

A KARAMBOL SZABÁLYAI

Confédération Européenne de Billard (CEB)

Európai Karambol Biliárd Szövetség
által jóváhagyott hivatalos szabályok

I. A játékszabályok általános alapelvei

1. A kezdés jogának eldöntése és a játszma megkezdése

a. A játszma akkor veszi kezdetét, amikor a játékvezető a kezdés jogának eldöntésére, az úgynevezett tempólökésre a két fehér (illetve a fehér és a sárga) golyót a kezdővonal jobb és bal oldalára, a pirosat pedig a felső pontra helyezte.

b. A játékosok lehetőleg egy időben (mind két lökött golyónak mozgásban kell lennie, mielőtt valamelyik eléri a szemközti rövid falat) a felső rövid falra löknek, és akinek a golyója közelebb áll meg az alsó rövid falhoz, eldöntheti, hogy fenntartja-e magának vagy átengedi ellenfelének a kezdés jogát.

c. A tempólökés érvénytelen, amennyiben valamely golyó a rövid falhoz ér, vagy áthalad az asztal hosszanti felezőpontján az ellenfél oldalára. Ezen esetekben az ellenfél nyeri a tempólökést. A kezdés minden esetben a fehér golyóval történik.

2. Kezdőállás

2.1. A játékvezető a következőképpen állítja fel a golyókat:

a. a piros golyót a felső pontra,

b. az ellenfél golyóját a középső alsó pontra,

c. a kezdőlökést végző játékos golyóját kívánsága szerint a két másik alsó pont egyikére.

2.2. A legelső karambolt a pirosról – közvetlenül vagy falról – kell megcsinálni.

3. Karambol

a. A játék célja –a legtöbb játék nemnél- minél több karambol elérése.

b. Akkor következik be karambol, ha a játékos golyója érintkezik a két másik golyóval.

c. A játszma – általában - meghatározott számú karambolból és vagy felvételtől (körök száma) áll. A karambolok száma, tehát a játszma hossza a játék nemtől függően különböző lehet, illetve szokott lenni. Minden karambol egy poénnak számít.

d. A játékosok a játszma során nem cserélhetik fel golyóikat.

4. Szünet

a. A játszma felénél háromperces szünetet lehet tartani, ha ezt az éppen lökésre jogosult játékos kéri.

b. Sorozat közben nem engedélyezhető szünet.

c. Az a játékos, aki játszma közben elhagyja helyét, elveszíti a játszmát.

5. Ha a golyók összeragadnak

Abban az esetben, ha a játékos golyója hozzáragad valamelyik vagy mindkét golyóhoz, illetve a falhoz, a játékos joga a játék nemtől függően eltérő lehet.

6. Ha a golyók kiugranak az asztalról

- a. Ha egy vagy több golyó kiugrik az asztalról, a golyót, illetve a golyókat játék nemtől függően kell visszahelyezni.
- b. A golyó kiugrásának kell tekinteni, ha kiesik a játémezőből, vagy érinti az asztal fakeretét.

7. A dákó

- a. Karambolt kizárólag a dákó felbőrözött részével lehet elérni.
- b. A játékosnak joga van ahhoz, hogy adandó esetben úgynevezett hosszabbítót alkalmazzon, amely bizonyos nehezen hozzáférhető állásoknál a kéz helyettesítésére, illetve „meghosszabbítására” szolgál. Ilyenkor a játékos egyik kezével a dákót, a másikkal a hosszabbítót fogja.

8. A játszma vége

- a. Minden játszmat végig kell játszani az utolsó poénig vagy felvételig.
- b. Az a játékos, aki a befejezés előtt otthagyja a játszmat, elveszítette a mérkőzést.
- c. Ha a játszmat kezdő játékos eléri az előírt poénszámot, ellenfele – hogy azonos számú feltételük legyen – kezdőállásból még egy felvételre jogosult.
- d. Amennyiben e kiegészítő felvétel során az ellenfélnek is sikerül elérnie az előírt poénszámot, a játszma eredménye döntetlen, és hosszabbításban dől el a mérkőzés végkimenetele. Kivételt képeznek a csoport mérkőzések, ahol lehet döntetlen az eredmény.

