

Českomoravský billiardový svaz

Pravidla billiardové hry

(karambol)

6 / 2004

Upravené znění pravidel platných od 1.6.1991

Kapitola I. Základní ustanovení

- Čl. 01 Platnost mezinárodních pravidel CEB
- 02 Platnost pravidel ČMBS

Kapitola II. Organizace soutěží, účast hráčů v soutěžích

- Čl. 03 Sportovně technické názvosloví
- 04 Organizování a řízení soutěží, herní systémy
- 05 Způsob klasifikace hráčů
- 06 Umístění v soutěžích
- 07 Rekordy
- 08 Práva hráčů v soutěžích
- 09 Úbor (oblečení) hráčů
- 10 Provinění proti sportovní kázní a zásadám etiky
- 11 Vyloučení hráčů ze soutěže
- 12 Námitkové a odvolací řízení v soutěžích
- 13 Ostatní ustanovení

Kapitola III. Technické podmínky, materiální vybavení

- Čl. 14 Herna a její vybavení
- 15 Osvětlení
- 16 Kulečnický, odrazníky (mantinely), sukna
- 17 Koule, křída
- 18 Tágo, opěrka tága
- 19 Vyznačení značek (teček) na stole

Kapitola IV. Společná ustanovení pro všechny druhy hry

- Čl. 20 Vyzkoušení hracího materiálu
- 21 Střídání stolů
- 22 Označení koulí, definice strku, karambolu, série, náběhu
- 23 Zahájení zápasu, určení pořadí hráčů
- 24 Začáteční strk
- 25 Místo vyhrazené pro hráče
- 26 Lpící koule
- 27 Koule vyhozená z kulečnickového stolu
- 28 Chyby ve hře
- 29 Přerušování zápasu
- 30 Konec a výsledek zápasu

Kapitola V. Pravidla pro jednotlivé disciplíny

- Čl. 31 Zakázaná pásma (pole)
- 32 Volná hra (VH)
- 33 Kádrové hry (K...)
- 34 Jedno-mantinelová hra - jednoband (1B)
- 35 Troj-mantinelová hra - trojband (3B)
- 36 Základní pravidla pro artistický billiard
- 37 Základní pravidla pro pětiboj

Kapitola VI. Rozhodčí

- Čl. 38 Všeobecná ustanovení
- 39 Zajišťování účasti rozhodčích v soutěžích
- 40 Úbor rozhodčího
- 41 Výkon funkce vrchního rozhodčího
- 42 Práva a povinnosti vrchního rozhodčího
- 43 Výkon funkce stolového rozhodčího
- 44 Práva a povinnosti stolového rozhodčího
- 45 Práva a povinnosti zapisovatele

Kapitola VII. Závěrečné ustanovení

- Čl. 45 Porušování pravidel billiaru
- 46 Změny, doplňky a platnost pravidel billiaru

Příloha Tabulky - náčrty

- č.1 Vyznačení bodů
- 2 Volná hra
- 3 Malý kádr
- 4 Velký kádr
- 5 Schéma rozlosování

Kapitola I. Základní ustanovení

Čl.01 Platnost mezinárodních pravidel CEB

- 01.1 Mezinárodní pravidla v billiardu představují soubor sportovně technických ustanovení, která vymezují a definují billiard jako sportovní odvětví a určují po technické a organizační stránce způsob jeho provádění ve všech členských zemích Evropské konfederace billiardu CEB (Confédération Européenne de Billiard). Mezinárodní pravidla CEB jsou stanovena pro kulečnickový stůl o rozměru 284x142cm.
- 01.2 Mezinárodní pravidla CEB jsou závazně platná pro všechny národní billiardové svazy, které jsou členy CEB, tedy i pro Českomoravský billiardový svaz (dále jen ČMBS).
- 01.3 Mezinárodní pravidla CEB schvaluje, mění či doplňuje pouze Valná hromada jako nejvyšší orgán CEB.
- 01.4 Návrhy změn či doplnění mezinárodních pravidel CEB předkládají členské billiardové svazy výboru CEB do stanoveného termínu před její Valnou hromadou.

