

Poniższe opracowanie jest wyciągiem z oficjalnych Przepisów Światowej Federacji Karambolu (Union Mondiale de Billard, UMB) z dnia 01.01.1989 oraz z Przepisów Europejskiej Federacji Karambolu (Confederation Europenne de Billard, CEB; dokument - European Playing Rules) z dnia 18.08.2009. Dotyczy ono wszelkich zasad związanych z oficjalnie rozgrywanymi w Polsce dyscyplinami Karambolu (pod auspicjami Polskiego Związku Bilardowego). W opracowaniu zachowana została zgodność faktyczna i merytoryczna z formatem Przepisów UMB jako organizacji nadrzędnej w stosunku do CEB.

Pełne wersje Przepisów (zawierające również specyfikację techniczną) dostępne są pod adresami:

[http://www.umb.org/Rules/Carom\\_Rules.pdf](http://www.umb.org/Rules/Carom_Rules.pdf) - UMB

oraz

<http://www.eurobillard.org/regelwerk/E6.pdf> - CEB

(W niniejszym opracowaniu zastosowano słowo "kanon" jako fonetyczną wersję międzynarodowej terminologii Karambolu (canon – tu: zderzenie). Jakkolwiek wyraz ten nie funkcjonuje oficjalnie w języku polskim w znaczeniu tu używanym, celowość takiego właśnie rozwiązania jest podyktowana względami szkoleniowymi)

## **Rozdział I – Przepisy ogólne**

### Art. 1. Zastosowanie Przepisów

1. Przepisy Światowej Federacji Karambolu (Union Mondiale de Billard, UMB) mają zastosowanie we wszelkich rozgrywkach odbywających się pod auspicjami oficjalnie funkcjonujących Federacji zrzeszonych w UMB.

2. W przypadku wystąpienia sytuacji, których nie omawiają niniejsze Przepisy prawo ostatecznego rozstrzygnięcia przysługuje osobie oddelegowanej przez odpowiednią Federację lub Dyrektorowi Turnieju.

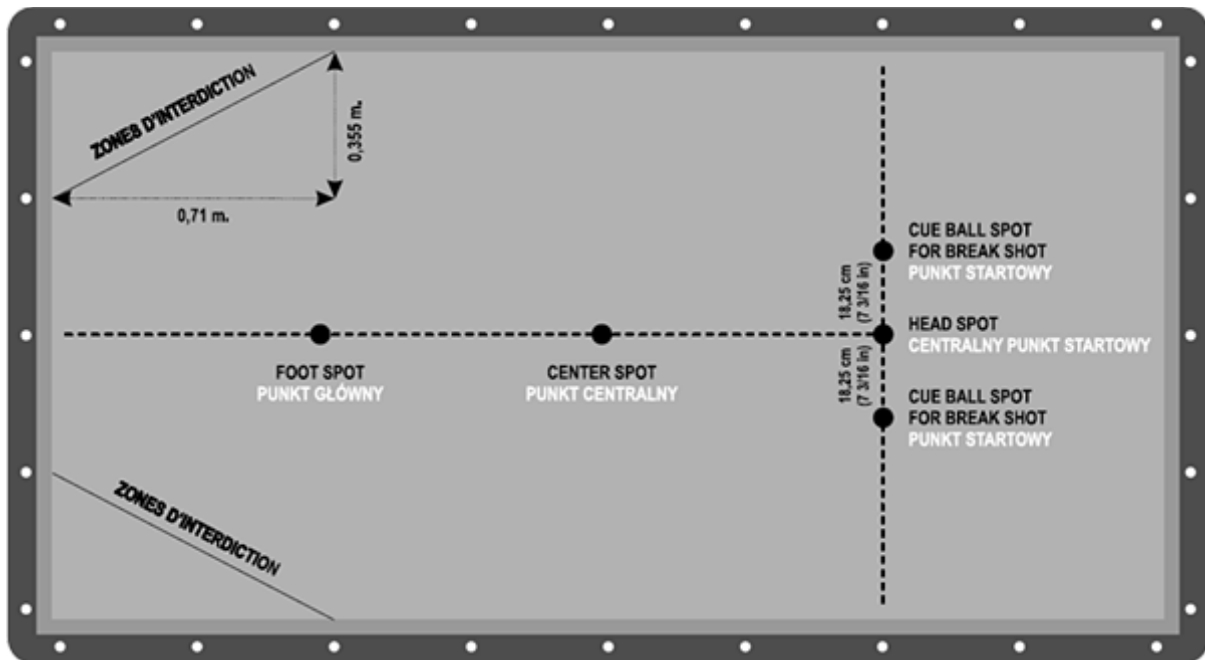
## **Rozdział II – Dozwolone wyposażenie**