9. Hibák

9.1. A karambol csak akkor érvényes, ha már mindhárom golyó megállt, és közben nem történt hiba.

9.2. Hibának minősül, és az ellenfél következik játékra, ha:

- a. A karambol nem sikerül. (A játékvezető közlése: üres.)
- b. Lökés közben egy vagy több golyó kiugrik, függetlenül attól, hogy a karambol sikerült –e vagy sem. (A játékvezető közlése: kiugrott.)
- c. A játékos elvégzi a lökést, mielőtt a golyók megálltak volna. (A játékvezető közlése: mozgó golyók.)
- d. A játékos valamelyik golyóhoz akár kézzel, akár bármivel hozzáér. A megérintett golyót minden esetben ott kell hagyni, ahol megállt. (A játékvezető közlése: hozzáért.)
- e. A játékos hozzáér a golyóhoz, hogy valamit letisztítson róla, ahelyett, hogy erre a játékvezetőt kéréssel fel. (A játékvezető közlése: hozzáért.)
- f. A játékos közvetlen vagy közvetett érintéssel megváltoztatja a golyó helyét. (A játékvezető közlése: hozzáért.)
- g. A játékos tol. Tolásnak számít (A játékvezető közlése: tolás.), ha:
 - a dákóbőr még érinti az 1-es golyót, amikor az már hozzáér a 2-es golyóhoz;
 - a dákóbőr még érinti az 1-es golyót, amikor az már hozzáér a falhoz.Szabályértelmezés: a tolás többek között érzékelhető:

- szemmel, amikor az 1-es és a 2-es golyó azonos időpontban és azonos sebességgel indul;
- füllel, amikor a dákó, valamint a 1-es és a 2-es golyó ütközésének hangja egybeolvad.

h. A játékos a lökés pillanatában legalább egyik lábával nem érinti a padlót. (A játékvezető közlése: lábhiba.) Szabályértelmezés: hibának számít az is, ha a játékos cipője a posztóhoz ér.

i. A játékos látható támpontokat jelöl be a mandíneren vagy az asztal keretfáján. (A játékvezető közlése: jelölt fal.)

j. Felvételnél vagy sorozat közben a játékvezető megállapítja, hogy a játékos az ellenfél golyójával lök. Ez esetben azonnal elveszíti a továbblökés jogát, a golyók az éppen akkor elfoglalt helyükön maradnak, és az ellenfél következik játékra. A hiba észlelése előtt elért pontok érvényesek, kivétel az utolsó. Amennyiben már lökés közben derül ki, hogy az ellenfél golyójával lökött a játékos, az ezt megelőző utolsó pont is érvényes. (A játékvezető közlése: az ellenfél golyója.)

Szabályértelmezés: ha a játékos olyan általa elkövetett hiba után ér el újabb karambolt, amelyet az elkövetés után a játékvezető nem állapított meg, a poén érvényes, és a játékos tovább lökhet.

9.3. A játékos nem kerülhet hátrányos helyzetbe, ha – a játékvezetőt is beleértve – egy harmadik személy idéz elő hibát. Ilyen esetben a játékvezető lehetőleg pontosan eredeti helyükre állítja vissza a golyókat. Ha a játékvezető helytelenül teszi vissza a golyókat a kezdőpontokra, ezért a játékos tartozik felelősséggel.

II. A játéknemek külön szabályai

1. Szabadjáték

1.1. A játék meghatározása

A szabad játékban a játékos ugyanabban a sorozatban egymás után korlátlan számú karambolt csinálhat az egész asztalon, a sarkoknál bejelölt tilalmi mezők kivételével, ahol a következő korlátozások vannak érvényben.