Čl.02 Platnost pravidel ČMBS

- 02.1 Pravidla billiardu vydaná ČMBS (dále zpravidla jen „pravidla billiardu“) vycházejí z mezinárodních pravidel CEB. Jsou stanovena jak pro kulečnickový stůl o rozměru 284x142cm, tak i pro hru na stole o rozměru 210x105cm (190x95cm).
- 02.2 Pravidla billiardu jsou základní sportovně technickou (soutěžní) normou závazně platnou pro všechny hráče, funkcionáře, oddíly, kluby, TJ (dále zpravidla jen „oddíly“) a orgány sdružené v ČMBS.
- 02.3 Pravidla billiardu jsou přizpůsobena podmínkám a potřebám rozvoje billiardu v ČR.
- 02.4 Očíslování jednotlivých částí pravidel billiardu, jejich článků a odstavců není shodné s očíslováním v mezinárodních pravidlech CEB.

Kapitola II. Organizace soutěží, účast hráčů v soutěžích

Čl.03 Sportovně technické názvosloví

- 03.1 **Soutěže** představují součást tělovýchovného procesu v billiardu, ve kterém dochází k organizovanému měření sil a porovnání sportovní výkonnosti mezi jednotlivci či družstvy, a to za podmínek vymezených soutěžními normami (pravidly a soutěžním řádem). Organizační formou soutěží jsou zápas (partie), utkání a turnaj. Závodní program, v němž se soutěží, tvoří jednotlivé soutěžní disciplíny.
- 03.2 **Soutěžní disciplína** je specializovaný druh závodní činnosti (hry), součást závodního programu v billiardu.
- 03.3 **Zápas (partie)** je měření sil dvou soupeřů v jedné soutěžní disciplíně.
- 03.4 **Utání** je střetnutí dvou či více družstev. Skládá se s určitého počtu zápasů.
- 03.5 **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.

Čl.04 Organizování a řízení soutěží, herní systémy

- 04.1 Pro organizování a řízení soutěží v místě jejich uspořádání se ustavuje vedení soutěže (turnaje), jehož funkcionářské obsazení určí pořadatel soutěže podle jejího významu a rozsahu.
- 04.2 U mezinárodních turnajů pořádaných v ČR se doporučuje v souladu s mezinárodními pravidly CEB ustavit pro řízení turnaje organizační a řídicí výbor, který bude také kompetentní rozhodovat ve sporných případech.
- 04.3 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.

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

Čl.05 Způsob klasifikace hráčů

05.1 Generální průměr (dále jen GP) je hlavním měřítkem výkonnosti hráčů.

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

05.3 Hráč po skončení soutěžní sezóny se zařadí podle nahraného celkového GP do celostátního (výkonnostního) žebříčku vydávaného výkonným výborem ČMBS.

05.4 Platnost celkového GP se stanoví na 4 roky, není-li v mezidobí nahrán jiný celkový GP.

05.5 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.

05.6 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.

05.7 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 odstavci 05.6.

Čl.06 Umístění v soutěžích

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

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

06.2 Bodování: - vyhraný zápas 2 body
- nerozhodný zápas 1 bod
- prohraný zápas 0 bodů

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

06.3 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.

06.4 V utkání družstev je výsledek stanoven poměrem získaných a ztracených bodů v jednotlivých zápasech tohoto utkání, s bodováním dle odstavce 06.2. Tímto bodovým poměrem je dáno skóre daného utkání.

Bodování výsledku utkání: - vítězství 2 body
- nerozhodně 1 bod
- porážka 0 bodů.

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

06.5 Konečné pořadí (umístění) družstev v soutěži se určí dle celkového počtu získaných bodů. 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.

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

Čl.07 Rekordy

07.1 V každé soutěžní disciplíně je založena listina rekordů, která zahrnuje:

- celkový průměr turnaje
- celkový průměr hráče
- nejvyšší jednotlivý průměr (příp. i setu)
- nejvyšší sérii

Listina rekordů může být vyhlášena i v jiných kritériích.

07.2 Přitom se berou v úvahu pouze rekordy ze zápasů jednoho turnaje, jestliže soutěž se hrála na klasickou výši hry stanovenou pro hráče první kategorie (např. MR).