Art. 13 punkt 2 Przepisów UMB (wyciąg) oraz Art. 2003 punkt 2 Przepisów CEB (wyciąg) precyzują, iż zawodnik ma prawo używania dowolnej ilości kijów do gry, może je dowolnie zmieniać w trakcie meczu a każdy z tych kijów może mieć dowolnie dobrane parametry techniczne, jednakże:

a/ kij musi być zakończony kapką,

b/ kij nie może być wyposażony w niespotykane powszechnie elementy mogące mieć wpływ na wykonanie zagrania oraz reakcję bil.

### Rozdział III – Ogólne Przepisy dotyczące wszystkich odmian Karambolu



#### Art. 21 – Rozpoczęcie meczu

Do rozpoczęcia meczu Sędzia ustawia bile do rozgrywki wstępnej (rozgrywki o prawo rozpoczęcia gry).

#### Art. 22 – Rozgrywka wstępna

1. Sędzia ustawia dwie „bile zagrywające” na linii początkowej (linii bazy) po obu stronach „punktów startowych” (każda z bil około 30 cm od długich band); bila czerwona musi być uprzednio ustawiona na punkcie głównym stołu. Bila zagrywająca „znaczona” lub bila żółta powinna być ustawiona po lewej stronie, bila biała – po prawej. Jeśli obydwaj zawodnicy wyrażają życzenie zagrywania tą sama bilą, Sędzia przeprowadza losowanie.

2. Zawodnicy zagrywają równocześnie w kierunku górnej bandy. Obie bile muszą być w ruchu zanim pierwsza z nich dotknie górnej bandy. Jeśli któryś z zawodników opóźni swoje zagranie na tyle, że powyższy wymóg nie zostanie spełniony – rozgrywka musi zostać powtórzona. Zawodnik, który po raz drugi nie zastosuje się do powyższego wymogu przegrywa rozgrywkę automatycznie

3. Jeśli bile uderzą w siebie w trakcie rozgrywki wstępnej, przegrywa gracz, którego bila nie pozostała na jego nominalnej połowie stołu.

4. Jeśli w powyższym przypadku niemożliwe jest rozstrzygnięcie, który z graczy popełnił błąd lub jeśli obie bile zatrzymały się w tej samej odległości od dolnej bandy Sędzia wydaje decyzję o powtórzeniu rozgrywki wstępnej.

5. Jeśli któraś z bil zagrywających dotknie bili czerwonej w jej nominalnej pozycji zawodnik, do którego należy ta bila zagrywająca, automatycznie przegrywa rozgrywkę wstępną.

6. Zawodnik, który zwyciężył w rozgrywce wstępnej (ten, którego bila zatrzymała się bliżej dolnej bandy), decyduje o tym, kto rozpocznie grę.

#### Art. 23 – Początkowe ustawienie bil

1. Do rozpoczęcia gry Sędzia ustawia bile w następującym porządku:
  - a/ bila czerwona – na punkcie głównym,
  - b/ bila zagrywająca zawodnika, który wykona rozpoczęcie gry – na jednym z dwóch „punktów startowych” (do wyboru przez zawodnika zagrywającego),
  - c/ bila zagrywająca przeciwnika – na punkcie bazy

**Uwaga:** Art. 13 punkt 2 definiuje dopuszczalny sposób oznaczenia tych punktów wyłącznie za pomocą precyzyjnie zaznaczonych „krzyżyków”; niedozwolone jest oznaczenie poprzez narysowanie „małych kółek”.

2. Zawodnik, który rozpoczyna grę (pierwsze podejście) powinien zagrywać bilą białą (w przypadku dwóch białych bil – bilą białą nieoznaczoną).

3. Pierwszy kontakt bili zagrywanej musi nastąpić z bilą czerwoną; w tym pierwszym zagraniu zderzenie/„kanon” zaliczony może być wyłącznie wtedy, jeśli nastąpi z wykorzystaniem przynajmniej jednej bandy (trzech w odmianie „trzy bandy”).

