

**PRAVIDLA
A
HERNÍ ŘÁD
ORLICKÉ
BILIÁROVÉ LIGY**



Čl. 1 Úvodní ustanovení

A. Organizace Orlické biliárové ligy

1.1 Orlická biliárová liga (dále jen „OBL“) je soutěž tříčlenných družstev. Systém soutěže a další podrobnosti stanoví rozpis a rozlosování soutěže.

1.2 Domácí družstvo je v rozlosování utkání uvedeno vždy jako první.

1.3 Domácí družstvo zajistí na hrací den a hodinu volný stůl, jeho dobrou kvalitu i kvalitu koulí. Případný pronájem herny hradí domácí družstvo.

1.4 Čekací doba na zahájení utkání je třicet minut.

1.5 Kapitán domácího družstva je osobně odpovědný za správné vyhotovení zápisu o utkání a jeho zaslání vedoucímu soutěže v elektronické podobě nejpozději druhý den po dni konání utkání.

1.6 Řádně vyplněný a podepsaný zápis o utkání uschová kapitán domácího družstva pro případ podání námitek do konce soutěžního ročníku. Námítky proti skutečnostem uvedeným v zápisu o utkání lze podat nejpozději do 14 dnů ode dne uskutečnění utkání. O námitkách rozhodne s konečnou platností vedoucí soutěže.

1.7 Do zápisu o utkání se uvedou před zahájením utkání pořadí nastupujících hráčů; nejdříve domácí družstvo, poté hostující družstvo.

1.8 Hracími dny jsou stanoveny sobota a neděle, případně i pátky. Výjimku smí udělit vedoucí soutěže. Začátky utkání lze stanovit v sobotu a neděli v rozmezí od 10.00 do 16.00 hodin a v pátek v rozmezí od 16.00 do 17.00 hodin.

1.9 Pokud družstvo nebude moci odehrát utkání ve stanoveném termínu, oznámí tuto skutečnost vedoucímu soutěže a kapitánovi soupeře. Kapitán hostů oznámí nejvýše dva náhradní termíny, které se však nesmí vzdálit o více než jeden kalendářní měsíc od původního termínu. Poslední hrací kolo nelze odložit na jiný pozdější termín. Pokud nedoručí k vzájemné dohodě družstev, stanoví náhradní termín vedoucí soutěže s konečnou platností.

1.10 Družstvo startuje v soutěži na soupisku. Na soupisce musí být uvedeny nejméně 3 osoby a nejvýše 8 osob. V průběhu soutěžního ročníku může za družstvo nastoupit v soutěži nejvýše 8 různých osob (z důvodu vyhodnocovacího programu).

1.11 V družstvu nesmí startovat hráč, který je registrovaný v některém národním svazu biliáru (např. ČMBS). **Výjimku** z tohoto zákazu může vedoucí soutěže stanovit v rozpisu soutěže.

1.12 Hráč hrající za určité družstvo nesmí v průběhu soutěžního ročníku nastoupit za jiné družstvo hrající tutéž soutěž.

1.13 Žádný z hráčů nesmí v jednom utkání absolvovat více stejných disciplín.

1.14 Při kontumaci zápasu, resp. utkání, získává maximální bodový zisk ze zápasu hráč, který na ní neměl podíl, resp. družstvo, které na ní nemělo podíl. Kontumace neovlivní GP hráčů ani družstev.

1.15 Za druhé a každé další vyhlášení kontumačního výsledku je kapitán družstva povinen zaplatit pokutu

a) ve výši 100 Kč za kontumovaný zápas,

b) ve výši 300 Kč za kontumované utkání,

vypisovateli soutěže, a to nejpozději do začátku následujícího kola.

B. Základní pojmy

1.11 **Zápas** (partie) je měření sil dvou soupeřů v jedné soutěžní disciplíně.

1.12 **Utkaní** je střetnutí dvou či více družstev. Skládá se s určitého počtu zápasů.

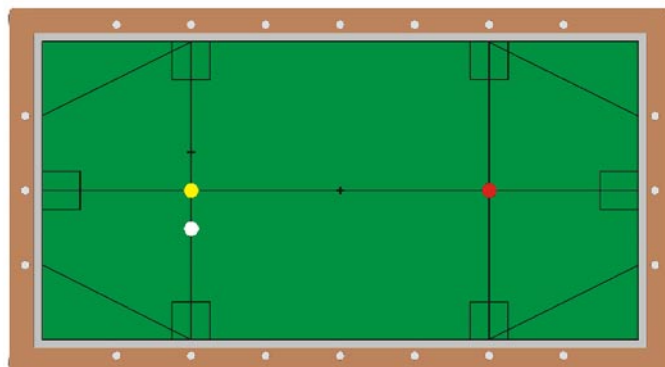
1.13 **Turnaj** je souhrn zápasů jednotlivců (popř. i souhrn utkání družstev), které probíhají podle předem stanoveného soutěžního (herního) systému v časové koncentraci jednoho či více dnů a na určitém místě.

1.14 V soutěži se mohou uplatnit následující disciplíny:

a) volná hra na čtyři koule;

b) čistá hra na čtyři koule;

Malý karambolový stůl včetně zakázaných polí a kotev



- c) volná hra;
- d) velký kádr;
- e) malý kádr;
- f) nepřímá hra (jednoband);
- g) kvarty (trojband).

1.15 Pro organizování a řízení soutěží v místě jejich uspořádání se ustavuje vedení soutěže (turnaje), jehož funkcionářské obsazení určí vypisovatel soutěže podle jejího významu a rozsahu v rozpisu soutěže.

1.16 Turnaje jednotlivců se mohou organizovat několika herními způsoby. Nejběžnější jsou:

- a) systém hry „každý s každým“;
- b) systém vylučovací (na prvou či více porážek);
- c) systém vylučovacích kol, při němž jsou předem určeni hráči, kteří podle své výkonnosti jsou nasazeni do finálového kola či do užší skupiny hráčů postoupivších z předchozích vylučovacích kol;
- d) systém kombinovaný (vylučovací systém, který přechází v další etapě soutěže na systém hry „každý s každým“, eventuálně i naopak.

