

МЕЖДУНАРОДНЫЕ ПРАВИЛА КАРАМБОЛЯ¹

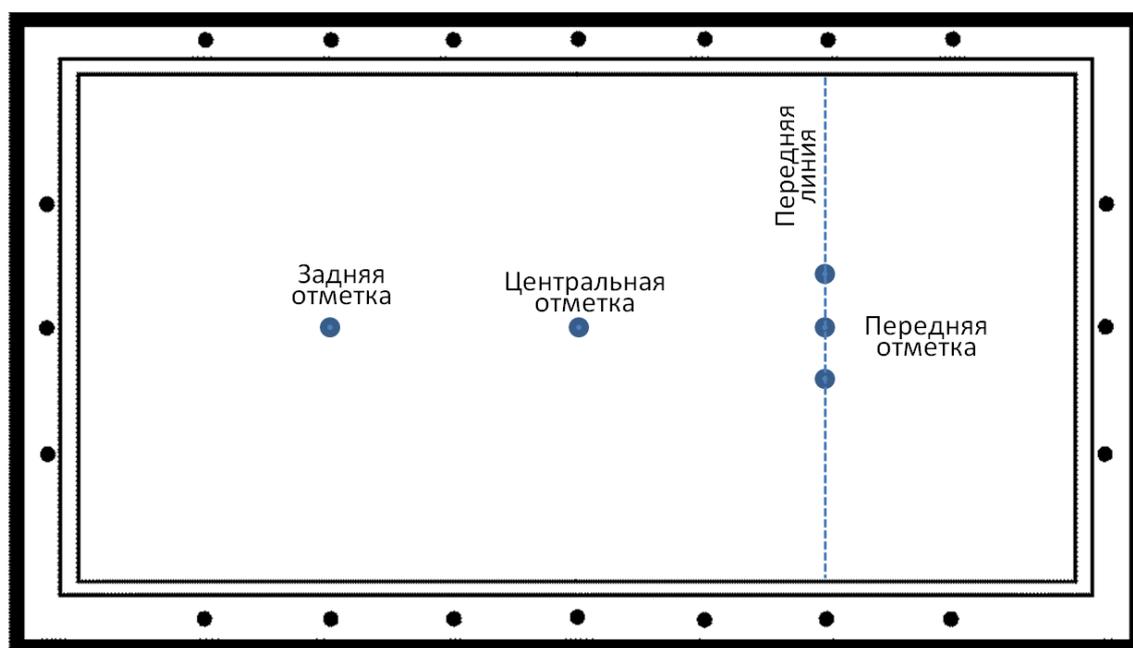
Действуют с 01 января 1989 года

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Международные правила карамбольных игр являются официальным документом Всемирного карамбольного союза (УМВ). Он применяются на всех чемпионатах мира и международных соревнованиях под эгидой УМВ.

1.2. Решения по ситуациям, не описанным в настоящих правилах, а также при возникновении форс-мажорных обстоятельств, принимает официальный представитель УМВ или его заместитель совместно с официальным представителем федерации-организатора и директором соревнований.

2. ОБОРУДОВАНИЕ



2.1. Карамбольный стол, упругие борта, сукно

1. Игровая поверхность карамбольного стола должна быть прямоугольной, гладкой и горизонтальной.
2. Плита должна иметь толщину не менее 45 мм из материала, одобренного технической комиссией УМВ.
3. Игровая поверхность стола ограничена упругими бортами с высотой носика 37 ± 1 мм.
4. Игровая поверхность должна иметь размеры 2.84 м в длину и 1.42 м в ширину с допуском ± 5 мм
5. Упругие борта должны быть приклеены по всей длине к внешней раме (поручням) шириной 12.5 ± 1 см с ровной одноцветной поверхностью. Качество упругих бортов должно соответствовать техническим требованиям УМВ.
6. На поручнях должны быть нанесены специальные отметки, т.н. «бриллианты», расположенные на расстоянии $1/8$ длины игровой поверхности друг от друга. Никаких других отметок на поручнях быть не должно.