4. Nawet w przypadku meczu rozgrywanego w formacie „do ilości wygranych setów”, zawodnik zachowuje swoją początkową bilę zagrywającą na cały czas trwania meczu.

#### Art. 24 – Zderzenie/„Kanon”

1. Celem gry jest spowodowanie możliwie największej liczby zderzeń/„kanons”; uzyskanie ich określonej, wymaganej do zwycięstwa ilości.

2. Zderzenie/„kanon” następuje w momencie, kiedy zagranie nominalnej „bili zagrywającej” doprowadzi do kontaktu z dwoma pozostałymi bilami.

3. Zderzenie/„kanon” zalicza się zawodnikowi, kiedy wszystkie bile się zatrzymają i tylko, jeśli w danym zagraniu nie popełnił faulu oraz spełnił wszystkie wymagania dodatkowe dotyczące odpowiedniej odmian gry.

4. Za każde zderzenie/„kanon” zawodnik otrzymuje jeden punkt.

5. Po uznaniu danego zagrania za prawidłowe zawodnikowi przysługuje prawo kontynuowania gry. Jeśli Sędzia ogłosi (w nieoczywistych sytuacjach) dane zagranie za nieprawidłowe – zawodnik musi zakończyć swoje podejście.

#### Art. 25 – Przerwa w grze („time-out”)

Zawodnik może zażądać przerwy w grze („time-out”) na czas maksymalnie do 5 minut. Przerwy tej można zażądać i ją wykorzystać: **a/** tylko przed rozpoczęciem podejścia i **b/** najwcześniej w połowie meczu (tzn. najwcześniej w momencie, kiedy przynajmniej jeden z zawodników uzyskał minimum połowę punktów wymaganych do zwycięstwa). W przypadku zażądania i wykorzystywania przerwy („time-out”) przez jednego z zawodników, drugi z nich powinien wykorzystać swoją przerwę w tym samym czasie, ponieważ kolejne prawo do przerwy w tym meczu już żadnemu z zawodników nie przysługuje.

Jednakże, w przypadku meczu rozgrywanego w formacie setów, prawo do przerwy przysługuje wg odmiennych zasad. Obydwaj zawodnicy mogą ją wykorzystać tylko:

- w meczu rozgrywanym do 2 wygranych setów – po rozegraniu drugiego seta,
- w meczu rozgrywanym do 3 wygranych setów – po rozegraniu drugiego seta oraz powtórnie, po rozegraniu czwartego seta.

#### Art. 26 – Rezygnacja z współzawodnictwa

1. Zawodnik, który w trakcie rozgrywania meczu oddali się od stołu bądź opuści wyznaczone dla siebie miejsce bez uzyskania aprobaty Sędziego automatycznie i natychmiastowo przegrywa mecz.

2. Każdy zawodnik, który pomimo upomnienia Sędziego odmawia kontynuowania rozgrywania meczu podlega natychmiastowo wykluczeniu z rozgrywek.

#### Art. 27 – Bile stykające się / bile "zamrożone"

1. Jeśli bila zagrywana znajdzie się w „pozycji zamrożonej” do jednej lub obydwu pozostałych bil, zawodnikowi zagrywającemu we wszystkich odmianach (za wyjątkiem gry otwartej, patrz poniżej) przysługuje prawo do:

a/ zażądania od Sędziego, aby ustawić bile w pozycji początkowego ustawienia bil jak do rozpoczęcia gry albo,

b/ zagrywania najpierw w bilę, która nie jest „zamrożona” lub zagrywania „od bandy” albo,

c/ zagrywania za pomocą techniki „masse” ale bez poruszenia bili, do której bila zagrywająca jest „zamrożona”. W tym przypadku pierwszą zagrana bilą obiektową może być ta właśnie, uprzednio „zamrożona”, bila obiektowa. Nie jest faulem sytuacja, w której omawiana obiektowa bila „zamrożona” w wyniku takiego zagrana poruszy się, zakładając, że nastąpiło to wyłącznie z powodu utraty pierwotnego „punktu podparcia” spowodowanego „zamrożeniem” do bili zagrywającej.