1.17 Přesný soutěžní systém určí pořadatel turnaje předem v rozpisu soutěže.

Čl. 2 Umístění v soutěži

A. Soutěž jednotlivců

2.1 Generální průměr (dále jen „GP“) je hlavním měřítkem výkonnosti hráčů.

2.2 Celkový GP se získá výpočtem podílu mezi součty všech nahraných karambolů a náběhů v příslušné soutěžní disciplíně, a to vždy po skončení soutěžní sezóny.

2.3 Dílčí GP se získá obdobně jako celkový GP s tím rozdílem, že se podíl mezi součty všech nahraných karambolů a náběhů v příslušné disciplíně zjišťuje v průběhu soutěžní sezóny nebo po skončení turnaje jednotlivců, kterého se hráč zúčastnil.

2.4 Přepočtový průměr z více disciplín se určí podílem součtu vypočtených karambolů (s použitím koeficientů) a celkovým počtem nahraných náběhů. Výpočet karambolů: dosažené karamboly v jednotlivých soutěžních disciplínách se násobí příslušným koeficientem.

2.5 Rozšíří-li se výpočet průměru na utkání družstev, která zahrnují více soutěžních disciplín, obdržíme celkový přepočtový průměr celého

družstva obdobným způsobem, jak je uvedeno v předchozím odstavci.

2.6 Pořadí hráčů v jednotlivých disciplínách se určí podle dosaženého generálního průměru (GP). V případě shodného GP rozhoduje:

- a) bilance vzájemných utkání,
- b) vyšší počet vítězných utkání,
- c) větší počet absolvovaných utkání.

2.7 Celkově je hráč hodnocen po odehrání nadpolovičního počtu zápasů v soutěžním ročníku.

2.8 V soutěži s více hranými disciplínami (víceboj) se GP jednotlivých disciplín upravují těmito koeficienty:

- | | |
|-------------------|----------------------|
| a) hra na 4 koule | :3,5 |
| b) volná hra | neupravuje se |
| c) jednoband | × 1,66 |
| d) trojband | × 4,5 |
| e) velký kádr | × 1,25 |
| f) malý kádr | neupravuje se |

Rozpis soutěže může výši jednotlivých koeficientů stanovit odlišně.

B. Umístění jednotlivců v soutěžích

2.9 Pořadí (umístění) hráčů se určuje podle počtu získaných bodů takto:

- a) v dlouhodobé soutěži součtem bodů získaných za umístění v jednotlivých turnajích (s upřesněním v rozpisu soutěže);
- b) v turnajích (dle použitého systému) dle počtu získaných bodů za vyhrané a nerozhodné zápasy.

2.10 Bodování:

- a) vyhraný zápas — 2 body
- b) nerozhodný zápas — 1 bod
- c) prohraný zápas — 0 bodů

Případná změna bodových hodnot musí být upravena rozpisem soutěže.

2.11 V případě rovnosti počtu dosažených bodů v konečném umístění se určí pořadí hráčů podle dosaženého celkového GP, a to na libovolném místě pořadí. Přitom hráč, který nebyl poražen je hodnocen lépe nežli ostatní, kteří získali stejný počet bodů, bez ohledu na jeho celkový GP.

C. Soutěž družstev

2.12 Počet bodů z každého zápasu se stanoví takto:

- a) vyhraný zápas = 2 body,
- b) nerozhodný zápas = 1 bod,

c) prohraný zápas = 0 bodů.

2.13 Bodování výsledku utkání se provádí

a) přidělením bodů do tabulky pořadí družstev

1. za vítězství — 2 body

2. za nerozhodný výsledek — 1 bod

3. za porážku — 0 bodů, nebo

b) přidělením počtu bodů získaných v jednotlivých zápasech každého utkání (skóre).

Případná změna bodových hodnot musí být upravena soutěžním řádem daného soutěžního období nebo rozpisem soutěže.

2.14 Konečné pořadí (umístění) družstev v soutěži se určí

a) dle celkového počtu získaných bodů podle 2.13 písm. a). V případě rovnosti počtu dosažených bodů mezi více družstvy se umístění určí podle celkového skóre. Zůstane-li i tak pořadí družstev nerozhodnuté, určí se podle celkového přepočtového průměru družstva.

b) dle celkového počtu získaných bodů podle 2.13 písm. b). V případě rovnosti počtu dosažených bodů mezi více družstvy se umístění určí podle tabulky výsledků mezi těmito družstvy. Zůstane-li i tak pořadí družstev nerozhodnuté, určí se podle celkového průměru družstva. Zůstane-li i tak pořadí nerozhodnuté, určí jej nové vzájemné utkání o umístění.

2.15 Přepočtový průměr družstva bude použit i v případě jednotlivého utkání, které skončilo nerozhodně a musí být určen vítěz (postupující).

Čl. 3 Účast hráčů a jejich práva

3.1 Hráči jsou oprávněni:

a) vyzkoušet si hrací materiál po dobu 5 minut před každým zápasem, pokud byli přítomni alespoň 10 minut před nástupem k zápasu,

b) požádat stolového rozhodčího o tříminutovou přestávku uprostřed zápasu,

c) požádat stolového rozhodčího ve výjimečných případech o povolení vzdálit se během zápasu na dobu nejvýše 5 minut ze svého místa vyhrazeného u kulečnickového stolu,

d) mít jako hráč hostujícího družstva právo hry po sobě bezprostředně následujících zápasů na shodném stole a shodnými koulemi (při střídání soupeřů).

3.2 Hráči mohou požádat stolového rozhodčího o přezkoušení jeho rozhodnutí v případě, kdy koule lpí nebo je koule na čáře.

