

Bilardo



Sokakta bilardo oynayan bilardo tutkunları [Nanjing, Çin](#).



Bilardo topları

Bilardo bir [spor](#) çeşididir. Son yıllarda spor dalları içinde önemli bir yer kaplamaya başlamıştır. Şu anda, Avrupa'nın en çok ilgilenilen 5 sporu arasındadır. Bilardo oynamak için gereken aletler; bilardo masası, [isteka](#) (bilardo sopası), bilardo topları, tebeşir (istekanın topa daha ölçülü vurmasını ve gereksiz yere kaymamasını sağlar, özellikle falsolu vuruşlarda çok işe yarar), köprü(isteğe göre) (zor uzanılan toplara yetişmeyi sağlar) gerekir.

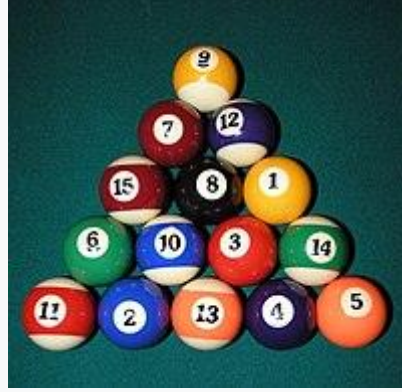
Bilardoda açılı hesaplamak ve hızı ayarlamak iki temel kuraldır. Bilardo kapalı bir alanda oynanır. Bilardo en başta cepli (delikli) bilardo ve cepsiz (deliksiz) bilardo olarak iki temel gruba ayrılır. Cepli bilardoya örnek olarak bilinen 8-Top (Amerikan) bilardosu ve Snooker vardır. Cepsiz bilardoysa 3-Top (3-Bant) bilardo olarak bilinir. Tabii bunların bugüne kadar ulaşamayan çeşitleri de vardır.



İçindekiler

- [1Amerikan Bilardosu \(pool\)](#)
- [28 Top](#)
- [314+1](#)
- [4Snooker](#)
- [53-Top \(Karambol\)](#)

Amerikan Bilardosu (pool)



8 top

8 Top

[Amerikalı](#) bilardosu, bilardonun bugüne kadar gelebilen ilk cepli bilardo çeşididir. Amerikan bilardosu adından da anlaşılacağı gibi Amerikalıların keşfettiği bilardo çeşididir. Amerikan bilardosunda düz olarak adlandırılan 1-7 arasında numaralanmış yedi tane top, çizgili (pijamalı) olarak adlandırılan 9-15 arasında numaralanmış top, 8 numaralı siyah bir top bir de vuruş yapılan beyaz top vardır. Yani tam olarak 16 tane top vardır.

Oyun, 2 kişi ya da 2 takım olarak, Bantlı veya Bantsız olarak oynanabilir. Oyunun amacı iki gruptan birini tamamlayıp siyah topu en son topun girdiği cep'e veya oyuncunun değiştirmemek kaydıyla deklare edeceği cep'e girdirmesidir. **“Bantsız” (topların cep'e girmeden önce veya Beyaz topun oyuncunun deklare ettiği topa değmeden önce bantı görmesi zorunlu değildir)** Oyun, topların şamadan farklı olarak **(1 ve 15 numaralı toplar 3 ve 10 numaralı topların yerini alır)** dizildikten sonra beyaz topun masanın diğer tarafından, masanın ilk çeyrek çizgisinden, oyuncunun istediği açıdan vurarak başlar. Cep'e ilk giren top oyunu başlatan oyuncunun hangi gruba oynayacağını belirler, açılışta top düşmemesi halinde rakip oynayacağı grubu seçer, açılışta iki farklı gruba ait topların cep'e girmesi faul sayılmaz, giren toplar çıkartılmaz, gruplar seçilerek oyun rakibe geçer. Oyun başladıktan sonra oyuncu her vuruşta hangi topu hangi cep'e girdireceğini vuruş öncesi deklare etmek zorundadır. 1 numara ve 15 numara toplar farklı olmak kaydıyla orta ceplere girdirilmesi zorunludur. İlk açılış ta 1 veya 15 numaralı toplardan birinin veya ikisinin ceplerden birine girmesi halinde cepten çıkartılmaz ve oyun devam eder, biri girmesi halinde rakip diğer topu orta ceplerden birine girdirmek zorundadır.