07.3 V sérii se sledují i rekordy, které nebyly dosažené pouze v jednom zápase, ale i ve více po sobě následujících zápasech daného turnaje. Podmínkou je sehrání zápasu na jeden náběh. V tomto případě se připočte k plné výši karambolů tohoto zápasu, příp. z více zápasů odehraných jedním náběhem bezprostředně po sobě, ještě navíc konečná bezchybná série z bezprostředně předcházejícího zápasu a počáteční série z bezprostředně následujícího zápasu.

Čl.08 Práva hráčů v soutěžích

08.1 Hráči jsou oprávněni:

- a/ vyzkoušet si hrací materiál po dobu 5 min. před každým zápasem, pokud byli přítomni alespoň 10 min. před nástupem k zápasu
- b/ požádat stolového rozhodčího o 3 min. přestávku uprostřed zápasu
- c/ požádat stolového rozhodčího ve výjimečných případech o povolení vzdálit se během zápasu na dobu nejvýše 5 min. 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).

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

08.3 Hráči jsou oprávněni podávat ústní námítky a písemná odvolání proti rozhodnutí stolového rozhodčího ve věci výkladu pravidel billiardu či proti rozhodnutí vrchního rozhodčího podle bližších ustanovení článku 12.

08.4 Hráči mohou uplatňovat také práva, která pro ně vyplývají z pravidel pro jednotlivé soutěžní disciplíny (viz články 33.3, 34.2, 35.3) a z pravidel funkce rozhodčího (viz články 43.7, 43.13 a 43.17).

Čl.09 Úbor (oblečení) hráčů

09.1 Úbor (oblečení, dále jen úbor) hráčů v soutěžích musí odpovídat společenskému oblečení, za které se považují

černé polobotky, černé kalhoty, bílá košile s dlouhým rukávem, svetřík nebo vesta.

Svetřík (vesta) by měl být opatřen označením oddílu, který hráč reprezentuje, může na něm být umístěno i logo sponzora.

09.2 V soutěžích družstev musejí všichni členové družstva nastupovat k utkání v jednotném úboru.

Případnou úlevu pro soutěž základní, kterou lze považovat za soutěž nevýběrovou - přípravnou, tj. pro nejnižší soutěž daného svazu, lze povolit drobné odchylky v oblečení, např. tmavé polobotky a kalhoty (i hnědé), světlá košile, bez vesty. Rovněž tak i pro přátelská utkání.

Úpravu povoluje a upřesňuje soutěžní řád dané sezóny, či soutěže.

09.3 Dosáhne-li teplota v herně 25 a více stupňů Celsia, může vrchní rozhodčí povolit hraní bez svetříků či vest.

09.4 Ustanovení odstavce 09.3 neplatí pro mezistátní utkání a turnaje, a také pro celostátní mistrovské soutěže družstev a jednotlivců.

Čl.10 Provinění proti sportovní kázní a zásadám etiky

10.1 Během všech zápasů platí zákaz kouření v prostorách sálu či herny. Tento zákaz platí již 20 minut před zahájením prvního zápasu či utkání a vztahuje se na všechny hráče, funkcionáře, rozhodčí i diváky.

10.2 Před začátkem a v průběhu soutěže nesmějí hráči, funkcionáři a rozhodčí požívat alkoholické nápoje a žádné dopingové prostředky.

10.3 Hráče, kteří poruší ustanovení odstavce 10.1 a 10.2 anebo se proviní jakýmkoliv jiným způsobem proti sportovní kázní a zásadám sportovní etiky (nesportovní chování), potrestají rozhodčí ve své pravomoci podle bližších ustanovení článku 42.8 a 44.6.

Čl.11 Vyloučení hráčů ze soutěže

11.1 Vrchní rozhodčí je oprávněn potrestat hráče, kteří hrubě porušili zásady sportovní etiky či kázně během své účasti v herně, a to vyloučením ze soutěže.