3.3 Úbor hráčů v nemistrovské soutěži není

předepsán. Hráč by měl přizpůsobit svůj oděv podmínkám, ve kterých se utkání nebo turnaj hraje.

3.4 V případě provinění může být hráči

a) odejmut náběh,

b) kontumován výsledek v jeho neprospěch, nebo

c) udělen jiný trest podle pravidel ČMBS.

Čl. 4 Rekordy

4.1 Během soutěže je vedena listina rekordů, která zahrnuje rekordy v sériích a rekordy ve jmenovitých průměrech.

Čl. 5 Herna a její vybavení

(pro nemistrovskou soutěž je doporučující)

5.1 Každá herna musí být vybavena:

a) tepelným zařízením, které zajistí stálou teplotu v místnosti, a to nejméně 20°C;

b) větracím zařízením;

c) osvětlením nad hracím stolem, nejméně 520 lux, v minimální výšce 150 cm nad hrací plochou.

5.2 Kulečnickové sukno a koule musí být v co nejlepší kvalitě a před zahájením kola pečlivě vyčištěné.

Čl. 6 Předepsané značky na kulečnickovém stole

6.1 Při zahájení zápasu, při vyhození koulí ze stolu či při lpících koulích se koule rozestavují na vyznačená místa, na značky (tečky).

6.2 Tyto značky musí být na hrací plochu nakresleny tenkým křížkem křídou, tužkou nebo inkoustem. Nalepení značek je zakázáno.

6.3 Značek je celkem pět. Tři z nich jsou na podélné ose hrací plochy a dělí ji na čtyři shodné části.

Označují se:

a) horní tečka — je umístěna nejdále od hráče při základním postavení (začátek zápasu),

b) střední tečka — je ve středu hrací plochy. Používá se pouze při trojbandu a hře se čtyřmi koulemi, a proto se při ostatních disciplínách nemusí značit,

c) dolní tečka — nejbližší k hráči.

6.4 Dvě tečky jsou na kolmici vztyčené z podélné osy v místě dolní tečky, a to po obou stranách dolní tečky. Jsou označeny pravá a levá startovní tečka. Vzdálenost startovních teček od dolní tečky je:

a) pro velký stůl — 18,25 cm

b) pro malý stůl — 13,50 cm

6.5 Pro hru se čtyřmi koulemi jsou další dvě tečky na kolmici vztyčené z podélné osy v místě horní tečky, a to po obou stranách horní tečky. Vzdálenost teček od horní tečky je 6,1 cm.

Čl. 7 Začátek zápasu, rozhodovací strk, začáteční strk a rozmístění koulí

7.1 Zápas začíná poté, co rozhodčí rozestaví koule k **rozhodovacímu strku**.

Koule jsou rozestaveny: červená na horní tečce, obě zbývající na pomyslné startovní čáře, tj. vpravo a vlevo od startovních teček směrem k mantinelům (cca 15-20 cm od mantinelu). Oba hráči současně zahrají koule na horní mantinel. Hráč, jehož koule se po návratu od horního mantinelu zastavila blíže mantinelu dolnímu rozhodne, který z hráčů bude hrát jako první. V případě shodné vzdálenosti obou koulí se rozhodovací strk opakuje.

7.2 V případě, nedoběhne-li koule některého z hráčů na horní mantinel, rozhodovací strk se opakuje. Při druhém provinění již získává právo určení pořadí soupeř.

7.3 Jestliže koule jednoho z hráčů narazí na červenou kouli, považuje se to za chybu a volbu má soupeř. Chybou je také, srazí-li se obě bílé koule. Právo volby má hráč jehož koule nepřešla na soupeřovu polovinu.

7.4 Hráč, který zápas na tři koule zahajuje, hraje bílou neoznačenou koulí. Soupeř hraje koulí bílou s tečkou nebo žlutou. Určení koulí je platné pro celý zápas.

7.5 Při zápasu na čtyři koule se zahajuje i hraje výhradně červenou koulí (tedy i soupeř).

7.6 Koule pro začáteční strk při hře se třemi

koulemi se rozestaví:

- červená na horní tečku
- soupeřova na dolní tečku
- hráčova na jednu ze startovních teček, dle volby hráče

7.7 Začáteční strk při hře se třemi koulemi je nutno hrát od červené koule zasažené přímo nebo od mantinelu.

7.8 Koule pro začáteční strk při hře se čtyřmi koulemi se rozestaví

- dvě cizí koule vlevo a vpravo na kolmici k podélné ose v místě horní tečky ve vzdálenosti cca 6,1 cm (průměr koule) od horní tečky,
- třetí cizí kouli umístí buď na prostřední či dolní tečku, podle přání hráče,
- červenou, hrací kouli, umístí na jednu z volných teček na podélné ose stolu.

7.9 Začáteční strk při hře se čtyřmi koulemi se nesmí hrát přímo na žádnou z koulí umístěných na kolmici vedle horní tečky.

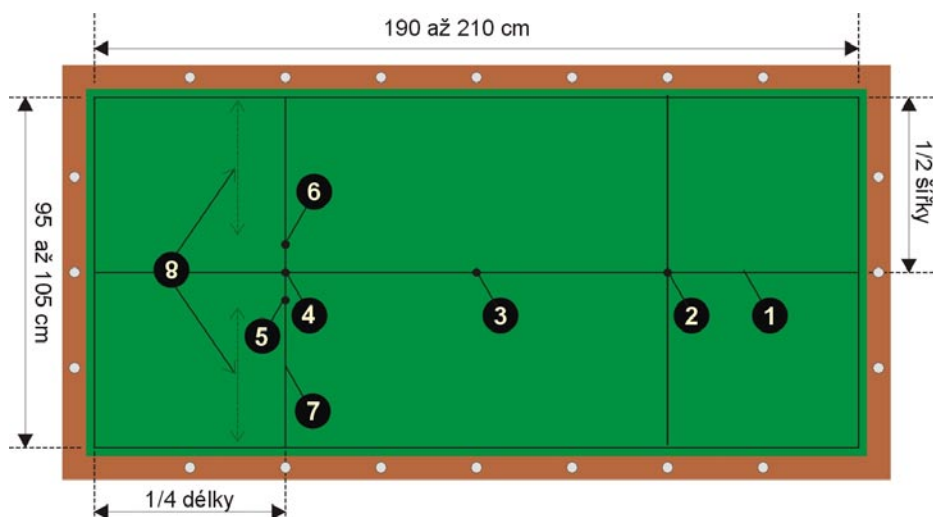
Čl. 8 Definice karambolu, náběhu, série a výše hry

8.1 Karambol je standardní herní situace, při které se hrací koule dotkla koule č. 2 a 3, popř. č. 4, všechny koule se zastavily a v průběhu akce se nestala žádná chyba.

