

Pravidla karambolu

Pravidla pro jednotlivé soutěžní disciplíny (zkrácená)

Článek 1

Definice platného karambolu, bodové hodnocení

1.1 Karambol je platný, jestliže koule č.1 narazí do koule č.2 a č.3, koule se zastaví a v průběhu této akce nenastane žádná chyba. Každý platný karambol má hodnotu 1 bodu.

Definice náběhu

1.2 Náběh je pokus hráče o dosažení karambolu (série).

Určení pořadí hráčů

1.3 Určení pořadí hráčů se provádí tzv. rozhodovacím strkem. Koule jsou rozestaveny: červená na horní tečce, obě zbývající na pomyslné startovní čáře, tj. vpravo a vlevo od startovních teček směrem k mantinelům. Oba hráči současně zahrají koule na horní mantinel. Hráč, jehož koule se po návratu od horního mantinelu zastavila blíže k mantinelu dolnímu, rozhodne, který z hráčů bude hrát jako první. V případě shodné vzdálenosti obou koulí se rozhodovací strk opakuje. Jestliže koule jednoho z hráčů narazí do červené koule, považuje se to za chybu a volbu má soupeř. Rovněž tak je chybou, srazí-li se obě bílé koule. Právo volby má hráč, jehož koule nepřešla na soupeřovu polovinu. V případě, nedoběhne-li koule některého z hráčů na horní mantinel, rozhodovací strk se opakuje. Při druhém provinění již získává právo určení pořadí soupeř.

Délka partie, limit náběhů

1.4 Partie končí, jestliže hráč zahraje stanovený počet karambolů, nebo odehraje stanovený počet náběhů. Oba soupeři musí mít v jednotlivé partii možnost odehrát stejný počet náběhů. V případě, že hráč, který zahajoval partii zahrál stanovený počet karambolů, nebo odehrál limitem stanovený počet náběhů hra nekončí a hráč č.2 má možnost " Dohrávky ". Přičemž rozhodčí rozestaví koule do základní pozice. Výjimkou je hra na " Sety ", kde set skončí ihned po dohrání stanoveného počtu karambolů bez " Dohrávky ". V případě, že jsou sety limitovány počtem náběhů a hráč, který set zahajoval, do limitu nezahrál stanovený počet karambolů, má druhý hráč možnost hrát poslední náběh za základní pozice. Každý set začíná jiný hráč.

Technické podmínky, materiálové vybavení

1.5

a) Pro závodní hru se používají dva rozměry hrací plochy (to je vzdálenost mezi hranami gumových mantinelů udávána v centimetrech) 210 x 105 - malý stůl a 284 x 142 - velký stůl.

b) Mantinely jsou nalepeny na rámu stolu v místě dotyku s koulí musí být o 4-5mm vyšší nežli je poloměr koule, tj. cca 35-37mm nad hrací plochou.

c) Výška kulečnickového stolu měřená od podlahy k hornímu povrchu rámu, je stanovena na 79-80 cm.

d) Kulečnickový stůl je (zpravidla) opatřen elektrickým vytápěním, které udržuje konstantní teplotu hrací desky asi 25 stupňů C a brání tím nežádoucímu navlhnutí

sukna.

e) Sukno by mělo být maximálně rychloběžné a dokonale vypjaté na desce i mantinelech.

f) Koule musí být hladké, lesklé a přesně kulaté s průměrem 61,5mm. Hmotnost jedné koule může být 205-220 gramů, výjimkou mohou být koule pro trojband, které mohou mít hmotnost až 240 gramů pro jednu kouli. Rozdíl mezi jednotlivými koulemi nesmí překročit 2 gramy.

g) Osvětlení hrací plochy musí být rovnoměrné s intenzitou min. 520 luxů. Výška svítidel nesmí být menší nežli 80 cm nad deskou stolu. Světelný zdroj musí být umístěn tak, aby neoslňoval hráče ani okolí. Prostor okolo stolu (herna) nesmí být temný, musí být osvětlen min. 50 luxy.

h) Kulečnickový stůl smí být umístěn min. 1,5 m od stěny. Prostor mezi jednotlivými stoly by měl být obdobjí, ale obvykle postačuje menší vzdálenost.

i) Prostor okolo stolu je nutno opatřit neklouzavou krytinou.

