

Pravidlá Karambolu

I. Označenie gulí

II. Definície strku

III. Karambol

IV. Nábeh

V. Séria

I. Označenie gulí

- a) gule hrajúceho hráča uvádzame pod číslom 1 (tzv. hráčova guľa)
- b) prvá zasiahnutá guľa má číslo 2
- c) druhá zasiahnutá guľa je vedená ako guľa číslo 3
- d) gule č. 2 a č. 3 sú tiež uvádzané ako "cudzie gule".

II. Strk je posun gule č. 1, t.j. úvodná fáza karambolu.

III. Karambol je štandardná herná situácia, pri ktorej guľa č. 1 sa dotkla gule č. 2 a gule č. 3, všetky gule sa zastavily a v priebehu akcie sa nestala žiadna chyba.

Účelom hry je zahrať čo najviac karambolov.

Každý zahraný karambol má hodnotu 1.

IV. Nábeh je pokus hráča o dosiahnutie karambolu.

Vyrovňavací nábeh je záverečný nábeh, ktorým hráč s bielou guľou s bodkou dosiahol rovnakého počtu nábehov ako jeho súper (musí byť toľko krát pri stole ako protihráč)

V. Séria je počet karambolov dosiahnutých hráčom v jednom nábehu.

Zahájenie zápasu a vstup do hry - začiatkový karambol

Hráč, ktorý zápas zahajuje, hraje s bielou guľou neoznačenou bodkou. Jeho súper vstupuje do hry s bielou guľou označenou bodkou alebo s oranžovou (super aramith tournament). Každý z oboch hráčov musí hrať rovnakou guľou po celú dobu zápasu.

Gule pre začiatkový karambol sa rozmiestnia takto:

- a) červená guľa na horný bod
- b) biela guľa označená bodkou na dolný bod
- c) biela guľa bez bodky na jednu zo štartovných bodov (vpravo alebo vľavo podľa rozhodnutia hráča)

Začiatkový karambol je nutné hrať od červenej gule, a to priamo alebo pomocou mantinelov.

Vzdialenosť štartovacích bodov od dolného bodu je :

- a) pre malý stôl (210 x 105 cm) 13,50 cm
- b) pre veľký stôl (284 x 142 cm) 18,25 cm

Rozhodovací strk na začiatku zápasu

Zápas začína potom, čo rozhodca rozostaví obidve biele gule k rozhodovaciemu strku na štartovaciu čiaru vľavo a vpravo od oboch štartovacích bodov k pozdĺžnym mantinelom a červenú guľu na horný bod.

Obaja hráči súčasne zahrajú biele gule smerom na horný mantinel. Hráč, ktorého guľa sa po návrate od horného mantinelu zastavila bližšie od dolného mantinela, má právo rozhodnúť, kto zaháji zápas.

Ak sa gule pri rozhodovacom strku po návrate od horného mantinelu zastavily v rovnakej vzdialenosti od dolného mantinelu, musí rozhodca rozhodovací strk opakovať.

Chyby v hre

Chyby v hre se považujú za technické priestupky proti pravidlám hry, za ktoré hráč stráca právo pokračovať v hre. Tieto chyby posudzuje a ohlasuje stolový rozhodca.

Hráč urobí chybu a stráca právo pokračovať v hre v týchto prípadoch:

- a) hráč neuspeje v urobení karambolu. Rozhodca ohlásí "nebol"
- b) keď pri urobení karambolu jedna alebo viac gulí vyskočí mimo hraciu plochu. Rozhodca ohlásí "vyhodená guľa"

- c) keď hráč hraje ďalší karambol, bez toho aby sa gule zastavily po urobení predchádzajúceho karambolu. Rozhodca ohlásí "gule v pohybe". V tomto prípade je neplatný i predchádzajúci karambol.
- d) keď sa hráč neúmyslne dotkne ktorejkoľvek gule rukou, tágom, odevom alebo akýmkoľvek predmetom. Rozhodca ohlásí "dotyk". Súper pokračuje v hre z pozície, ktorú gule zaujali po dotyku.
- e) keď hráč premiestni alebo napomôže premiestniť gule priamym dotykom alebo aj nepriamo (fúkáním do gule, pohybom stola alebo plátna apod.) Rozhodca ohlásí "dotyk".
- f) keď hráč použije k úderu do gule iné časti tága ako kože špičky. Rozhodca ohlásí "nehrané kožou"
- g) keď hráč prestrčí guľu. Prestrčením s rozumie, ak:
 - kožička tága je ešte v dotyku s guľou č. 1 v okamihu, kedy táto guľa naráža na guľa č. 2 alebo na mantinel
 - kožička tága sa dotkne dvakrát alebo viac pri jednom strku gule č. 1
 - je priamo zasiahnutá guľa č. 2, ktorá spí s guľou č. 1. Výnimkou je použitie sbodca (massé). Rozhodca ohlásí "prestrk"
- h) keď sa hráč v okamihu strku nedotýka podlahy aspoň jednou nohou. Rozhodca ohlásí "noha nebola na zemi"
- i) keď hráč vyznačí na stole alebo na mantineli viditeľné značky predpokladaného odrazu a behu gule. Rozhodca ohlásí "značenie"
- j) keď rozhodca zistí, že hráč nehraje svoju guľu. Rozhodca ohlásí "cudzí guľa"
- k) karambol, pri ktorom bola zistená niektorá z vyššie uvedených chýb, se nezapočítáva
- l) ak chyby uvedenej pod písm. e) sa hráč dopustí úmyselne, je súper nastupujúci k ďalšej hre oprávnený požiadať rozhodcu o umiestnenie gule či gulí do pôvodnej pozície
- m) ak hráč dosiahne ďalšieho karambolu po chybe, ktorá sa síce stala, ale nebola rozhodcom zistená a ohlásená, je predchádzajúci karambol platný a hráč pokračuje vo svojom nábehu (sérii)
- n) akákoľvek chyba zavinená treťou osobou, poprípade rozhodcom, ktorá spôsobí premiestnenie gulí, sa nepripočíta hráčovi. V takom prípade rozhodca umiestni gule čo najpresnejšie do tej pozície, ktorú zaujímaly pred chybou. Hráč bude ale postihnutý, ak rozhodca chybne zostavil biele gule pri začiatočnom karambole a hráč v dôsledku toho hral s cudzou guľou.