¹ © Авторизованный перевод с английского А.Л.Лошакова.

7. Сукно, покрывающее плиту и упругие борта карамбольного стола должно быть новым и по качеству и цвету соответствовать техническим требованиям УМВ.
8. Высота карамбольного стола от пола до верхней поверхности поручней должна находиться в пределах от 75 до 80 см.
9. Карамбольные столы для официальных соревнований должны быть снабжены электрическим обогревателем, устраняющим любую влажность плиты и сукна. Чтобы обеспечить наилучший раскат шаров, обогреватель с термостатом должен быть включен сразу после установки столов и на протяжении всего соревнования.

2.2. Шары, мел.

1. Материал и цвета трех карамбольных шаров должны соответствовать техническим требованиям УМВ.
2. Шары должны быть абсолютно круглыми и их диаметр должен быть от 61 до 61.5 мм. Шары должны иметь вес в пределах от 205 до 220 г или иной вес, согласованный с комиссией UMD. Однако разница в весе между самым легким и самым тяжелым шаром не должна превышать двух граммов.
3. Мел не должен загрязнять поверхность стола.

2.3. Разметка карамбольного стола

1. Для расстановки шаров в начале и по ходу игры, когда они останавливаются вплотную друг к другу или выскакивают за борт используются специальные отметки.
2. Положения этих отметок обозначаются крестиками, нанесенными мелом, карандашом или чернилами. Наклеивание кружков не допускается.
3. Пять отметок располагаются согласно рисунку. Расстояние между отметками на передней линии стола 18,25 см.

2.4. Карамбольный кий, машинка

1. Шары приводятся в движение с помощью приспособления, называемого карамбольным кием, который изготавливают из дерева или иного материала. Кий может быть цельным или состоять из нескольких частей. На узкий конец кия наклеивают кожаную наклейку. Только наклейкой разрешается касаться шара. Игрок может использовать один или несколько киев любой длины, веса и диаметра.
2. Игрок имеет право использовать *машинку*, представляющую собой палку с опорой для кия на конце, которую используют для нанесения ударов по удаленным шарам.

2.5. Освещение

1. Освещенность бильярдного стола должна быть не менее 520 люкс по всей поверхности. Прибор для измерения освещенности должен располагаться на сукне. Свет, однако, не должен быть слишком ярким, чтобы не ослепить игрока (ослепление наступает при освещенности 5000 люкс напрямую в глаз). Расстояние от источника света до игровой поверхности должно быть не менее 1 м.
2. Общая освещенность игрового зала должна составлять не менее 50 люкс.

3. ОБЩИЕ ПРАВИЛА КАРАМБОЛЬНЫХ ИГР

3.1. Начало встречи

Встреча начинается после того, как судья поставил шары для выполнения начального удара.

3.2. Розыгрыш начального удара

1. Судья ставит два белых шара на переднюю линию по обе стороны от передней отметки на расстоянии примерно 30 см от длинных бортов и красный шар на заднюю отметку

При розыгрыше начального удара судья ставит белый меченый или желтый слева, а белый справа. Если оба игрока хотя играть одним и тем же битком, судья бросает жребий..

2. Игроки посылают шары в направлении заднего борта. Оба белых шара должны быть приведены в движение до того, как один из них коснется заднего борта. В противном случае розыгрыш повторяется. Игрок, дважды нарушивший это условие путем задержки удара, проигрывает розыгрыш.

3. Если шары столкнулись в движении, то игрок, чей шар оказался на чужой половине стола, проигрывает розыгрыш.

4. Если шары столкнулись в движении и при этом невозможно определить нарушителя, а также если шары остановились на равном расстоянии от переднего борта, розыгрыш повторяется.

5. Если задет красный шар, то соответствующий игрок проигрывает розыгрыш.