Označení koulí ve hře

1.6 Označení koulí se upřesňuje takto:

a) Koule hrajícího hráče uvádíme pod číslem 1 (tzv. hráčova koule)

b) První zasažená koule má číslo 2

c) Druhá zasažená koule je vedena jako koule číslo 3

d) Koule č.2 a č.3 jsou také uváděny jako "cizí koule"

Chyby ve hře

1.7 Hráč udělá chybu a pozbývá práva pokračovat ve hře (náběhu, sérii) v těchto případech:

a) Když hráč neuspěje v provedení karambolu.

b) Vyhodí kouli z hrací plochy, nebo se tato dotkne dřevěného rámu.

c) Když hráč hraje další karambol, aniž se koule zastavily po provedení karambolu předchozího. V tomto případě je neplatný i předchozí karambol, protože bylo hráno, aniž se koule zastavily.

d) Když se hráč dotkne (i neúmyslně) kterékoliv koule rukou, tágem, oděvem nebo jakýmkoliv předmětem. Soupeř pokračuje ve hře z pozice, kterou koule zaujaly po dotyku.

e) Když se hráč dotkne přímo nebo nepřímo koule, aby např. odstranil cizí tělísko, které na ní ulpělo.

f) Když hráč úmyslně přemístí nebo napomůže k přemístění koulí pohybem stolu, nebo sukna, foukáním do koule apod. Soupeř má právo požadovat umístění koulí na místa, která zaujímaly před chybou.

g) Když hráč použije k úderu do koule jiné části tága nežli čepičky (kůžičky).

h) Když hráč zahrál "prostrk". Prostrkem se rozumí, jestliže: - kůžička tága je ještě v dotyku s koulí v okamžiku, kdy tato již naráží do další koule nebo mantinelu.

i) Když je přímo zasažena koule č.2, která lpí s koulí č.1. Viz pravidla pro různé disciplíny.

j) Když se kůžička tága dotkne dvakrát nebo vícekrát koule při jednom strku.

k) Když se hráč v okamžiku strku nedotýká podlahy alespoň jednou nohou.

l) Když hráč vyznačí na stole nebo mantinelu viditelné značky předpokládaného odrazu nebo běhu koule.

m) Když hráč hraje cizí koulí.

Karambol, při kterém byla zjištěna některá z výše uvedených chyb se nezapočítává, zatímco karamboly dosažené v průběhu série před zjištěním chyby jsou platné.

Dosáhne-li hráč karambolu po chybě, která se sice stala, ale nebyla včas zjištěna a ohlášena, je karambol platný a hráč pokračuje v sérii. Jakákoliv chyba zaviněná třetí osobou, která přivodí přemístění koulí, se nepřičítá hráči. V takovém případě jsou koule zpět umístěny co nejpřesněji do té pozice, kterou zaujímaly před chybou. Za hráčovu chybu se však považuje hraní cizí koulí při začátečním strku.

Článek 2

Zakázaná pole (zóny)

2.1 Počet a rozměry zakázaných polí určuje Evropská konfederace billiaru (CEB). Vyznačení těchto polí na hrací ploše se provádí co nejtěsněji čarami bílou křídou, tužkou apod.

2.2 V každém zakázaném poli smí hráč bezprostředně po sobě zahrát určitý počet karambolů. Počet těchto karambolů stanoví pravidla jednotlivých disciplín:

- a) Volná hra - 2 karamboly
- b) Všechny kádry/2 - 2 karamboly
- c) Všechny kádry/1 - 1 karambol
- d) Jednomantinelová hra (jednoband) a trojmantinelová hra (trojband) nemají zakázaná pole.

2.3 Jmenovatel ve zlomku u kádrových disciplín určuje maximální počet možných karambolů sehraných bezprostředně po sobě v jednom poli. Při sehrání druhého karambolu ve volné hře a v kádru/2 a při každém karambolu v kádru/1 musí jedna nebo obě "cizí" koule toto pole opustit.

2.4 Jedna, popřípadě obě cizí koule se mohou ihned po opuštění do téhož pole vrátit. V takovém případě získává hráč znovu právo na provedení dalších dvou nebo jednoho karambolu v zakázaném poli podle hrané soutěžní disciplíny.