Powyższe nie dotyczy gry otwartej; w przypadku sytuacji, kiedy bila zagrywana znajdzie się w pozycji zamrożonej do jednej lub obydwu pozostałych bil, wszystkie bile przed wykonaniem kolejnego zagrana muszą zostać umieszczone w pozycji początkowego ustawienia bil jak do rozpoczęcia gry.

2. Jeśli w sytuacji „bile zamrożone” aktualna bila zagrywająca znajdzie się w pozycji „zamrożonej do bandy”, zagrywanie wg wytycznych punktu „b” musi być wykonane od innej bandy.

3. W powyższych sytuacjach (wymaganie początkowego ustawienia bil jak do rozpoczęcia gry) bile będą ustawiane wg następującego trybu:

a) gra otwarta oraz jedna banda – wszystkie bile jak do początkowego ustawienia bil do rozpoczęcia gry

b) trzy bandy – tylko bile bezpośrednio zamrożone są ustawiane na następujących punktach:

- bila czerwona – na punkcie głównym

- nominalna bila biała zawodnika zagrywającego – na punkcie bazy (punkcie startowym centralnym)

- nominalna bila biała zawodnika niezagrywającego – na punkcie centralnym stołu

- jeśli w określonych powyżej sytuacjach niemożliwe jest ustawienie

nominowanych bil, ponieważ uniemożliwia to pozycja pozostałych bil, bilę do ustawienia pozycjonuje się w miejscu nominalnego ustawienia tej właśnie, przeszkadzającej bili.

#### Art. 28 – Bile wybite poza stół

1. W przypadku bil wybitych poza stół Sędzia powinien:

a/ gra otwarta oraz gra „jedna banda” – przywrócić wszystkie bile do początkowego ustawienia bil jak do rozpoczęcia gry,

b/ gra "trzy bandy" – przywrócić pozycję bili, lub bil wybitych poza stół zgodnie z wytycznymi Art. 27 punktu 3, wariant "b".

2. Za bilę wybitą poza stół uznaje się bilę, która znalazła się poza polem gry (wliczając w to dotknięcie przez nią wierzchniej części boku stołu).

#### Art. 29 – Zakończenie meczu

1. O zwycięstwie w meczu decyduje wykonanie określonej wcześniej, w zależności od rodzaju gry i współzawodnictwa, ilości zderzeń/"kanonów".

2. Każdy rozpoczęty mecz musi być rozgrywany do momentu uzyskania ostatniego wymaganego punktu. Mecz definitywnie kończy się z chwilą, kiedy Sędzia zatwierdzi, jako poprawne, ostatnie wymagane zderzenie/"kanon" nawet, jeśli później okaże się, iż nastąpił błąd w obliczeniach.

3. Przed rozpoczęciem turnieju Dyrektor Turnieju/organizator powinien sprecyzować, czy turniej rozgrywany jest na zasadzie wymagania równej (tej samej dla obydwu zawodników) ilości podejść.

4. Jeśli mecz rozgrywany jest na zasadzie równej (tej samej dla obydwu zawodników) ilości podejść, z chwilą uzyskania przez zagrywającego zawodnika ostatniego wymaganego punktu, jego przeciwnikowi, jeśli wykonał o jedno podejście mniej, przysługuje prawo do wykonania ostatniego, wyrównującego podejścia. Bile są wtedy ustawiane jak do początkowego ustawienia do rozpoczęcia gry. Jeśli zawodnik wykonujący to wyrównujące podejście również zdobędzie tą wymaganą ilość punktów (osiągnie wynik przeciwnika), mecz kończy się remisem.

5. W przypadku meczu rozgrywanego w formacie "do wygrania określonej ilości setów" stosuje się następujące zasady:

a/ kiedy tylko jeden z zawodników zdobędzie ostatni wymagany do zwycięstwa punkt, set kończy się natychmiastowo jego zwycięstwem, nawet, jeśli ten właśnie zawodnik wykonywał pierwsze zagranie,

b/ kiedy tylko jeden z zawodników wygra określoną do zwycięstwa liczbę setów, zwycięża w meczu; mecz kończy się wtedy ze skutkiem natychmiastowym.

#### **Rozdział IV - Faule**

##### Art. 41 - Faule

Zawodnik popełnia faul i natychmiastowo traci prawo do zagrywania w następujących sytuacjach:

1. Jeśli w efekcie wykonanego zagrania jedna lub więcej bil wypadną poza powierzchnię gry (komenda: faul - bile poza stołem).