6. Игрок, чей шар остановился ближе к переднему борту, выбирает кому начинать игру.

3.3. Исходная расстановка шаров

1. Шары расставляет судья:

а) красный шар – на заднюю отметку

б) биток соперника – на переднюю отметку

с) биток играющего – на одну из исходных отметок на передней линии по любую сторону от передней отметки.

2. Игрок, выполняющий начальный удар, играет белым битком, если используется два белых (один из которых меченый) или если используются шары трех цветов (белый, желтый, красный).

3. Начальный карамболь должен играть напрямую от красного шара.

4. Если встреча состоит из отдельных партий, то игроки начинают каждую партию по очереди независимо от числа партий. На протяжении всей встречи игроки используют одни и те же битки.

3.4. Карамболь

1. Цель игры состоит в том, чтобы сделать как можно больше карамблей на протяжении встречи.

2. При выполнении карамболя биток соперника и красный шар являются *прицельными*. Карамболь происходит в том случае, когда биток, приведенный в движение ударом кия, касается двух прицельных шаров.

3. Карамболь считается сыгранным в том случае, если шары до удара находились в состоянии покоя и остановились после удара, а также если игрок не нарушил ни общие правила карамбольных игр, ни правила конкретной карамбольной игры.

4. За каждый карамболь присуждается одно очко.

5. Если судья объявил, что карамболь сыгран, то игрок обязан продолжить свой игровой подход. Если карамболь не сыгран, то игровой подход заканчивается.

3.5. Перерыв по ходу встречи

Пятиминутный перерыв дается в середине встречи.

Середина встречи – это момент времени, когда игрок в конце своего игрового подхода достигает или превосходит половину дистанции (то есть число карамблей, необходимых для победы во встрече).

Однако перерыв дается только в том случае, если встреча продолжается по меньшей мере 45 минут до того момента, когда игрок достиг половины дистанции и при этом не достиг $\frac{3}{4}$ дистанции.

Поле перерыва судью можно заменить.

Если встреча состоит из партий, то перерыв дается:

- после второй партии, если встреча проходит до трех побед

- после второй и/или четвертой партии, если встрече проходит до 5 побед.

3.6. Отказ от продолжения встречи

1. Игроку засчитывается поражение во встрече, если он во время встречи покидает своё место без разрешения судьи, В случае возникновения форс-мажорных обстоятельств по ходу чемпионата решение принимает официальный представитель УМВ или его заместитель.
2. Игрок, отказывающийся продолжать игру вопреки требованию судьи, подлежит отстранению от участия в соревнованиях.

3.7. Соприкасающиеся шары

1. Если биток останавливается вплотную к одному из двух или к обоим прицельным шарам, то игрок имеет право:

- a) потребовать, чтобы судья расставил шары на отметки; или
- b) играть по не соприкасающемуся с битком шару или от борта; или
- c) играть вертикальным массе, при условии что соприкасающийся шар при этом не сдвинется с места.

В последнем случае игрок может сыграть карамболь и от шара, с которым он изначально находился в соприкосновении. Возможна ситуация, когда соприкасающийся шар, потеряв контакт с битком, слегка сдвинется с места за счет неровностей стола. В этом случае штраф не объявляется.

2. Если биток остановился вплотную к борту, игрок не имеет право играть в этот борт.

3. Если шары выставляются на отметки, то судья устанавливает их следующим образом:

- a) при игре в однобортный карамболь все три шара возвращаются в исходные положения;
- b) при игре в трехбортный карамболь на отметки выставляют только соприкасающиеся шары:

- красный – на заднюю отметку,
- биток играющего – на переднюю отметку,
- биток соперника – на центральную отметку,

Если соответствующая отметка занята или загорожена, то шар устанавливают на отметку, соответствующую шару, который занимает или загораживают данную отметку.