Fauller, (Rakibe beyaz topu istediği yerden başlatma hakkı sağlar), beyaz topu sokmak, herhangi bir topun masadan dışarı çıkması, yanlış gruptaki topun direkt veya çaptırarak cep'e sokulması, beyaz topun ilk önce diğer gruptan topa ya da siyah topa değmesi ya da hiçbir topa değmeden gitmesi, oyuncunun isteği haricinde herhangi bir eli, kıyafeti veya bir aletle herhangi bir topa dokunması, istekanın beyaz topa iki kere değmesi ya da beyaz top haricinde bir topa değmesi halinde uygulanır. Beyaz topun deliğe girdiği ya da masadan çıktığı durumlarda rakip oyuncu beyaz topu başlama çizgisinden istediği açıda başlatır, ancak ilk vuruşta vuracağı herhangi bir top masanın diğer yarısında olması veya beyaz topu banttan sektirerek ilk yarıda deklare edeceği topa vurabilir.

Oyunun kaybedilmesine sebep olan fauller, siyah topun daha siyah topa sıra gelmeden sokulması, siyah topun masadan dışarı çıkması ve siyah topun deklare edilenden başka bir cebe sokulmasıdır. Açılışta sadece siyah topun ceplerden birine girmesi halinde açılış yapan oyuncu oyunu kazanır, siyah topla birlikte başka herhangi topun ceplerden birine girmesi, oyunun kaybettirir. (Eğer son topta siyahın sokulacağı delik seçildikten sonra, önce beyaz top başka bir deliğe girerse ardından siyah top söylenen deliğe girerse, deliği seçen oyuncu oyunu kazanır. Deklare etme zorunluğu olan ya da olmayan tüm atışlarda son top olarak siyah top kalmış olsa dahi beyaz top ve siyah topun aynı atışta cebe sokulması durumunda beyaz ve siyahı soka taraf kaybeder. Bu durumda beyaz ve siyah toptan hangisinin önce girdiğine bakılmaz.)

Oyun “**Bantlı**” oynanması halinde beyaz topun deklare edilen topa değmeden önce veya deklare edilen topun cep’e girmeden önce bantı görmesi zorunludur.

Amerikan bilardosu en çok tercih edilen cepli bilardo çeşididir.

Masa Tipi	FT	Dış Ölçü	Oyun Alanı
Maç Bilardo Masası	10	315×170	284×142
Yarı Maç Bilardo Masası	9	285×160	245×127
Küçük Boy Bilardo Masası	7	240×135	245×127
Ev Tipi Bilardo Masası	6	220×125	190×95

Ayrıca 9-top, 14+1 ve Bank pool gibi çeşitleri vardır.

Yine, standart Amerikan Bilardo masasında oynanan bir oyundur. Kuralları hemen hemen aynıdır. Ancak bu oyunda sadece 1-9 arasındaki toplar kullanılır. Toplar, 1 numaralı top en önde ve 9 numaralı top tam ortada kalmak üzere diamond şeklinde 1 numaralı top açılış noktasında olacak şekilde birbirine yapışık olarak dizilir. Oyunun amacı, açılıştan sonra 1 numaralı toptan başlayarak sırayla gitmek ve en son 9 numaralı topu sokarak oyunu bitirmektir. Buradaki önemli nokta sıradaki topu gördükten sonra başka bir topu sokma hakkı olmasıdır. Örneğin sıra 2 numaralı toptayken, oyuncu beyaz topla önce 2 numaralı topu görüp daha sonra 9 numaralı topu sokarak oyunu kazanabilir. Bu durum bütün toplar için geçerlidir. 9 top oyununda deklarasyon yapılmaz. İstedığınız gibi oynayın.

14+1

Yine standart Amerikan Bilardo masasında oynanan bir oyundur. Bütün toplar 8-top düzeninde yerleştirilerek oyuna başlanır. Bu oyunda her iki oyuncu da sıra kendisindeyken istediği her topu sokabilir. Deliğe nizami olarak giren her top 1 sayıdır. Önceden belirlenen sayıya ulaşan oyuncu maçı kazanır. Bu oyunda da deklare yapmak zorunludur. Deklare edilen top yanlış deliğe girerse ya da başka bir top deliklerden birine girerse söz konusu top çıkarılıp açılış noktasına konur. Oyun sonu ise diğer türlerden tamamen farklıdır. Masadaki 15 topun sonuncusuna atış yapılmaz, masada kaldığı yerde bırakılarak önceden sokulmuş 14 top üçgen içinde en öndeki top olmadan dizilir. Topların diziliş sırası yoktur. Dizilişten sonra son toptan bir önceki topu yani 14. topu sokan oyuncu oyuna devam eder. İdeal devam biçimi masada önceki seriden kalan tek topu sokarak beyaz topla diğer 14 topu dağıtmak ya da "kırmaktır". Bu yapılamıyorsa güvenli vuruş yapmak gereklidir. Eğer 15. top üçgenin konacağı alanda kalmışsa üçgen içine konur ve 15 top birlikte dizilmiş olur. Aynı şey beyaz top için geçerli olursa açılış çizgisinden başlanır. Bu oyunda fauller -1 puan olarak hesaplanır. Faulden sonra beyaz topun kaldığı yerden devam edilir. Beyaz topun deliklere girmesi halinde açılış çizgisinde bir noktadan başlanabilir ancak açılış noktasının gerisindeki toplara atış yapılamaz. Üst üste 3 kez faul yapan oyuncudan 15 puan düşülür. Ayrıca bant kuralı da vardır. Bu kurala göre beyaz top ya da diğer toplardan en az biri vuruştan sonra en az 1 banta temas etmelidir.