11.2 Rozhodnutí o vyloučení ze soutěže se upravují takto:

- a/ v soutěži družstev hráč, který je pro jakýkoliv přestupek potrestán vyloučením ze zápasu, či z celého utkání, prohrává všechny svoje zápasy tohoto utkání. Dosažené (sehrané) karamboly a náběhy se zapíší do výsledkových listin (zápis z utkání, průměrová karta), body se však přiznávají pouze jeho soupeřům
- b/ v soutěži jednotlivců
- hráč může být potrestán vyloučením pouze z probíhajícího zápasu, ve kterém se provinil (tzv. skrečování zápasu). Soupeř provinivšího hráče získá oba body; nahrané karamboly a náběhy se započítávají do výsledkových listin
 - hráč může být vyloučen z celého turnaje. V takovém případě se všechny jeho odehrané zápasy anulují (jako by v turnaji vůbec nehrál).
- V případě vyloučení hráče z celého turnaje může pořadatel ustoupit od proplacení výloh spojených s pobytem vyloučeného hráče na turnaji i od navrácení finančního vkladu do turnaje (startovné).

Čl.12 Námitkové a odvolací řízení v soutěžích

- 12.1 Hráč či vedoucí družstva má-li pochybnosti o rozhodnutí stolového rozhodčího ve věci výkladu pravidel billiardu může podat slušným způsobem stolovému rozhodčímu ústní námitku, a to ihned po té, kdy k předpokládanému chybnému rozhodnutí došlo (viz ustanovení článku 44.8).
- 12.2 Proti rozhodnutí stolového rozhodčího, který nevyhověl ústní námitce ve věci výkladu pravidel billiardu lze podat písemné odvolání vrchnímu rozhodčímu soutěže, a to nejpozději do 10 minut po skončení tohoto zápasu. Vrchní rozhodčí rozhodne o tomto odvolání ve funkci orgánu II. instance s konečnou platností podle bližších ustanovení článku 42.6.
- 12.3 Hráč či vedoucí družstva, má-li pochybnost o rozhodnutí vrchního rozhodčího ve věcech výkladu pravidel billiardu či výkladu a uplatnění soutěžního řádu ČMBS, pokud o věci rozhodoval vrchní rozhodčí v rámci své pravomoci v I. instanci, může podat vrchnímu rozhodčímu ústní námitku, a to ihned po té, kdy k předpokládanému chybnému rozhodnutí došlo.
- 12.4 Proti rozhodnutí vrchního rozhodčího, který nevyhověl ústní námitce podané ve věci podle ustanovení odstavce 12.3 lze podat písemné odvolání:

a/ v soutěži družstev sportovní technické komisi, které přísluší řízení dané soutěže, a to poštou doporučeně nejpozději do 3 dnů po skončení utkání

b/ v soutěži jednotlivců odvolací komisy (jury) ustavené při organizačním a řídicím výboru či vedení turnaje, a to nejpozději do 10 minut po rozhodnutí vrchního rozhodčího.

Podmínkou platnosti odvolání může být i finanční vklad. Jeho výši upravuje sazebník ČMBS.

12.5 Odvolání podané po stanovené lhůtě či bez případného peněžního vkladu se zamítá.

12.6 Sportovně technická komise v soutěžích družstev či odvolací komise nebo vedení turnaje v soutěžích jednotlivců rozhodnou o odvolání ve funkci orgánu II. instance s konečnou platností.

12.7 Odvolání nemá v žádném případě odkladný účinek.

Čl.13 Ostatní ustanovení

13.1 Ostatní ustanovení k organizaci soutěží a k účasti hráčů v soutěžích stanoví platný soutěžní řád ČMBS.

Kapitola III. Technické podmínky, materiální vybavení

Čl.14 Herna a její vybavení

14.1 Závodní herna musí být vybavena:

- a/ tepelným zařízením, které zajistí stálou teplotu v místnosti a to nejméně 20⁰C;
- b/ větracím zařízením

14.2 Kulečnickový stůl smí být umístěn ve vzdálenosti minimálně 1,5 m od stěny. Rozměr mezi stoly by měl být obdobný, ale obvykle je nutno respektovat prostorové možnosti. Při mezinárodních soutěžích ovšem volný prostor kolem každého stolu musí být min. 1,5 m.

14.3 Podlahu okolo stolu je nutno opatřit neklouzavou krytinou či kobercem.

14.4 Místnost herny, ve které se koná některá z mistrovských soutěží, nesmí po celou dobu jejího konání sloužit pro jiné hry a v místnosti se také nesmí hrát na volných stolech.