8.2 Při hře se třemi koulemi má každý zahrany karambol hodnotu jednoho bodu. Při hře se čtyřmi koulemi má dosažený karambol se dvěma cizími koulemi hodnotu 1 bodu, karambol se všemi třemi cizími koulemi 10 bodů; byl-li před zásahem první koule (č. 2) zasažen mantinel, hodnota docíleného karambolu se zdvojnásobuje.

Zakreslení základních čar a bodů na hrací ploše malého stolu

1 – svislá osa hrací plochy, 2 – horní tečka, 3 – střední tečka, 4 – dolní tečka, 5 – pravá startovní tečka (vzdálená 13,5 cm od dolní tečky), 6 – levá startovní tečka (vzdálená 13,5 cm od dolní tečky), 7 – startovní čára, 8 – prostor nalevo a napravo od startovních teček (5, 6) směrem k bočním odrazníkům, do kterého staví rozhodčí koule obou hráčů k provedení rozhodovacího strku



8.3 Náběh je pokus hráče o dosažení karambolu.

8.4 Vyrovnávací náběh je závěrečný náběh, kterým druhý z hráčů dosáhl stejného počtu náběhů jako jeho soupeř.

8.5 Série je počet karambolů dosažený hráčem v jednom náběhu.

8.6 Výše hry (zápasu) se stanoví počtem náběhů a konečným počtem karambolů. Tyto údaje stanoví rozpis soutěže.

Čl. 9 Lpící koule (koule v dotyku)

9.1 Když hráčova koule lpí, tj. dotýká se jedné či více dalších koulí, řídí se další pokračování hry ustanoveními odchylnými pro různé soutěžní disciplíny.

9.2 Jestliže je hráčova koule v dotyku s mantinelem, nesmí hráč na tento mantinel hrát přímo, ale pouze směrem od mantinelu. Tágo musí svírat s mantinelem alespoň nepatrný úhel.

Čl. 10

Koule vyhozená z kulečnickového stolu

10.1 Vypadne-li jedna nebo více koulí mimo hrací plochu, rozestaví se zpět na tečky podle pravidel platných pro jednotlivé soutěžní disciplíny.

10.2 Koule se považuje za vyhozenou mimo hrací plochu, jakmile dopadla mimo gumové ohraničení stolu nebo se dotkla dřevěné části tohoto ohraničení (rámu).

Čl. 11 Chyby ve hře

11.1 Chyby ve hře se považují za technické přestupky proti pravidlům hry, za které hráč ztrácí právo pokračovat ve hře (náběhu, sérii). Tyto chyby posuzuje a ohlašuje stolový rozhodčí (dále jen „rozhodčí“).

11.2 Hráč udělá chybu a pozbývá práva pokračovat ve hře v těchto případech:

a) Hráč neuspěje v provedení karambolu. Rozhodčí ohlásí „Nebyl“.

b) Když při provedení karambolu jedna nebo více koulí vyskočí mimo hrací plochu. Rozhodčí ohlásí „Vyhozená koule“.

c) Když hráč hraje další karambol, aniž se koule zastavily po provedení karambolu předchozího. Rozhodčí ohlásí „Koule v pohybu“. V tomto případě je neplatný i předchozí karambol, protože bylo hráno, aniž se koule zastavily.

d) Když se hráč neúmyslně dotkne kterékoliv koule rukou, tágem, oděvem nebo jakýmkoliv předmětem. Rozhodčí ohlásí „Dotyk“. Soupeř pokračuje ve hře z pozice, kterou koule zaujaly po dotyku.

f) Když se hráč přímo nebo nepřímo (foukáním) dotkne koule, aby např. odstranil cizí tělísko, které na ni ulpělo. Rozhodčí ohlásí „Dotyk“. K odstranění závady je oprávněn pouze rozhodčí.

g) Když hráč neoprávněně pokračuje ve hře anebo napomůže přemístění koulí dotykem, pohybem stolu nebo sukna, foukáním do koule apod. Rozhodčí hráče rázně napomene. Soupeř má v tomto případě právo požadovat umístění koule či koulí do původní pozice, je-li tato pozice pro něho výhodnější.

h) Když hráč použije k úderu do koule jiné části tága nežli čepičky (kúžičky). Rozhodčí ohlásí „Nehráno kúžičkou“.

i) Když hráč zahrál „prostrk“. Prostrčením se rozumí, jestliže:

1. o kúžička tága je ještě v dotyku s koulí v okamžiku, kdy tato již naráží na další kouli nebo mantinel

2. kúžička tága se dotkne dvakrát nebo vícekrát koule při jednom strku

3. je přímo zasažena koule č. 2, která lpí s koulí č. 1. Výjimkou je použití sbodce. Rozhodčí ohlásí „Prostrk“.

j) Když se hráč v okamžiku strku nedotýká podlahy alespoň jednou nohou. Rozhodčí ohlásí „Noha na zemi“.

k) Když hráč vyznačí na stole nebo mantinelu viditelné značky předpokládaného odrazu nebo běhu koule. Rozhodčí ohlásí „Značení“.

l) Když hráč hraje cizí koulí. Rozhodčí ohlásí „Cizí koule“.