1.2. Tilalmi mezők

E mezőket a lehető legfinomabban krétával kell bejelölni. Sorozat közben a tilalmi mezőkben egymás után csak két karambol érhető el, azaz a második lökéssel legalább az egyik idegen (ellenfél és a piros) golyót ki kell küldeni a mezőből. A golyó, sőt mindkét golyó azonnal visszajöhet a tilalmi mezőbe. Ily módon a játékos jogot nyer arra, hogy a tilalmi mezőben ismét megcsinálja az első karambolt.

1.3. Ha a golyók összeragadnak

A golyókat kezdőállásba kell helyezni.

1.4. Ha a golyók kiugranak az asztról

Mindhárom golyót az eredeti kezdőállásba kell helyezni.

1.5. Ha a golyók tilalmi vonalon állnak meg

Abban az esetben, ha a golyók pontosan valamelyik tilalmi mezőt jelölő vonalon állnak meg, ezt a játékos hátrányára kell megítélni, tehát úgy, mintha a golyók a tilalmi mezőben volnának.

2. Keretjátékok

2.1. A keretjátékok meghatározása

Többféle keretjáték lehetséges a tilalmi mezők méretétől és a bennük elérhető poénok számától, valamint az oldal-ankerek alkalmazásától függően.

2.2. A 47 cm-es keret

a. A 47 cm-es keret meghúzása

A falakkal párhuzamosan és 47 cm távolságra a lehető legfinomabban (krétával vagy más eszközzel) négy vonalat kell húzni, amely az asztalon 9 keretet, illetve a következő 9 geometriai ábrát jelöli: 3 központi téglalapot hosszanti irányában és hat négyzetet széltében. Mindegyik párhuzamos vonal végén, pontosan középen, a játékmező szélessége nyolcadrészének megfelelő oldalú négyzeteket (ankereket) kell bejelölni, amelyeknek talpzata egybeesik a fal élével.

2.3 A 47/2 –es keretjáték meghatározása

a. A 47/2-es keretjátékban a játékos csak úgy érhet el ugyanabban a mezőben, egy sorozatban, egymás után 2 karambolt, ha a második lökés után legalább az egyik idegen golyó elhagyja e mezőt.

b. Az egyik, illetve mindkét golyó azonnal visszajöhet ugyanabba a keretbe. Ily módon a játékos jogot nyer arra, hogy ismét megcsinálja az első karambolt e mezőben.

c. Ugyanez a tiltó szabály vonatkozik a nyolc kiegészítő négyzetre (ankerre) is.

2.4. A 47/1-es keretjáték meghatározása

a. A 47/1-es keretjátékban csak úgy érhet el a játékos ugyanabban a mezőben, egy sorozatban karambolt, ha minden lökés után legalább az egyik idegen golyó elhagyja e mezőt.

b. Ugyanez a tiltó szabály vonatkozik a nyolc kiegészítő négyzetre (ankerre) is.

2.5. A 71-es keret meghúzása

a. A falakkal párhuzamosan és tőlük 71 cm távolságra krétával és a lehető legfinomabban három vonalat kell húzni, amelyek az asztalon hat keretet, azaz két téglalapot és négy négyzetet képeznek.

b. Mindhárom vonal végén, pontosan középen a játékmező szélessége nyolcadrészének megfelelő oldalú négyzeteket (ankereket) kell bejelölni, amelyeknek talpzata egybeesik a fal élével.

2.6. A 71/2-es keretjáték meghatározása

E játék nemre is ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a 47/2-es keretjátékra.

2.7. Ha golyók összeragadnak

A játékosnak joga van:

a. vagy kezdőállásba tetetni a golyókat,

b. vagy arra a golyóra játszani, amelyik nem ragad, illetve buzerát lökni,

c. vagy kieresztős masszét lökni. Ez esetben a ragadó golyót nem mozdíthatja meg, de elsőként e golyót is találhatja. Nem számít hibának, ha a ragadó golyó kizárólag azért mozdul meg, mert elveszíti támasztékát, amelyet történetesen az 1-es golyó jelentett számára.