2. Jeśli zawodnik wykona kolejne zagrzenie zanim wszystkie bile znieruchomią (komenda: faul - bile poruszające się).

3. Jeśli zawodnik zagrywa w bilę inną częścią kija niż kapką.

4. Jeśli zawodnik (za wyjątkiem czynności uderzania kapką kija w swoją bilę zagrywającą) w jakikolwiek sposób dotknie jakiegokolwiek bili (komenda: faul - dotknięta bila). W efekcie takiej sytuacji dotknięte (poruszone) bile pozostają w miejscu.

5. Jeśli zawodnik dotknie lub poruszy jakąkolwiek bilę w trakcie usuwania z niej ciała

obcego (np włosa), w szczególności, jeśli nie poprosił o wykonanie tej czynności Sędziego (komenda: faul - dotknięta bila).

6. Jeśli zawodnik dotknie lub spowoduje poruszenie (pośrednio lub bezpośrednio) jakiegokolwiek bili, za wyjątkiem sytuacji, kiedy poruszenie to było bezpośrednio spowodowane wykonywanym zagranie (komenda: faul - dotknięta bila).

7. Jeśli zawodnik wykona "zagranie pchnięte" (komenda: faul - zagranie pchnięte). Zagranie pchnięte występuje w następujących sytuacjach:

- a/ jeśli kapka kija w jednym zagranie dotyka bili zagrywanej więcej niż jeden raz,
- b/ jeśli kapka kija pozostaje nadal w kontakcie z bilą zagrywaną w momencie kontaktu tej bili z inną bilą,
- c/ jeśli kapka kija pozostaje nadal w kontakcie z bilą zagrywaną w momencie kontaktu tej bili z bandą.

8. Jeśli bila zagrywająca zawodnika jest "zamrożona" do bandy a zawodnik w tym zagranie nie używa techniki „masse" aby natychmiastowo przerwać kontakt bili z bandą (komenda: faul - bila w kontakcie z bandą).

9. Jeśli w momencie wykonywania zagrania zawodnik nie dotyka podłoża choćby częścią jednej stopy (komenda: faul - stopa na podłożu); używanie specjalnie skonstruowanego obuwia nie jest dozwolone.

10. Jeśli zawodnik w jakikolwiek sposób zaznacza widoczne punktu (znaki) na powierzchni gry, na bandach lub obramowaniu stołu (komenda: faul - znaczenie stołu).

11. Jeśli w trakcie podejścia Sędziego zauważy, że zawodnik zagrywa nie swoją bilą zagrywającą (komenda: faul - niewłaściwa bila).

12. Jeśli zawodnik w jakikolwiek sposób nie stosuje się do obowiązujących reguł gry.

13. Jeśli zawodnik nie stosuje się do poleceń Sędziego dotyczących limitu czasu wykonywania zagrań.

#### Art. 42 – Faule zamierzone

Jeśli działanie określone w Art. 41 punkt 6 spełnia przesłanki działania zamierzonego (intencjonalnego), gracz wchodzący do gry może poprosić Sędziego o przywrócenie pierwotnych pozycji bil tak dokładnie, jak to możliwe.

#### Art. 43 – Faule "niezauważone"

1. Jeśli fakt wystąpienia faulu został zgłoszony dopiero po wykonaniu kolejnego, skądinąd poprawnego zagrania, sytuację traktuje się, jakby faul ten nigdy nie nastąpił.

2. Jakikolwiek faul lub przewinienie popełnione przez osoby trzecie, wliczając w to jakikolwiek udział Sędziego, nie może zostać przypisane zawodnikowi. W tej sytuacji Sędzia ma obowiązek przywrócić pierwotne położenie bil (lub, w przypadku, gdy sytuacja dotyczy bil poruszających się – ustawić je w pozycji, w której zatrzymałyby się, gdyby zdarzenie nie wystąpiło), tak dokładnie jak to możliwe

### **Rozdział V – Przepisy szczegółowe dla poszczególnych odmian gry**

#### **A – Zasady ogólne**

#### Art. 51 – Wskazanie bil

Każdy z zawodników określa, która z bil jest jego bilą zagrywającą; od tej chwili pozostałe dwie bile stają się dla niego bilami obiektowymi (bila2, bila3).