11.3 Karambol, při kterém byla zjištěna některá z výše uvedených chyb, se nezapočítává, zatímco karamboly dosažené v průběhu série před zjištěním chyby jsou platné. Koule zůstávají v pozici kterou zaujaly, ale hry se ujímá soupeř.

11.4 Dosáhne-li hráč karambolu po chybě, která se sice stala, ale nebyla rozhodčím včas zjištěna a ohlášena (tj. před započítáním karambolu), je karambol platný a hráč pokračuje v sérii.

11.5 Jakákoliv chyba zaviněná třetí osobou, popřípadě rozhodčím, která přivodí přemístění koulí, se nepočítá hráči. V takovém případě rozhodčí umístí koule co nejpřesněji do té pozice, kterou zaujímaly před chybou. Hráč bude ale postižen, jestliže rozhodčí chybně rozestavil koule při začátečním strku a hráč v důsledku toho hrál s cizí koulí.

Čl. 12 Konec a výsledek zápasu

12.1 V zápase vítězí hráč, který při stejném počtu náběhů se svým soupeřem dosáhl stanovený počet karambolů.

12.2 Dosáhnou-li oba hráči při stejném počtu náběhů stanovený počet karambolů, je výsledek zápasu nerozhodný.

12.3 Nedosáhnou-li hráči stanovenou výši počtu karambolů, vítězí hráč, který po odehrání limitovaného počtu náběhů nahrál vyšší počet karambolů. Dosáhnou-li oba hráči po odehrání limitovaného počtu náběhů stejný počet karambolů, je výsledek zápasu nerozhodný.

12.4 Oba hráči musejí odehrát stejný počet náběhů.

12.5 Jestliže hráč, který zahajoval zápas, dosáhl stanovenou výši hry, tj. nahrál předepsaný počet karambolů nebo sehrál poslední náběh, musí jeho soupeř sehrát ještě vyrovnávací náběh, který se hraje z pozice začátečního karambolu. Dosáhne-li vyrovnávacím náběhem i druhý hráč stanovenou výši hry, je zápas nerozhodný.

Čl. 13 Zakázaná pole (zóny)

13.1 K určení obtížnosti jednotlivých disciplín patří mimo jiných kritérií i tzv. zakázané zóny. Vyznačení těchto polí na hrací ploše se provádí co nejtenčími čarami bílou křídou, tužkou a pod.

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

- a) volná hra — dva karamboly,
- b) všechny kádry /2 — dva karamboly,
- c) všechny kádry /1 — jeden karambol,
- d) mantinelové hry (jednoband a trojband) a hra na čtyři koule nemají omezení.

Jmenovatel ve zlomku u kádrových disciplín určuje maximální počet možných karambolů sehraných bezprostředně po sobě v jednom poli.

13.3 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.

13.4 Jedna, případně 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 podle hrané soutěžní disciplíny.

13.5 Jestliže při zahraném karambolu, při němž měla koule opustit pole, žádná z cizích koulí tak neučinila, je karambol neplatný a ve hře pokračuje soupeř.

13.6 Zakázaná pole u volné hry v každém rohu stolu vymezuje plocha ohraničená mantinely a spojnicí mezi body umístěnými na obou mantinelech v 1/4 délky a 1/4 šířky hrací plochy.

13.7 U velkého kádru tvoří zakázaná pole šest zón – čtyři čtverce a dva obdélníky. Čtverce umístěné v rozích mají velikost 1/2 šířky a 1/4 délky hrací plochy. Velikost obdélníků pak vychází ze zbytku.

13.8 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 odraznicích. V těchto kotvových čtvercích je hráč povinen řídit se stejnými ustanoveními jako u zakázaných polí.

13.9 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 zasahující do dvou polí, tvoří samostatné jednodílné zakázané pole.

Čl. 14 Pravidla pro volnou hru (VH)

14.1 Ve volné hře může hráč sehrát v jednom sledu (náběhu) neomezený počet karambolů, a to až do výše limitu určujícím délku zápasu. Při hře může bez omezení využívat celé hrací plochy mimo zakázaných rohů, kde se musí řídit ustanovením čl. 13 o zakázaných polích.

14.2 Koule vyhozená z kulečnickového stolu: rozhodčí umístí všechny tři koule na značky začátečního karambolu, ale ve hře pokračuje soupeř.

14.3 Koule v dotyku: rozhodčí rozestaví všechny tři koule na značky začátečního karambolu a hráč pokračuje v náběhu.

Čl. 15 Pravidla pro nepřímou hru (jednoband, 1B)

15.1 Pro tuto soutěžní disciplínu se nevyznačují na hrací ploše žádné zakázané plochy.

15.2 Vyhodí-li hráč jednu popřípadě více koulí z kulečnicku, jsou rozestaveny všechny tři koule do pozice začátečního strku a hry se ujímá soupeř.

15.3 Při jednomantinelové hře se musí hráčova koule dotknout nejméně jednoho mantinelu před dokončením karambolu, tj. před zásahem koule č. 3. Přitom je lhostejné, je-li hráno způsobem:

- a) koule č.2 — mantinel/y/ — koule č. 3, nebo
- b) mantinel/y/ — koule č. 2 — koule č. 3, nebo
- c) mantinel/y/ — koule č. 2 — mantinel/y/ — koule č. 3.