2.5 Při všech druzích kádrových her jsou mimo zakázaná pole také vyznačeny kotvy - čtverce o délce strany 17,8 cm. Kotvy jsou umístěny u paty všech kádrových čar při mantinelech /odraznicích/. Čáry kotvové čtverce půlí, takže kotva zasahuje do obou vedlejších polí. V těchto kotvových čtvercích je hráč povinen řídit se stejnými ustanoveními jako u zakázaných polí.

2.6 Umístění koule přesně na vyznačené čáře zakázaného pole nebo kotvy je posuzováno v neprospěch hráče, tj. v pozici uvnitř, musí či nevyšla z pole. Kotva, ač zasahuje do dvou polí, tvoří samostatné zakázané pole.

2.7 Jestliže při zahraném karambolu, při němž měla koule pole opustit, žádná z koulí č. 2 nebo č. 3 tak neučinila, je karambol neplatný (chyba) a ve hře pokračuje soupeř.

Zahájení zápasu a vstup do hry - začáteční karambol

a) Hráč, který zápas zahajuje, hraje s bílou koulí bez tečky. Jeho soupeř vstupuje do hry s bílou koulí označenou tečkou (nebo žlutou). Každý z obou hráčů musí hrát stejnou koulí po celou dobu zápasu.

b) Koule pro začáteční karambol se rozmístí takto:

- červená koule na horní tečku
- bílá koule označená tečkou (nebo žlutá) na dolní tečku
- bílá koule bez tečky na jednu ze startovních teček (vpravo, nebo vlevo podle rozhodnutí hráče).

c) Začáteční karambol je nutno hrát od červené koule, a to přímo, nebo pomocí mantinelů - mantinel, červená a pak teprve karambol na bílé.

PRAVIDLA PRO VOLNOU HRU

Článek 3

Definice hry

3.1 Ve volné hře může hráč sehrát v jednom sledu neomezený počet karambolů, a to až do výše limitu určujícím délku zápasu. Při hře může neomezeně využívat celé hrací plochy mimo zakázaných rohů, kde se musí řídit ustanovením článku a odst. 2.2 pro zakázaná pole, tj. 2 karamboly. Rozměry rohů činí 1 délky a 1 šířky hrací plochy kulečnickového stolu.

Koule v dotyku, vyhozená koule

3.2 Pokud je koule č.1 ve vzájemném dotyku (s jinou koulí, nebo koulemi) - rozhodčí rozestaví všechny tři koule na značky začátečního karambolu podle ustanovení o "Zahájení zápasu a vstup do hry - začáteční karambol" a hráč pokračuje v náběhu.

3.3 Koule vyhozená z kulečnickového stolu - vypadne-li jedna nebo více koulí mimo hrací plochu, rozestaví se zpět na tečky podle pravidel platných pro jednotlivé soutěžní disciplíny. Koule se považuje za vyhozenou mimo hrací plochu, jakmile dopadla mimo gumové ohraničení stolu nebo se dotkla dřevěné části tohoto ohraničení (rámu). Rozhodčí umístí všechny tři koule na značky začátečního karambolu podle ustanovení o "Zahájení zápasu a vstup do hry - začáteční karambol", ale ve hře pokračuje soupeř.

PRAVIDLA PRO KÁDROVÉ HRY

Článek 4

Definice hry

4.1 Kádrové hry mají dva základní způsoby hry v zakázaných polích: Na jeden nebo dva karamboly uvnitř zakázaného pole.

4.2 Čáry rozdělují plochu na různě velké pole (kádry). Velikost těchto kádrů je určena druhem kádrové disciplíny a velikostí stolů. Číslo označující kádrovou disciplínu je totožné s délkou kádrového čtverce (čtyři čtverce v rozích hrací plochy) a udává se v cm. U paty všech kádrových čar při mantinelech jsou nakresleny kotvové čtverce, které zasahují do obou kádrových polí. Hru v kádrech a polích upravují ustanovení článku 2.