2.8. Ha golyók kiugranak az asztalról

Mindhárom golyót az eredeti kezdőállásba kell helyezni.

2.9. Ha a golyók pontosan a keretvonalon állnak meg

Az ilyen esetet a játékos hátrányára kell megítélni, tehát úgy kell tekinteni, mintha a golyók a tilalmi mezőben állnának.

3. Falas játékok

Kétfajta falas játék létezik: egyfalas és háromfalas. E játékok semmiféle vonalazást nem tesznek szükségessé az asztalon.

3.1. Az egyfalas játék meghatározása

Az egyfalas játékban az 1-es golyónak a karambol megtörténte előtt legalább egy falat kell elérni.

3.2. A háromfalas játék meghatározása

A háromfalas játékban az 1-es golyónak a karambol megtörténte előtt legalább három ízben kell egy vagy több falat érnie.

3.3. Ha a golyók összeragadnak

3.3.1. Mind az egyfalas, mind a háromfalas játékban a versenyző az alábbi jogokkal rendelkezik:

a. vagy visszateteti a játékvezetővel a golyókat a megfelelő pontokra,

b. vagy arra a golyókra játszik, amelyek nem ragad, illetve buzerát lök,

c. vagy kieresztős masszét játszik. Ez esetben a ragadó golyó nem mozdulhat meg, de elsőként e golyót is találhatja.

Nem minősül hibának, ha a ragadó golyó kizárólag azért mozdul meg, mert elveszti támasztékát, amelyet történetesen az 1-es golyó jelentett számára.

3.2.2. A következőképpen kell visszahelyezni a golyókat:

a. egyfalas játékban mindhárom golyót az eredeti kezdőállásba,

b. háromfalas játékban csak a ragadó golyókat kell visszatenni, mégpedig úgy, mint amikor a golyók kiugranak az asztalról.

3.4. ha a golyók kiugranak az asztalról

a. Egyfalas játék esetén mindhárom golyót az eredeti kezdőállásba kell helyezni.

b. Háromfalas játék esetén a következő pontokra kell helyezni a golyókat:

- a piros golyót a kezdőpontra,

- az ellenfél golyóját az asztal közepére,

- a lökésre következő játékos golyóját (az 1-es golyót) a kezdővonal középső pontjára.

c. Ha a golyónak megfelelő pont foglalt vagy takarva van, az e pontot elfoglaló vagy takaró golyónak megfelelő pontra kell helyezni.

d. Ha mindhárom golyó kiugrik, a fentiek szerint, nem pedig az eredeti kezdőállásba kell őket visszahelyezni.

Szabályértelmezés: ha a háromfalas játékban valamelyik golyó hozzáér a keretfához, majd visszaesik a játékmezőbe, és ott hozzáér egy másik golyóhoz, ez utóbbi a helyén marad, és csupán a keretfához ért (tehát kiugrottak minősülő) golyót kell visszahelyezni.

3.5. Általános irányelvek a játékvezetőnek

3.5.1. A játszma megkezdése

a. Az asztal és a golyók

A játékvezető ügyel rá, hogy:

- a posztó és a golyók tiszták legyenek, és szükség esetén a játszma megkezdése előtt megtisztíttatja őket;
- a pontok tisztán láthatóak legyenek;
- a tilalmi mezők és a keretek vékony, de jól látható vonallal legyenek meghúzva.

b. Ülőhely

A játékvezető gondot fordít arra, hogy legalább egy szék a játékosok rendelkezésére álljon.

c. Eredményjelző tábla

Tartalmaznia kell:

- a játékosok nevét és egyesületét,
- a játszma előírt poénszámát,
- ki játszik a fehér illetve a sárga golyóval.