Pravidlá pre voľnú hru

Vo voľnej hre môže hráč zahrať v jednom slede neomedzený počet karambolov, a to až do výšky limitu určujúci dĺžku zápasu. Pri hre môže neobmedzene využívať celú hraciu plochu mimo zakázaných polí, kde môže urobiť jeden karambol a pri druhom strku musí aspoň jedna

z cudzích guľí opustiť zakázané pole. Rozmery zakázaných polí tvoria 1 dĺžka a 1 šírka hracej plochy gulečnickového stolu.

Ak sú gule v dotyku rozhodca rozostaví všetky tri gule na značky začiatočného karambolu podľa ustanovení článku o rozostavaní guľí a hráč pokračuje v nábehu.

Ak vyhodí guľu, tak sa stavajú všetky gule do základného postavenia a hraje súper.

Pravidlá pre kádrové hry

Kádrové hry majú dva základné spôsoby hry v zakázaných poliach. Na jeden alebo na dva karamboly vnútri zakázaného poľa. U nás sa hraje len na dva. (52/2, 35/2, 71/2, 47/2)

V Európe sa hrá 47/1 a tiež 71/1, ale to sú veľmi náročné disciplíny.

Čiary rozdelujú hraciu plochu na rôzne veľké polia (kádry). Veľkosť týchto kádrov je určená druhom kádrovej disciplíny veľkosti stolov. Číslo označujúci kádrovú disciplínu je totožné s dĺžkou kádrového štvorca (štyri štvorce v rohoch hracej plochy) a udáva sa v cm. U päty všetkých kádrových čiar pri mantineloch sú nakreslené kotvové štvorce, ktoré zasahujú do oboch kádrových polí.

Ak je guľa č. 1 v dotyku s inou guľou, má hráč právo:

- a) dať si všetky 3 gule od rozhodcu rozostaviť do pozície základného karambolu.
- b) hrať od mantinelu alebo do priestoru, ale pod podmienkou, že guľa, ktorá je v dotyku, sa nepohne. Nieje však chybou, ak sa lepiaca guľa pohne len preto, že stratila oporu hráčovej gule.

Pri vyhodení gule zo stolu rozhodca umiestni všetky 3 gule na značky začiatočného karambolu a v hre pokračuje súper.

Nepriame - jednoband

Pri jednomantinelovej hre sa musí hráčova guľa dotknúť najmenej jedného mantinelu pred dokončením karambolu.

Pre túto súťažnú disciplínu sa nevyznačujú na hracej ploche žiadne zakázané plochy.

Keď guľa spí, hráč môže hrať od gule na mantinel alebo si môže nechať postaviť gule do základnej pozície.

Pri vyhodení gule zo stola s stavia začiatočná pozícia a hraje súper.

Trojband - kvarty - štvorlom

Pri trojmantinelovej hre sa musí hráčová guľa dotknúť najmenej trikrát jedného alebo viacej mantinelov pred dokončením karambolu.

Ak je guľa v dotyku, má hráč právo:

- a) dať si spiace gule od rozhodcu rozostaviť na body
- b) hrať od gule, ktorá nie je s hráčovou guľou v dotyku
- c) hrať od mantinelov

Ak guľa vyskočí zo stolu, nastavuje sa len vyskočená guľa.

Gule sa stavajú na pozdĺžnu čiaru, červená na vrchný bod. Hráčova guľa na spodný bod a súperová guľa na prostredný bod.

Umelecký billiard

Umelecký billiard je zahranie povinných figúr (karambolov) daným spôsobom s určeným behom gule č. 1, v niektorých prípadoch aj dráhou guľí č. 2 a 3. Obsahuje 68 pozíc s rôznym koeficientom obtiažnosti.

