

PRAVIDLA KARAMBOL

Základní rozestavení

Pro základní rozestavení koulí v karambolu se umístí červená koule na horní tečku, žlutá koule na dolní tečku a bílá koule na jednu ze startovních teček, vlevo nebo vpravo od žluté koule, podle rozhodnutí hráče. Karambol má několik disciplín, které se od sebe trochu odlišují. Nejznámější je Trojmantinelová hra (tzv. trojband).

Cíl a průběh hry

Cílem hry je zahrát stanovený počet karambolů, nebo získat co nejvíce karambolů v předem určeném počtu náběhů.

Karambol nastává pokud koule č.1 narazí do koule č. 2 a č. 3, koule se zastaví a během této doby nenastane žádný foul. Karambol má hodnotu jednoho bodu. Hráč, který začíná hraje s bílou koulí. Soupeř s koulí žlutou. Počáteční karambol musí být proveden tak, aby byla zasažena nejprve červená koule a pak teprve koule žlutá. Další následující karamboly mohou zasáhnout obě koule v libovolném pořadí.

Jednomantinelová hra (jednoband)

Při jednomantinelové hře se musí hráčova koule dotknout nejméně jednoho mantinelu před dokončením karambolu, tedy před zásahem koule č. 3. Je lhostejné, zda je tato podmínka splněna před dotykem s koulí č. 2, nebo po něm. Při vyhození koule ze stolu se koule upraví do počátečního rozestavení.

Trojmantinelová hra (trojband)

Při trojmantinelové hře se hráčova koule musí dotknout nejméně třikrát jednoho či více mantinelů před dokončením karambolu. Je lhostejné, jestli je tato podmínka splněna před dotykem s koulí č. 2, nebo po něm. Při zahájení zápasu je rozmístění stejné jako u ostatních disciplín karambolu. Po vyhození koule ze stolu se rozmisťují koule za sebou na podélnou osu kulečnickového stolu. Červená koule na horní tečku. Soupeřova koule na střední tečku. Hráčova koule na spodní tečku. Na tyto pozice se staví pouze koule, které byly vyhozené, ostatní zůstávají na svých pozicích na stolech. Pokud je tečka, na kterou se má vyhozená koule umístit, zakrytá vyhozená koule se umístí na tečku patřící kouli, která tečku zakrývá.

Fauly

1. Hráč neuspěje v provedení karambolu.
2. Vyhodí-li hráč kouli z hrací plochy.
3. Hraje-li hráč, aniž se koule zastavily.
4. Hráč se dotkne koule rukou, či oděvem, ...
5. Hraje-li hráč jinou částí než kůžičkou tága
6. Zahrál-li hráč tzv. postkr - tágo je stále v dotyku s koulí, když koule naráží do další koule či mantinelu.
7. Když je přímo zasažena koule dotýkající se hrací koule.
8. Nemá-li hráč alespoň jednu nohu na zemi.
9. Když hráč vyznačí na stole místa předpokládaného odrazu nebo běhu koule
10. Hraje-li hráč cizí koulí.

