon ilman numeroa (normaalisti joko keltainen tai punainen). Pallon paino n. 255g.

3. Pallojen alkuasetelma

Ennen aloituslyöntiä pallot asetetaan kolmion (pyramidin) muotoon siten, että etumainen pallo on ylälinjan pisteellä (ks. kappale 1 (Pyramidin yleiset säännöt) - kuva 1). Jokaisen pallon tulee olla kiinni viereisessä pallossa. Pallot asetetaan kolmion muotoon käyttäen apuna "kolmiota" suoraan linjaan aloituspään pisteeseen nähden. Värillistä palloa käytetään aloituspallona. Aloitus suoritetaan boksen sisältä.

4. Aloituslyönti

Aloituslyönti suoritetaan boksen sisältä, ks. kappaleet 11 ja 12. (Pyramidin yleiset säännöt).

5. Pelin kulku

5.1. Pussitus voi tapahtua lyömällä kohdepallo pussiin tai lyömällä lyöntipallo kohdepallon kautta pussiin ("luikka").

5.2. Pelaajan pussittaessa lyöntipallon, pelaaja poistaa pöydältä minkä tahansa pallon ja asettaa sen telineeseen. Peli jatkuu vapaalla käsipallolla boksen sisältä (ks. kohdat 9 ja 10 Pyramidin yleisistä säännöistä).

5.3. Mikäli vapaalla käsipallolla lyötäessä kaikki kohdepallot ovat boksen sisällä, vaihtuu aloituspää toiselle puolelle pöytää.

5.4. Palloja ei tarvitse maalata. Oikein pussitettu pallo poistetaan pelistä.

5.5. Jokaisen lyönnin (paitsi aloituslyönnin) tulee tapahtua kappaleen 20. (Pyramidin yleiset säännöt) mukaisesti. Muussa tapauksessa rangaistus. (ks. kohta 6 Pyramidin yleisistä säännöistä)

6. Pisteet

Jokainen oikein pussitettu pallo lasketaan pisteisiin pelaajan hyväksi. Jo tehtyjä pisteitä ei voi menettää. Virhetilanteessa vastustajan pisteet lisääntyvät yhdellä

7. Rangaistukset virhetilanteessa

Virhetilanteessa vastustaja nostaa pöydältä minkä tahansa pallon itselleen ja laittaa sen telineeseen. (ks. kohta 6 Pyramidin yleisistä säännöistä)

Jos lyöntipallo on pompannut pois pöydältä, vastustaja saa virheen takia poistaa yhden pallon pöydältä itselleen. Tämän jälkeen vastustaja saa myös valita kumpi jatkaa vapaalla käsipallolla boksen sisältä. (ks. kohdat 9 ja 10 Pyramidin yleisistä säännöistä).

8. Pallojen takaisin asettelu

Kaikki väärin lyödyt ja pöydältä pois hypänneet pallot asetetaan takaisin pöydälle (ks. kohta 24 Pyramidin yleisistä säännöistä).