3.5.2. A játszma alatt

3.5.2.1. Közlések

a. A poénok számát és a golyók helyzetét hangosan kell közölni. A játékosoknak és ellenfelének, valamint a közönségnek jól kell hallania a játékvezető közléseit. Ha egy időben több játszmát is játszanak, ügyelnie kell arra, hogy a közelében működő kollégáját ne zavarja.

b. A játékvezető a felíró számára érthetően közli a játékos nevét és az általa elért poénok számát. Kívánatos, hogy a poénok számát megismételje. A nullát (vagyis az üres lökést) is közölnie kell.

c. A játékvezető a közlések ütemét a versenyző játéküteméhez igazítja. Ellenkező esetben kizökkentheti a játékost az összpontosításból.

3.5.2.2. Helyezkedés

A játékvezető főként az alábbi alapelveket vegye figyelembe:

- a. soha ne álljon a játékos mögé;
- b. ha a golyók igen távol álnak egymástól, lehetőleg a 3-as golyó közelében, vagy az 1-es golyónak a 3-as golyóhoz vezető útvonalában helyezkedjenek el;
- c. ha a golyók közel állnak egymáshoz, a játékos mellett helyezkedjék el, és sohase azon az oldalon, ahonnan nem tudja szemmel tartani a három golyót.

3.5.2.3. Figyelem

- a. A játékvezető kizárólagos joggal vezeti a mérkőzést, de mindenkor megőrzi korrekt és udvarias magatartását.
- b. Közreműködése alatt nem dohányozhat, és nem fogyaszthat szeszes italt.
- c. Ügyel arra, hogy a játékost ne akadályozza helyváltatásában, és nem támaszkodhat rá az asztalra.
- d. A golyók ragadásának ellenőrzésekor soha nem teheti a kezét vagy egyéb dolgot a posztóra.
- e. A szabályzatban leírt eseteket leszámítva, sem a játékosokhoz, sem a közönséghez nem szólhat. Érzelmait semmiképpen sem juttathatja kifejezésre. Így például tartózkodnia kell mindennemű érzelmenyilvánítástól a tekintetben, hogy a karambol a játékos szándékának megfelelően vagy véletlenszerűen sikerült-e.

3.5.3. A játszma vége

A játékvezető köteles a felíró segítségével elkészíteni a mérkőzésről szóló jelentést, alá kell írnia és íratnia a játékosokkal, és át kell adnia a verseny szervezőbizottságának.

3.6. A játékvezetés szabályai

3.6.1. A játékvezető egyedül vezeti a játékot, minden más személy kizárásával. A játékosoknak kizárólag akkor van felszólalási joguk, ha a szabályok alkalmazásának kérdéséről van szó. A játékvezetőnek ügyelnie kell arra, hogy semmiféle megalapozatlan felszólalás ne kapjon helyt.

3.6.2. Azoknak a játszmáknak az esetében, amikor a játék rendes időtartama meghaladja az egy órát, ajánlatos – és kötelező, ha egy másik játékvezető is jelen van – felváltani a játékvezetőt a játszma közepén.

3.6.3.

a. A játékvezető hangosan számolja a poénokat.

b. A tilalmi mezőket is magában foglaló játékban, tehát a szabad- és keretjátékokban, a játékvezető az *entré*, a *dedans* és a *cheval* szavakkal hangosan jelzi a golyók helyzetét; keretjátzmában először a keret, majd az anker tekintetében jelöli meg az állást.

Szabályértelmezés: a keretállást azonnal be kell mondania, még akkor is, ha ebből kiderül, hogy hol helyezkedik el a játékos golyója.

3.6.4.

- a. A játékvezető figyelmezteti a játékost, ha a golyók érintik egymást, azaz ragadnak.
- b. Csak a játékvezető nyúlhat a golyókhoz, hogy a kezdőpontokra tegye, szükség esetén visszahelyezze, vagy megtisztítsa őket.
- c. Mielőtt tisztítás céljából felveszi a golyókat, helyüket gondosan megjelöli. Ügyel rá, hogy újratevéskor a játékosok ne cseréljék fel a golyókat.
Szabályértelmezés: a golyók helyének pontos meghatározására a játékvezető krétával néhány pontot jelöl be az árnyékok körvonalainál.