15.4 Koule v dotyku – hráč má právo

- a) dát si všechny tři koule od rozhodčího rozestavit do pozice základního karambolu
- b) hrát od koule, která není s hráčovou koulí v dotyku
- c) hrát od mantinelu (tzv. buzaru) nebo do prostoru, ale pod podmínkou, že koule, která je v dotyku, se nepohne; není však chybou, pohne-li se lpící koule jen proto, že ztratila oporu hráčovy koule

Čl. 16 Pravidla pro trojmantinelovou hru kvarty, 3B)

16.1 Pro tuto soutěžní disciplínu se nevyznačují na hrací ploše žádné zakázané plochy.

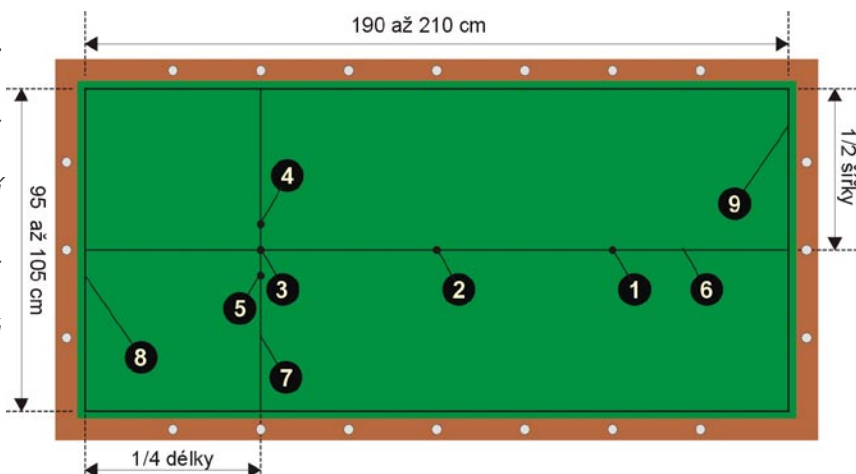
16.2 Při trojmantinelové hře se musí hráčova koule dotknout nejméně třikrát jednoho či více mantinelů před dokončením karambolu, tj. před zásahem koule č. 3. Přitom je lhostejné, je-li hráno způsobem:

- a) koule č. 2 — mantinely — koule č. 3, nebo
- b) mantinely — koule č. 2 — koule č. 3, nebo
- c) mantinel/y/ — koule č. 2 — mantinel/y/ — koule č. 3.

16.3 Základní postavení koulí pro začáteční strk (viz ustanovení čl. 7.6), tak typické pro všechny jiné soutěžní disciplíny se zde používá pouze pro zahájení zápasu, případně pro vyrovnávací náběh při ukončení zápasu. Ve všech ostatních případech při trojmantinelové hře (lpící koule nebo koule vyhozené z kulečnickového stolu) se koule staví za sebou na podélnou osu kulečnickového stolu, a to:

Umístění koulí při trojbandu na stole po vyhození koulí z hrací plochy

- 1 – horní tečka, na kterou rozhodčí staví vyhozenou červenou koulí,
- 2 – střední tečka, na kterou rozhodčí staví vyhozenou koulí protihráče,
- 3 – dolní tečka, na kterou rozhodčí staví hráčovu koulí,
- 4, 5 – levá a pravá startovní tečka (vzdálená 13,5 cm od dolní tečky),
- 6 – svislá (podélná) osa hrací plochy,
- 7 – startovní čára, 8 – dolní krátký mantinel,
- 9 – horní krátký mantinel



- a) červená na horní tečku,
- b) soupeřova na střední tečku (uprostřed hrací plochy),
- c) hráčova na dolní tečku; nikoliv startovní tečku. Startovní tečky se v průběhu trojmantinelové hry vůbec nepoužívají.

16.4 Je-li tečka, na kterou má být koule postavena, částečně nebo zcela krytá některou další koulí, postaví se vyhozená koule na tečku náležící té koulí, která tečku zakrývá. Totéž platí i při lpění koulí a jejich následném rozestavení.

16.5 Je-li hráčova koule v dotyku (lpí) s další koulí, má hráč právo:

- a) hrát z pozice, která vznikne postavením lpících koulí na tečky dle ustanovení čl. 16.3 a 16.4 (Pozor — koule, která nebyla v dotyku (nelpěla) se nestaví, zůstává na svém místě!),
- b) hrát od koule, která není s hráčovou koulí v dotyku,
- c) hrát od mantinelu, tzv. buzarem,
- d) hrát odvráceným sbodcem (massé), ale pod podmínkou, že koule která je v dotyku se nepohne. Není však chybou hráče, pohne-li se lpící koule jen proto, že ztratila oporu hráčovy koule. Ve všech těchto případech je samozřejmostí dodržení definice hry, tj. min. tři mantinely.

16.6 Vyhodí-li hráč jednu popřípadě více koulí z kulečnicku, jsou rozestaveny pouze tyto vyhozené koule, a to dle ustanovení čl. 16.3 a 16.4 a hry se ujímá soupeř. Jsou-li vyhozeny všechny tři koule, rozestaví se rovněž podle výše uvedeného ustanovení na tečky za sebou, nikoliv do pozice začátečního strku.

Čl. 17 Pravidla pro kádrovou hru (VK/1, VK/2, MK/1 a MK/2)

17.1 Kádrové hry mají dva základní způsoby hry v zakázaných polích — na jeden nebo na dva karamboly uvnitř zakázaného pole.

17.2 Čáry rozdělují hrací 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 strany kádrového čtverce (čtyři čtverce v rozích hrací plochy) a udává se v centimetrech. U paty všech kádrových čar při mantinelích jsou obkročmo nakresleny kotvové čtverce zasahující do obou kádrových polí. Hru v kádrech a kotvách upravuje čl. 13.

17.3 Je-li hráčova koule v dotyku (lpí) s další koulí, má hráč právo:

- hrát z pozice začátečního strku, postavit všechny tři koule,
- hrát od koule, která není s hráčovou koulí v dotyku,
- hrát od mantinelu, tzv. buzarem,
- hrát odvráceným sbodcem (massé), ale pod podmínkou, že koule která je v dotyku se nepohne. Není však chybou hráče, pohne-li se lpící koule jen proto, že ztratila oporu hráčovy koule.

17.4 Vyhodí-li hráč jednu popřípadě více koulí z kulečnicku, jsou rozestaveny všechny tři koule do pozice začátečního strku a hry se ujímá soupeř.