#### Art. 52 – Strefy zastrzeżone

1. Ilość, położenie i stosowanie stref zastrzeżonych jest ściśle określone przez Przepisy. Odpowiednie dla danej odmiany gier strefy powinny być wyraźnie zaznaczone na stole (cienką linią wykonaną za pomocą kredki lub pisaka).

2. Zagrywając w obszarze stref zastrzeżonych zawodnik może wykonać tylko ściśle określoną ilość zderzeń/"kanonów", co oznacza, że w określonym momencie, w wyniku zagrania, bile muszą tą właśnie strefę opuścić.

#### Art. 53 – Określanie pozycji bil

1. Bilę uznaje się za znajdującą się w strefie zastrzeżonej również wtedy, jeśli jej środek (rzut pionowy jej środka) znajduje się na linii ograniczającej daną strefę.

#### Art. 54 – Faule dotyczące stref zastrzeżonych

Jeśli przynajmniej jedna z nominalnych bil obiektowych znajdujących się w strefie zastrzeżonej po zderzeniu nie opuści tej strefy, zgranie uznaje się za faul.

### **B – Gra otwarta**

#### Art. 61 – Definicja gry otwartej

W grze otwartej zadaniem zawodnika jest wykonanie jak największej ilości zagrań (do określonego do zwycięstwa limitu), w których następują zderzenia/"kanony" bili zagrywanej z pozostałymi dwoma bilami (bilami obiektowymi - bila2 i bila3). Wykonanie poprawnego zderzenia/"kanonu" (wg powyższego opisu), bez popełnienia przy tym jakiegokolwiek faulu, upoważnia zawodnika do kontynuowania podejścia. Zderzenia/"kanony" wykonywane mogą być w dowolny sposób na całej powierzchni gry, za wyjątkiem ograniczeń związanych ze strefami zastrzeżonymi.

### **STREFY ZASTRZEŻONE DLA GRY OTWARTEJ**

### **D – Gry z wymogami dotyczącymi band**

#### Art. 81 - Definicja

Istnieją dwie oficjalne odmiany gier z wymogami dotyczącymi band: odmiana z wykorzystaniem jednej bandy („jedna banda”) i odmiana z wykorzystaniem trzech band („trzy bandy”). W odmianach tych nie mają zastosowania żadne ze stref zastrzeżonych.

#### Art. 82 – Odmiana z wykorzystaniem jednej bandy ( odmiana "jedna banda")

Aby zderzenie/"kanon" mógł zostać zaliczony, bila zagrywana musi: **a/** zderzyć się z bilą obiektową (bila2), następnie **b/** dotknąć jakiegokolwiek bandy, po czym **c/** zderzyć się z kolejną bilą obiektową (bila3); zakładając poprawność wykonania zagrania zgodnie z ustaleniami Art. 41, 42, 43.

#### Art. 83 – Odmiana z wykorzystaniem trzech band (odmiana "trzy bandy")

Aby zderzenie/"kanon" mógł zostać zaliczony bila zagrywana musi:

**a/** zderzyć się z bilą obiektołą (bila2), następnie **b/** trzy razy dotknąć jakiegokolwiek bandy (lub band), po czym **c/** zderzyć się z kolejną bilą obiektołą (bila3); zakładając poprawność wykonania zagrania zgodnie z ustaleniami Art. 41, 42, 43.

Rozdział VI – Ustalenia końcowe

#### Art. 91 – Naruszenia zasad / przepisów

Każde naruszenie powyższych zasad / przepisów, w zależności od skutków, które takie naruszenie spowoduje, może podlegać postępowaniu dyscyplinarnemu zgodnie z zasadami określonymi przez odpowiednią Federację.

#### Art. 92 – Uregulowania dodatkowe

1. Powyższe Przepisy (opracowane przez UMB) mają zastosowanie od 1 stycznia 1989, tym samym wszelkie uprzednio funkcjonujące zasady (szczególnie te stojące w sprzeczności ze znajdującymi się w niniejszym dokumencie) podlegają unieważnieniu.
2. Odpowiednie organizacje, członkowie UMB i podrzędnych UMB Federacji są zobowiązani do przestrzegania oraz kontroli przestrzegania niniejszych Przepisów.