3.6.5.

A játékvezető ellenőrizheti a poénok számlálását, valamint jelzését.

3.6.6.

- a. A játékvezető csak akkor ad engedélyt a játékra, ha mindhárom golyó mozdulatlan.
- b. A játékosnak joga van megkérdeznie a játékvezetőtől, hogy miért nem játszhat tovább. A játékvezető az Általános alapelvek 9. pontjában idézett szavakkal nevezi meg a hibát.

3.6.7.

A játékvezető, amikor szükségesnek ítéli, a játszma során bármikor úgy dönthet, hogy az asztalt és a golyókat meg kell tisztítani. A tisztítást a lehető leggyorsabban kell elvégezni.

3.6.8.

- a. A játékvezetőnek kifejezetten tilos felhívnia a játékos figyelmét arra, hogy éppen valamelyik hibát készül elkövetni. A játékvezető sem felvételkor, sem sorozat közben – még kérésre sem – mondhatja meg a játékosnak, hogy melyik az ő golyója.
- b. A játékosnak joga van megkérdezni a játékvezetőtől, hogy melyik a pöttyös golyó, még akkor is, ha ezzel játszik.
- c. A keretjátékban a játékvezető köteles jelezni a golyók helyzetét, még akkor is, ha ebből kiderül, hogy melyik a játékos golyója.

3.6.9.

- a. Amennyiben kétely merül fel a játékvezető valamely ítéletével kapcsolatban, a játékos felkérheti – de csakis egyszer -, hogy vizsgálja felül az esetet.
- b. A játékvezető köteles helyt adni ennek a kérésnek, és váltótársától szaktanácsot kérhet.

3.6.10.

- a. A játékvezető döntései végérvényesek és ténybeli kérdésekben megfellebbezhetetlenek. A szabályalkalmazás kérdései kivételt képeznek.
- b. A szabályalkalmazás kérdésével kapcsolatos minden reklamációt diszkrét formában a játékvezetőhöz kell benyújtani a feltételezett hiba elkövetésekor. Ha a játékvezető nem ad helyt a reklamációnak, a játékos a mérkőzés után írásban is benyújthatja.

Szabályértelmezés: e reklamációt a versenybizottság haladéktalanul megvizsgálja. Ha a reklamáció megalapozottnak bizonyul, és ha a játékvezetői tévedés befolyással lehetett a játszma végeredményére, a versenybizottságnak újra kell játszania a mérkőzést.

3.6.11.

a. A játékvezető felhívja a játékos figyelmét, ha az utolsó 5, 4, 3, 2 és 1 poént kell megcsinálnia. A háromfalas játékban az utolsó 3, 2 és 1 poént kell bejelentenie.

b. Miután az *Utolsó 1 Következik!* bejelentés elhangzott, majd a játékvezető megítéli a poént, úgy tekintendő, hogy a játékos megcsinálta az előírt poénmennyiséget, még akkor is, ha utólag kiderül, hogy tévedés történt a poénok jegyzésében.

Szabályértelmezés: a játékvezető mindaddig visszatérhet a poén érvényességét illető ítéletére, amíg a következő poénra nem kerül sor. Ez az utolsó poénra is vonatkozik, még abban az esetben is, ha már jelezte, hogy a játékos elérte az előírt poénmennyiséget.

3.6.12.

a. A játékvezető köteles ügyelni arra, hogy a játékosok korrekt és becsületes magatartást tanúsítsanak, és tartózkodjanak mindentől, ami az ellenfelet zavarhatja.

b. Ha valaki elveszíti a továbblékés jogát, köteles helyet foglalni a játékosok számára fenntartott széken.

3.6.13.

A jelen szabályzatban nem érintett, rendkívüli esetek megítélése a játékvezető hatáskörébe tartozik.