3.8. Выскочившие шары

1. Если один или несколько шаров выскакивают за борт, судья устанавливает их следующим образом:

- a) при игре в однобортный карамболь все три шара выставляются на исходные позиции
- b) при игре в трехбортный карамболь выставляются только выскочивший шар или шары:

- красный – на заднюю отметку,
- биток играющего – на переднюю отметку,
- биток соперника – на центральную отметку,

Если соответствующая отметка занята или загорожена, то шар устанавливают на отметку, соответствующую шару, который занимает или загораживают данную отметку.

2. Шар считается выскочившим, если он выскакивает за пределы стола или касается поручня (непокрытой сукном верхней поверхности борта).

3.9. Завершение встречи

1. Встреча заканчивается при достижении заданного количества карамблей (дистанция игры). Число карамблей варьируется в зависимости от вида игры и устанавливается оргкомитетом.

2. Каждая начавшаяся встреча должна играть до последнего очка. Встреча заканчивается после того, как судья засчитал последний карамболь.

3. Оргкомитет принимает решение: играется ли встреча с равным числом игровых подходов или нет.

4. Если встреча играется с равным числом игровых подходов, то в случае, если один из игроков достиг заданного количества очков имея на один игровой подход больше, то его соперник имеет право на свой игровой подход из исходного положения шаров. Если он при этом сравнивает счет, то встреча заканчивается вничью

5. Если встреча состоит из отдельных партий, то в этом случае:

а) если один из игроков набирает заданное количество очков, партия заканчивается (если заканчивает игрок, выполнявший начальный удар, то соперник не имеет право на свой игровой подход).

б) встреча заканчивается, как только один из игроков выигрывает заданное количество партий.

4. ШТРАФЫ

4.1. Нарушения

Нижеследующие ситуации являются нарушениями правил, влекущие за собой объявление штрафа, остановку игры и переход права удара к сопернику, в случае:

1. Если во время выполнения удара один или несколько шаров выскакивают за борт.

2. Если игрок наносит удар до того как все три шара остановились.

3. Если игрок наносит удар не наклейкой кия.

4. Если игрок (за исключением правильного удара по своему битку) касается любого шара любой частью кия, рукой или иным предметом.

В этом случае сдвинутый шар не возвращается на прежнее место.

5. Если игрок, вместо того чтобы обратиться к судье, самостоятельно удаляет с поверхности шара загрязнение и при этом касается или сдвигает шар;

6. Если игрок смещает шар любым способом, не связанным с выполнением удара.

7. Если при выполнении удара:

а) наклейка касается битка более одного раза;

б) наклейка сохраняет контакт с битком в тот момент, когда биток касается второго шара;

с) наклейка сохраняет контакт с битком в тот момент, когда биток касается борта.

8. Если игрок играет по битку, стоящему вплотную к борту в направлении этого борта, не используя удар массе.

9. Если игрок наносит удар по битку с отрывом обеих ног от пола.

Использование специальной обуви с толстой подошвой не допускается.

10. Если игрок наносит видимые метки на игровой поверхности стола или на бортах.

11. Если судья зафиксировал, что игрок во время своего подхода или своей серии играет не своим битком;

12. Если игрок нарушает правила конкретной разновидности карамбольной игры

13. Если вопреки требованию судьи игрок не укладывается в отведенный на подготовку и выполнение удара промежуток времени.

4.2. Преднамеренные нарушения

Если нарушение правил, описанное в статье 41 п.6, совершено преднамеренно, соперник нарушителя имеет право попросить судью как можно точнее вернуть шары в исходные положения.

4.3. Необъявленные штрафы

1. Если при выполнении карамболя произошло нарушение, но штраф при этом не был объявлен, карамболь засчитывается и игрок продолжает свою серию.

2. Если шары смещаются в результате вмешательства третьего лица, включая судью, штраф не объявляется. В этом случае судья как можно более точно устанавливает смещенные шары в исходные положения или в положения, которые они заняли бы не будь постороннего вмешательства.