Snooker

Ana madde: [Snooker](#)

Cepli bilardoya diğer bir örnek Snookerdir. İki kişi ya da iki takımla oynanır. Snookeri [İngilizler](#) savaşa giderken can sıkıntısından keşfetmişlerdir. Diğer bilardo çeşitlerinden canları sıkıldığı için keşfetme gereği duymuşlardır. İngilizler ilk keşfettiğinde renkli toplar yoktu. Renkli toplar sonradan keşfedildi bunlar [sarı](#) top (2 puan), [yeşil](#) top (3 puan), [kahverengi](#) top(4 puan), [mavi](#) top(5 puan), [pembe](#) top (6 puan) ve son olarak da siyah top(7 puan) olarak sıralanır. Bunların yanında 15 tane kırmızı top (1 puan) olarak sayılır ama kırmızı toplar en baştan beri vardır. Bir de yine bir tane beyaz top vardır. Yani toplam olarak 22 top vardır. Kuralları bir kırmızı top sokmak sonra da bir renkli top sokmak ardından yine bir kırmızı top sokmak gibi bir döngüye sahiptir. Faul olsa da olmasa da deliğe giren kırmızı top asla ve asla çıkartılmaz ama renkli toplar çıkartılır. Masada hiç kırmızı top kalmayınca renkli toplar kadem sırasına göre küçükten büyüğe doğru (sarı-yeşil-kahverengi-mavi-pembe-siyah) sokulur.

Fauller, sıra kırmızı toptayken beyaz topun deliğe girmesi (4 puan), sıra kırmızı toptayken renkli bir topun sokulması durumunda (sarı, yeşil, kahverengi için 4 puan, mavi için 5 puan, pembe için 6 puan, siyah için 7 puan) karşı tarafa geçirilir. Sıra renkli bir toptayken vurulan ilk renkli top yerine herhangi başka bir topun sokulması durumunda (kırmızı, sarı, yeşil, kahverengi için 4 puan, mavi için 5 puan, pembe için 6 puan, siyah için 7 puan) sokulan ya da ilk vurulan topun sayısı toplanmaz hangisinin puanı daha fazlaysa ona göre rakibe puan geçer. Herhangi bir topun masayı, yapılan vuruş sonrası terk etmesi ya da herhangi bir topa isteka harici herhangi bir şeyle değilmesi ya da beyaz topa iki kere vurulması halinde 7 puan karşı tarafa geçirilir. Oyunun adını aldığı "snooker" terimi aynı zamanda oyunun ayırıcı ve

can alıcı bir özelliğini adlandırmak için de kullanılır. Pot şansı olmayan ya da riske girmek istemeyen oyuncu beyaz topu masada rakibinin top görmesini engelleyecek bir noktaya bırakırsa - faul yapmadan - buna "snooker" bırakmak denir. "çinsnookeri" ise beyaz topu bir topa yapıştırmak suretiyle rakibi kontrolsüz, zor bir vuruş yapmaya zorlamaktır. Üst seviye oyuncular için pot yüzdesi ne kadar önemliyse snooker bırakabilmek ve snooker çözebilmek de o kadar önemlidir. Oyunculardan biri herhangi bir durumda faul yaptıktan sonra, sıra rakibine geçtiğinde eğer bu oyuncu masadaki kırmızılardan herhangi birinin her iki maksimum incesini düz bir vuruş çizgisinden göremiyorsa "freeball" veya "açık top" kuralı uygulanır. Bu kurala göre masa üstündeki tüm toplar (yani renkliler) kırmızı top olarak sayılır ve oyuncu istediği topa vurabilir. Renklilerden birini kırmızı yerine pot yaparsa kırmızı topların değeri olan 1 sayı kazanır ve renkli top yerine konur. Oyunun devamı normal şekilde oynanır.