Čl. 18 Pravidla pro hru na čtyři koule (4K)

A. Rozestavení koulí – základní karambol

18.3 Bodování karambolů dle čl. 8.2. Bude-li strk sehrán zároveň na mantinel i kouli, má karambol hodnotu jednoho, resp. deseti bodů.

B. Koule v dotyku

18.4 Je-li koule č.1 v dotyku s jednou, či dvěma cizími koulemi, platí ustanovení čl. 15.4 písm. b) a c), přičemž se nesmí pohnout žádná z nich.

18.5 Jsou-li všechny čtyři koule v dotyku, rozestaví rozhodčí všechny koule do pozice základního karambolu a hráč pokračuje v náběhu.

C. Koule vyhozená z kulečnickového stolu

18.6 Viz. čl.14.2.

D. Čistá hra na čtyři koule

18.7 Za čistý strk je považován takový karambol, při kterém se koule č. 1 dotkla koule č. 2 a č. 3, popř. koule č. 4 a mezitím se žádná cizí koule nedotkla jiné cizí či červené koule (postavení cizích koulí před zahájením karambolu smí být ovlivněno pouze červenou koulí).

18.8 Za čistý strk se nepovažuje tzv. press nebo skok.

18.9 Za chybu se považuje, bude-li karambol sehrán zároveň na volnou kouli č. 2 a lpící koule č. 3 a 4.

18.10 Jsou-li všechny čtyři koule v dotyku, nebo jsou-li v dotyku všechny tři cizí koule, rozestaví rozhodčí všechny koule do pozice základního karambolu a hráč pokračuje v náběhu. Dokončení karambolu na spící dvě koule je hodnoceno jedním bodem.

18.11 Výraz „koule v dotyku“ se týká též pozice, kdy koule lpí na mantinelu.

E. Volná hra na čtyři koule

18.12 Hráči je povoleno sehrát karambol bez omezení uvedených v čl. 18.7 až 18.10, přičemž je započítáván dle čl. 8.2.

Čl. 19 Rozhodčí, přerušení zápasu a hráči

A. Povinnosti a práva rozhodčího

19.1 Do zápasu si rozhodčího volí členové hostujícího týmu (hosté). Hostující družstvo však může tuto volbu ponechat na družstvu domácích. Domácí družstvo pak musí ustanovit rozhodčího zápasu.

19.2 Bedlivě sleduje hru a dbá na dodržování pravidel billiardu. Vykonává také dozor nad tím, aby hráči nebyli při hře rušeni. Zjedná okamžitou nápravu, nemá-li hráč regulérní podmínky a prostor potřebný ke hře. Je povinen řídit zápasy nestranně s maximální mírou objektivit a svědomitostí, důsledně dbát na dodržování pravidel billiardu a všech platných sportovně technických předpisů.

19.3 Nepřipustí kritiku svých rozhodnutí nebo projevy nelibosti hráčů. Provinilce napomene a pokud bude napomenutí neúčinné vyloučí hráče z další hry.

19.4 Zaujme své postavení před hráčem (nikoliv za jeho zády), a to ještě dříve, než hráč začne mířit, aby ho svým pohybem nezneklidňoval. Protože hráč může pokračovat ve hře pouze za dohledu rozhodčího, nesmí rozhodčí zapříčinit, aby hráč na něho s provedením dalšího karambolu musel čekat.

19.5 Může kdykoliv v průběhu zápasu, pokud to považuje za nutné, nebo v případě probíhající série se

souhlasem hráče, dát pokyn k očištění kulečnickového stolu nebo koulí. Toto očištění je nutné provést v co nejkratší době. Rozhodčí pečlivě označí postavení koulí (nejlépe třemi body na stínu koule), než je sejme z hrací plochy a předá k očištění. Při novém zahájení hry se přesvědčí o správnosti umístění koulí.

19.6 U disciplín, ve kterých se vyskytují zakázané pole, tj. u volné hry a her kádrových, hlásí nahlas postavení koulí vzhledem k zakázaným polím — pro cizince francouzsky:

a) vzhledem k polím:

1. uvnitř — „entré“, 2. jedna ven — „dedans“, 3. mimo — „a cheval“

b) vzhledem ke kotvám:

1. uvnitř kotvy — „entré anker“, 2. jedna ven z kotvy — „dedans anker“, 3. mimo kotvu — „a cheval anker“

Při kádrových hrách se ohlašuje postavení koulí nejprve ve vztahu k poli a poté ke kotvě. Např. vstoupí-li koule do pole i kotvy, hlásí rozhodčí „entré — entré anker“.

19.7 Další výrazy pro cizince:

a) dotyk koulí — „press“

b) volná — „libré“.

19.8 Upozorňuje hráče při vzájemném dotyku koulí (lpění). Umožní hráči, aby se mohl přesvědčit.

19.9 Jinak v žádném případě nesmí upozorňovat hráče na jakoukoliv chybu, které by se mohl dopustit. Rozhodčí rovněž nesmí při zahájení náběhu, ani v jeho průběhu označit hráčovu či soupeřovu kouli, a to ani když jej hráč o to požádá. Hráč má však právo dotázat se rozhodčího, která z obou bílých koulí je „tečka“, a to i v tom případě, že tím vlastně určuje hráčovu kouli.

19.10 Hlásí postavení koulí vzhledem k zakázaným polím, a to i v případě, že tím vlastně určuje hráčovu kouli.

19.11 Počítá karamboly nahlas. Pokud se hraje na více kulečnickových stolech vedle sebe, rozhodčí počítá polohlasně. Za polohlasné počítání se považuje takové počítání, které může slyšet také soupeř sedící na vyhrazeném místě a okolní diváci.