Čl.15 Osvětlení

- 15.1 Osvětlení hrací plochy musí být rovnoměrné s intenzitou min. 520 luxů.
- 15.2 Výška umístění svítidel nesmí být nižší nežli 80 cm nad deskou stolu. Světelný zdroj musí být umístěn tak, aby neoslňoval hráče ani okolí.
- 15.3 Prostor okolo stolu (herna) nesmí být temný, musí být osvětlen min. 50 luxy.

Čl.16 Kulečníky, odrazníky (mantinely), sukna

- 16.1 Kulečnickový stůl se skládá z masivního podstavce, desky a rámu s nalepenými gumovými mantinely. Pevnost podstavce, ale i jeho hmotnost přispívá k lepší stabilitě celého stolu.
- 16.2 Deska kulečnickového stolu je z břidlice o síle minimálně 40 mm. Tato deska může být výjimečně zhotovena i z jiného materiálu (mramor, kov, sklo, ..), schváleným výkonným výběrem ČMBS.
- 16.3 Velikostí kulečnickového stolu se rozumí rozměr hrací plochy, tj. vzdálenost mezi hranami gumových mantinelů. Hrací plocha je obdélníková, přičemž délka je přesně dvojnásobkem šířky.
- Rozměry stolů (v cm):
- 284x142
 - 255x127,5
 - 230x115
 - 210x105
- Soutěžními stoly v ČR jsou: velký (284x142)
malý (210x105)
- 16.4 Hrací plocha desky je ohraničena gumovými odrazníky, které jsou nalepeny na rámu. Vrchol gumového mantinelu, tj. místo dotyku s koulí musí být o 4-5 mm vyšší nežli je poloměr koule, tj. cca 35-37 mm nad hrací plochou. Rám je dřevěný, jeho povrch hladký a jednobarevný. Výjimku mohou tvořit orientační značky - diamanty, které jsou u velkého stolu povinné.
- 16.5 Výška kulečnickového stolu, měřená od podlahy k hornímu povrchu rámu, je stanovena na 79-80 cm.

- 16.6 Kulečnickový stůl je (zpravidla) opatřen elektrickým vytápěním, které udržuje konstantní teplotu celé hrací desky 25°C a tím brání nežádoucímu navlhnutí sukna.
- 16.7 Kulečnickové sukno, kterým je deska potažena, je zpravidla zelené barvy. Sukno musí být max. rychloběžné, dokonale vypjaté na desce i mantinelech a před každým zápasem pečlivě vyčištěné.

Čl.17 Koule, křída

- 17.1 Kulečnickové koule jsou tři (sada). Dvě z nich mají barvu bílou odstínu slonoviny, třetí je červená. Jedna z bílých koulí má na dvou protilehlých místech nesmazatelnou rozlišovací značku (kroužek, tečku). Pro ještě výraznější rozlišení může být bílá koule se značkami nahrazena koulí žlutou.
- 17.2 Koule musí být hladké, lesklé a přesně kulaté s průměrem 61 až 61,5 mm. Hmotnost jedné koule může být 205 až 220 gramů, přičemž rozdíl mezi jednotlivými koulemi nesmí překročit 2 gramy. Výjimku tvoří koule pro trojband, které mohou mít až 240 gramů pro jednu kouli.
- 17.3 Kulečnicková křída sloužící ke zdrsnění kůžičky tága proti skluzu nesmí špinit hrací plochu ani ruce hráče.

Čl.18 Tágo, opěrka tága

- 18.1 Pohyb koulí se provádí tágem, zpravidla dřevěným, opatřeným na konci kulatou "čepičkou" vyrobenou z kůže. Hráč je povinen k úhozu koule používat zásadně tuto čepičku. Hráč může podle libosti při hře používat jedno nebo více tág různých délek a hmotností.
- 18.2 Obvyklá délka tága je 140 cm. Hmotnost se pohybuje mezi 400 až 500 gramy, pro troj-mantinelovou hru a artistický kulečník až 700 gramů.
- 18.3 Hráč má právo použít opěrky tága, tj. malého stojánku připevněného na tyč, jako náhradu vodící ruky. Tento stojánek je povinnou výbavou velkého stolu.