Koule v dotyku, vyhozená koule

4.3 Je-li koule č.1 v dotyku s jinou koulí (lpí), má hráč právo:

- a) dát si všechny tři koule od rozhodčího rozestavit do pozice základního karambolu, nebo
- b) hrát od mantinelu (tzv. buzaru), nebo
- c) hrát odvráceným sbodcem (piqué), ale pod podmínkou, že koule, která je v dotyku, se nepohne. Není však chybou, pohne-li se lepící koule jen proto, že ztratila oporu hráčovy koule. Rozhodující pro posouzení korektnosti je postavení hráčova tága při strku, nebo
- d) hrát od koule se kterou není hráčova koule v dotyku

4.4 Při vyhození koule z kulečnickového stolu rozhodčí umístí všechny 3 koule na značky začátečního karambolu a ve hře pokračuje soupeř.

PRAVIDLA PRO JEDNOMANTINELOVOU HRU - JEDNOBAND

Článek 5

Definice hry

5.1 Při jednobandu se musí hráčova koule dotknout nejméně jednoho mantinelu před dokončením karambolu, tj. před zásahem koule č. 3. Přitom je lhostejné, je-li hráno způsobem koule č. 2 - mantinel(y) - koule č. 3, nebo mantinel(y) - koule č. 2 a 3, popřípadě mantinel(y) - koule č. 2 - další mantinel(y) - koule č. 3. Pro tuto soutěžní disciplínu se nevyznačují na hrací ploše žádné zakázané plochy.

Koule v dotyku, vyhozená koule

5.2 Pokud jsou koule v dotyku (lpí) má hráč stejná práva jako ve stejné situaci při kádrových hrách, ale pouze za podmínky dodržení definice hry - nejméně jeden mantinel.

5.3 Při vyhození koule rozhodčí umístí všechny 3 koule na značky začátečního karambolu, ale ve hře pokračuje soupeř.

PRAVIDLA PRO TROJMANTINELOVOU HRU - TROJBAND

Článek 6

Definice hry

6.1 Při trojbandu se musí hráčova koule dotknout nejméně třikrát jednoho či více mantinelů před dokončením karambolu, tj. před zásahem koule č. 3. Přitom je lhostejno, je-li hráno způsobem koule č. 2 - mantinely - koule č. 3, nebo mantinely koule č. 2 a 3 nebo mantinely koule č. 2 - mantinely koule č. 3. rovněž pro tuto soutěžní disciplínu se nevyznačují na hrací ploše žádná zakázaná pole.

Koule v dotyku, vyhozená koule

6.2 Základní postavení koulí pro začáteční karambol tak typické pro všechny jiné soutěžní disciplíny se zde používá pouze pro zahájení zápasu a pro postavení koulí při vyrovnávacím náběhu celého zápasu. Ve všech ostatních případech se při hře

trojband (koule v dotyku, vyhozené koule) staví koule za sebou na podélnou čáru kulečnickového stolu, a to:

- a)** červená koule na horní tečku
- b)** soupeřova koule na střední tečku
- c)** koule, se kterou se bude pokračovat ve hře (hráčova koule) na spodní tečku podélné čáry kulečnickového stolu. Při kvartách se v průběhu hry vůbec nepoužívá startovních teček po obou stranách spodní tečky
- d)** je-li tečka, na kterou má být koule postavena, částečně, nebo zcela krytá některou další koulí, postaví se koule na tečku náležející té kouli, která tečku zakrývá.

6.3 Jsou-li koule v dotyku má hráč právo:

- a)** dát si koule od rozhodčího rozestavit na tečky, ale pouze koule, které byly v dotyku, a to shodně s výše uvedeným ustanovením článku 6.2., nebo
- b)** hrát od koule, která není s hráčovou koulí v dotyku, nebo
- c)** hrát od mantinelů, nebo
- d)** hrát odvráceným sbodcem (piqué). Ve všech těchto případech jen za podmínky, že koule č. 1 (hráčova koule) se dotkne nejméně 3x mantinelu, viz odst. 6.1.

6.4 Jsou-li koule vyhozeny z kulečnickového stolu rozestavují se pouze koule vyhozené, a to na tečky shodně s ustanovením článku 6.2. Jsou-li vyhozeny všechny 3 koule mimo hrací plochu, rozestaví se rovněž podle výše uvedeného ustanovení na tečky za sebou, nikoliv do pozice začátečního karambolu.