19.12 Zapisuje počet karambolů hráče do zápisu o zápasu, pokud není ustaven zapisovatel zápasu.

19.13 Odpočítáním karambolu jej uznává za platný a tím zároveň dává hráči pokyn pokračovat ve hře. Z uvedeného důvodu by odpočítání karambolu měl provést až po zastavení všech koulí.

19.14 Ohlásí po skončení náběhu hlasitě nahranou sérii směrem k zapisovateli, pokud je v zápasu k dispozici. Jelikož rozhodčí odpovídá za správně provedený zápis každého náběhu, je vhodné, aby si vyžádal od zapisovatele opakování hlášeného náběhu a průběžně kontrolovat správnost zápisu.

19.15 Počítá karamboly zásadně česky (i cizímu hráči při mezistátním zápase). Ovládá-li příslušný jazyk, může konečný počet karambolů v sérii po oznámení zapisovateli ohlásit cizímu hráči v „jeho“ jazyce.

19.16 Na dotaz hráče, proč přerušil jeho náběh, označí chybu předepsaným slovním výrazem, kterým ohlašuje chybu ve hře podle ustanovení čl. 11.

19.17 Může, jsou-li pro to oprávněné důvody, povolit hráči ve výjimečných případech vzdálit se z vyhrazeného místa, a to nejvýše na dobu pěti minut. Nebude-li po uplynutí této doby hráč na svém místě, postupuje se podle ustanovení čl. 21 odst. 4.

19.18 Nepřipustí, aby hráč během svého náběhu si umýval ruce a vzdaloval se z herní místnosti.

19.19 Může přerušit hru na přiděleném kulečnickovém stole, aby umožnil pokračování hry na vedlejším stole.

19.20 Má-li hráč pochybnost o správnosti rozhodnutí rozhodčího v případě lpění koulí a koule na čáře (vyjádření pochybnosti se v jiných případech nepřipouští), může hráč požádat rozhodčího o přezkoušení jeho rozhodnutí. Rozhodčí je povinen této žádosti vyhovět a při trvajícím sporu přivolat ke konečnému rozhodnutí oba vedoucí družstev nebo vrchního rozhodčího, pokud byl delegován.

19.21 Dbá na ukázněné chování a vystupování hráčů a na dodržování zásad sportovní etiky. Nepřipustí jakékoliv audiovizuální projevy, které by mohly být soupeři na obtíž a rozptylovat jeho koncentraci na sportovní výkon.

19.22 Při řízení zápasu se nesmí nechat ovlivňovat diváky a musí rozhodovat pouze na základě toho, co sám viděl či slyšel.

19.23 Je oprávněn i povinen postihovat hráče, který poruší pravidla hry (chyby ve hře), a to kvalifikovaným rozhodnutím uvedeným v čl. 11.

19.24 Potrestá také hráče, který se proviní proti sportovní kázi a zásadám sportovní etiky, a to přímo na místě v rámci své pravomoci.

Podle povahy a závažnosti provinění může hráči udělit tyto tresty:

a) napomenutí, b) odebrání náběhu, c) vyloučení ze zápasu

19.25 Rozhodnutí rozhodčího ve věcech skutkové podstaty pravidel billiaru (technické přestupky pravidel — chyby ve hře aj.) jsou konečná a nelze proti nim vznášet námitky.

B. Přerušování zápasu

19.26 Každý déletrvajících zápas může mít zhruba uprostřed třiminutovou přestávku ve hře.

19.27 Přestávku vyhlašuje rozhodčí, a to po ukončení náběhu některého z hráčů.

19.28 Předpokladem pro vyhlášení přestávky jsou:

a) o přestávku požádal jeden z hráčů před zahájením zápasu,

b) oba hráči souhlasí s vyhlášením přestávky, aniž o ní některý z nich požádal před zahájením utkání.

19.29 Přestávka může být využita k výměně rozhodčího, popřípadě k očištění stolu či koulí. Postavení koulí se však musí pečlivě zaznamenat.

C. Místo vyhrazené pro hráče

19.30 U každého kulečnickového stolu, nejlépe u stolku zapisovatele, musí být přistavena židle, vyhrazená pro hráče, který čeká na nastoupení do hry (dále jen „nehrající hráč“). Nehrající hráč je povinen na ní sedět až do skončení série svého soupeře.

19.31 Pokud se hráč vzdálí z vyhrazeného místa bez souhlasu stolového rozhodčího a měl by nastoupit ke hře, tj. ke svému náběhu, ohlásí rozhodčí (dále jen „rozhodčí“) „nulu“ pro nepřítomného hráče a soupeř může pokračovat ve hře dalšího náběhu.

19.32 Při opakované nepřítomnosti hráče, popřípadě při jeho déletrvajících absenci bez souhlasu rozhodčího, může rozhodčí hráče potrestat vyloučením ze zápasu.

19.33 Ve výjimečných případech může rozhodčí povolit hráči vzdálit se z vyhrazeného místa na dobu nejvýše pěti minut. Nebude-li po uplynutí této doby hráč na svém místě a měl by nastoupit ke svému náběhu, ztrácí tento náběh a jeho soupeř pokračuje ve hře. Nepřítomnost hráče po uplynutí pěti minut se posuzuje jako vzdálení se z vyhrazeného místa bez souhlasu stolového rozhodčího a je potrestáno vyloučením ze zápasu.

Čl. 20 Porušování pravidel, herního řádu a rozpisu soutěže

20.1 Technické přestupky ve hře hodnotí na místě rozhodčí zápasu. Přestupky proti stanovám a hernímu řádu obecně, či sportovní kázi, hodnotí a postihuje vedoucí soutěže. Druh postihu může být specifický (finanční pokuta, dočasný zákaz startu, vyloučení ze soutěže, kontumace utkání, apod.) dle četnosti či závažnosti přestupků. Proti rozhodnutí se nelze odvolat.

Čl. 21 Výjimky z pravidel a hracího řádu

21.1 Výjimky musí být uvedeny v rozpisu soutěže či jeho doplňku před zahájením soutěžního ročníku.