

Karambol se třemi koulemi

Pravidla hry a bodování

- Cílem hry je sehrát co nejvíce karambolů.
- Každý karambol má hodnotu 1 bodu.
- Strk je posun koule č. 1, tj. úvodní fáze karambolu.
- Karambol je standardní herní situace, při které koule č. 1 se dotkne koulí č. 2 a 3, všechny koule se zastavily a v průběhu akce se nestala žádná chyba.
- Koule, kterou zasáhne hráčova koule jako prvou, se nazývá koulí č. 2. Zbývající koule má č. 3. Koule č. 2 a č. 3 jsou také uváděny jako „cizí koule“.

Volná hra

Ve volné hře může hráč sehrát v jednom sledu neomezený počet karambolů, a to až do výše limitu určujícího délku zápasu. Při hře může neomezeně využívat celé hrací plochy mimo zakázaných rohů.

Kádrové hry

Kádrové hry mají dva základní způsoby hry v zakázaných polích: Na jeden nebo dva karamboly uvnitř zakázaného pole.

Čáry rozdělují 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 kádrového čtverce (čtyři čtverce v rozích hrací plochy) a udává se v cm. U paty všech kádrových čar při mantinelech jsou nakresleny kotvové čtverce, které zasahují do obou kádrových polí.

Jednoband

Při jednobandu se musí hráčova koule dotknout nejméně jednoho mantinelu před dokončením karambolu, tj. před zásahem koule č. 3. Přitom je lhostejné, je-li hráno způsobem koule č. 2 - mantinel(y) - koule č. 3, nebo mantinel(y) - koule č. 2 a 3, popřípadě mantinel(y) - koule č. 2 - další mantinel(y) - koule č. 3. Pro tuto soutěžní disciplínu se nevyznačují na hrací ploše žádné zakázané plochy.

Trojband

Při trojbandu se musí hráčova koule dotknout nejméně třikrát jednoho či více mantinelů před dokončením karambolu, tj. před zásahem koule č. 3. Přitom je lhostejno, je-li hráno způsobem koule č. 2 - mantinely - koule č. 3, nebo mantinely koule č. 2 a 3 nebo mantinely koule č. 2 - mantinely - koule č. 3. Rovněž pro tuto soutěžní disciplínu se nevyznačují na hrací ploše žádné zakázané pole.

Bodové hodnocení karambolů

- Hráč svou hrací koulí zasáhne obě zbývající koule a splní pravidla disciplíny: 1 bod.
- Bod má stejnou hodnotu ve volné hře, kádrů, jednobandu i trojbandu.
- Po platném karambolu hráč pokračuje. Při neúspěšném strku nebo faulu jeho náběh končí.
- Každý hráč používá svou přidělenou bílou nebo žlutou (případně označenou bílou) kouli; červená je cílová.
- Koule vyskočená mimo stůl znamená faul a konec náběhu. Body se neodečítají; koule se staví podle dané disciplíny.

Zdroj: UMB, World Rules of Carom Billiard, zejména články 23, 24 a 41. Pro soutěžní hru platí podrobná pravidla příslušné disciplíny a propozice soutěže.

[Oficiální pravidla UMB \(PDF, anglicky\)](#)