Hesaplandığında bu oyunda en fazla 147 sayı yapılabilir (fauller sayılmazsa). En çok 147 RonnieO'Sullivan tarafından(9 kez-3'ü Crucible Tiyatrosunda olmak üzere)yapılmıştır. Steven Hendry ise, 8 kez maksimum seriye ulaşmıştır.Ronnie'nin yaptığı bu 9 seriden 5 seri en hızlı 5 maksimum seridir. Bu hızlı oyun tarzından dolayı kendisine roket Ronnie denir. Snookerın devleri(lokomotifleri) olarak bilinen oyuncular [RonnieO'Sullivan](#), StephenHendry, [Paul Hunter](#) (Kanser olmasına rağmen kemoterapi gördüğü hafta maça çıkmıştır, 2006 yılında kanserden öldü.)(Peter Ebdon), (John Higgins), (KenDoherty), (Steve Davis(80'lerin en büyük oyuncusu))

Kuralları pek bilinmediği için Türkiye'de çok tercih edilen bir bilardo çeşidi değildir. Yabancı turistleri (özellikle de İngiliz turistleri) ağırlayan oteller snookeri tercih eder. Snooker masasının boyu 3.60, eni 1.80'dir. Dünyanın en fazla tercih edilen bilardo oyunu olmaya doğru ilerlemektedir. Yavaş yavaş Britanya dışında da oynanmaya başlanmıştır.^{[1][2]}

3-Top (Karambol)

Cepsiz bilardoya en iyi örnekse 3-Top ([Karambol bilardo](#)) ve [Üç-Bant Bilardodur](#). Prensipler olarak bu iki oyun arasında çok az fark vardır. Bu iki oyun da aynı masada ve aynı toplarla oynanır. 3-Topta ve 3-Bantta bir bitiş sayısı seçilir örnek olarak (20) ve bu sayıya ilk ulaşan kazanır. Bu iki oyunda da bir beyaz top, bir sarı top ve bir de kırmızı top vardır. İki kişi ya da iki takım olarak oynanır. Kural olarak rakiplerden biri beyaz topa diğeri ise sarı topa vurur bu iki oyunda da kırmızı topa vurulmaz. 3-Topta sayı yapmak için vuruş yapılan topun diğeri iki topa değmesi lazımdır. 3-Bantta ise sayı yapmak için vuruş topunu 3 kez banta (bir banta üç kez ya da 3 ayrı banta gibi) temas etmesi ve diğeri iki topa vurmasıdır. 3-bant oyununun esas vuruşu yaparken istakanın çıkış noktasını dikkate alarak, topların masa içinde hangi hızda ve hangi açılarda yol alacağını hesap etmeye dayanır. Masa üstündeki nokta ya da diamond şeklindeki işaretler bu hesaplamaları yapmaya yardımcı olur. bu hesapların yapılabilmesi için farklı sayı sistemleri kullanılmaktadır. Sayı yapan kişi tekrar vurur. Faullerde karşı tarafa sayı geçmez. Herhangi bir topun masayı terk etmesi halinde faul olur. 3-Top 3-Banta göre daha kolay sayı yapılan bir oyundur.

Oyunda belirli bir seviyenin üzerine çıktıktan sonra sayıyla birlikte atış bırakmanın ve tuş engellemenin öğrenilmesi gerekir. Atış bırakmak için geometri hesabının yanı sıra oyun temposunun iyi ayarlanması gerekir.Ayrıca zor pozisyonlarda sayı almak yerine rakibe karot atmak tabir edilen vuruşlarla pozisyon vermemek düşünülebilir. Öbür

türlü sayı alınamazsa rakibe sote ya da sota tabir edilen kolay vuruş bırakılması kuvvetle muhtemeldir.

Türkiye'nin en başarılı bilardocularından Avrupa Şampiyonu [Semih Saygıner](#) Türkiye'de bilardonun özellikle de 3-Bant ve Karambol bilardonun öncüsü olarak görülür. Kendisinin Dünya Şampiyonlukları ve pek çok Türkiye şampiyonluğu vardır. Dünya genelindeki diğer büyük 3 bant oyuncularını RaymondCeulemans, TorbjörnBlomdahl, Sanchez olarak sayılabilir.

Bu oyun eskiden sadece göz kararı oynanırken büyük üstat RaymondCeulemans'ın bulunduğu diamond sistemle bir matematik hesaba dayandırılmıştır.

Turnike, ters turnike, 5 bant, viyana turnikesi, brikol, efekare, acem gibi pek çok özel vuruşu vardır.

Carom bilardonun karambol ve 3 bant dışında Bant, Artistik bilardo, 4 top gibi çeşitleri vardır.