5. ПРАВИЛА БОРТОВЫХ КАРАМБОЛЬНЫХ ИГР

5.1. «ОДНОБОРТНЫЙ КАРАМБОЛЬ»

При игре в «Однобортный карамболь» необходимо соблюдать «Общие правила карамбольных игр», а также нижеследующие правила.

Цель игры. Первым набрать заранее заданное число очков (как правило, 30 – 60).

Используемые шары. Два белых шара и один красный. У каждого из игроков имеется свой белый шар, используемый им в качестве битка. Для того чтобы отличить один биток от другого, на один из белых шаров наносятся две или три небольшие цветные точки.

При выполнении удара биток соперника и красный шар являются прицельными

Исходная расстановка шаров. Красный шар ставится на заднюю отметку. Биток соперника ставится на переднюю отметку, а биток игрока, выполняющего начальный удар, располагается на одной из отметок на передней линии слева или справа от передней отметки (см. рисунок).

Ведение счета. За каждый результативный удар играющему присуждается одно очко.

Определение результативного удара. Удар считается результативным, если биток до того как коснуться второго прицельного шара не менее одного раза коснулся первого прицельного шара и не менее одного раза коснулся борта или бортов, например:

- (1) до соударения с прицельными шарами коснулся одного или нескольких бортов, или
- (2) после соударения с первым прицельным шаром коснулся одного или нескольких бортов, а затем – второго прицельного шара.

При этом не должны быть нарушены «Общие правила карамбольных игр».

Правильный результативный удар дает право играющему продолжить свою серию у стола. В противном случае право удара переходит к сопернику.

Очередность касания шаров. При выполнении начального удара необходимо, чтобы биток коснулся вначале красного шара, а не битка соперника.

При выполнении всех последующих ударов биток может касаться любого шара (красного или белого) в любом порядке.

Штрафы за нарушения. Серия играющего заканчивается, очки не засчитываются.

5.2. «ТРЕХБОРТНЫЙ КАРАМБОЛЬ»

При игре в «Трехбортный карамболь» необходимо соблюдать «Общие правила карамбольных игр», а также нижеследующие правила.

Цель игры. Первым набрать заранее заданное количество очков (на соревнованиях, как правило, 30 – 60).

Используемые шары. Два белых шара и один красный. У каждого из игроков имеется свой белый шар, используемый им в качестве битка. Для того чтобы отличить один биток от другого, на один из белых шаров наносятся две или три небольшие цветные точки.

При выполнении удара биток соперника и красный шар являются прицельными

Исходная расстановка шаров. Красный шар ставится на заднюю отметку. Биток соперника ставится на переднюю отметку, а биток игрока, выполняющего начальный удар, располагается на одной из отметок на передней линии слева или справа от передней отметки (см. рисунок).

Ведение счета. За каждый правильный результативный удар играющему присуждается одно очко.

Определение результативного удара. Удар считается результативным, если биток до того как коснуться второго прицельного шара не менее одного раза коснулся первого прицельного шара и не менее трех раз коснулся борта или бортов, например:

- (1) коснулся прицельного шара, затем – трех или более бортов, а после этого – второго прицельного шара; или
- (2) коснулся трех или более бортов, а затем – двух прицельных шаров; или

(3) коснулся борта, затем – прицельного шара, затем – двух или более бортов, а после этого – другого прицельного шара; или

(4) коснулся двух или более бортов, затем – прицельного шара, затем одного или более бортов, а после этого другого прицельного шара.

При этом не должны быть нарушены «Общие правила карамбольных игр».

Правильный результативный удар дает право играющему продолжить свою серию у стола. В противном случае право удара переходит к сопернику.

Очередность касания шаров. При выполнении начального удара необходимо, чтобы биток коснулся вначале красного шара, а не битка соперника.

При выполнении всех последующих ударов биток может касаться любого шара (красного или белого) в любом порядке.

Штрафы за нарушения. Серия играющего заканчивается, очки не засчитываются.