Čl.19 Vyznačení značek (teček) na stole

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

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

19.3 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 proto se při ostatních disciplínách nemusí značit

c/ dolní tečka - nejbliže k hráči

Další 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

Kapitola IV. Společná ustanovení pro všechny disciplíny

Čl.20 Vyzkoušení hracího materiálu

20.1 Hráči jsou oprávněni po dobu 5 minut před každým zápasem vyzkoušet běh koulí a odrazy mantinelů na kulečnickovém stole, na kterém budou hrát.

20.2 Podmínkou tohoto oprávnění je přítomnost hráče alespoň 10 minut před nástupem k zápasu. Při nedodržení této podmínky, hráč tento nárok ztrácí.

Čl.21 Střídání stolů

21.1 Při turnajích, kde se hraje na dvou nebo více stolech, je nutno dodržovat zásadu, aby každý hráč vystřídal postupně všechny stoly (pokud to rozlosování turnaje dovoluje).

- 21.2 Zároveň je nutno v rozlosování turnaje minimalizovat možnost, kdy hráč hraje dva zápasy po sobě na stejném stole.
- 21.3 V utkání družstev má hráč hostujícího družstva právo hrát svoje bezprostředně následující zápasy na stejném stole.
- 21.4 Při utkání hraném v neutrální herně je nutno určit, které z družstev je považováno za domácí a které za hosty.

Čl.22 Označení koulí, definice strku, karambolu, série, náběhu

- 22.1 Koule hrajícího hráče se nazývá koulí č.1 (tzv.. hráčova koule).

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".

- 22.2 Strk je posun koule č.1, tj. úvodní fáze karambolu.
- 22.3 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.
Účelem hry je sehrát co nejvíce karambolů. Každý karambol má hodnotu 1 bodu.
- 22.4 Série je počet karambolů dosažený hráčem v jednom náběhu.
- 22.5 Náběh je pokus hráče o dosažení série (karambolu).

Čl.23 Zahájení zápasu, určení pořadí hráčů

- 23.1 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.

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

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

Čl.24 Začáteční strk

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

24.2 Koule pro začáteční strk se rozestaví:

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

24.3 Začáteční strk je nutno hrát od červené koule zasažené přímo nebo od mantinelu.

Čl.25 Místo vyhrazené pro hráče

25.1 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.

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

25.3 Při opakované nepřítomnosti hráče, popřípadě při jeho déletrvajícím absenci bez souhlasu stolového rozhodčího může stolový rozhodčí navrhnout vrchnímu rozhodčímu, aby provinivšího hráče potrestal vyloučením ze zápasu.

25.4 Ve výjimečných případech může stolový rozhodčí povolit hráči vzdálit se z vyhrazeného místa na dobu nejvýše 5 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 5 minut se posuzuje jako vzdálení se z vyhrazeného místa bez souhlasu stolového rozhodčího a postihuje se podle ustanovení odstavce 25.2, popř. i odstavce 25.3.

Čl.26 Lpící koule

26.1 Když hráčova koule lpí, tj. dotýká se jedné nebo obou dalších koulí, řídí se další pokračování hry ustanoveními odchylnými pro různé soutěžní disciplíny.

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

Čl.27 Koule vyhozená z kulečnickového stolu

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

27.2 Koule se považuje za vyhozenou mimo hrací plochu, jakmile dopadne mimo gumové ohraničení stolu, nebo se dotkne dřevěné části tohoto ohraničení (rámu).

Čl.28 Chyby ve hře

28.1 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 zpravidla jen „rozhodčí“).

28.2 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.
- e/ 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.
- f/ 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.
- g/ Když hráč použije k úderu do koule jiné části tága nežli čepičky (kůžičky). Rozhodčí ohlásí „Nehráno kůžičkou“.
- h/ Když hráč zahrál „prostrk“. Prostrčením se rozumí, jestliže:
- kůžička tága je ještě v dotyku s koulí v okamžiku, kdy tato již naráží na další kouli nebo mantinel
- kůžička tága se dotkne dvakrát nebo vícekrát koule při jednom strku
- je přímo zasažena koule č.2, která lpí s koulí č.1.
Výjimkou je použití sbodce.
Rozhodčí ohlásí „Prostrk“.
- i/ Když se hráč v okamžiku strku nedotýká podlahy alespoň jednou nohou. Rozhodčí ohlásí „Noha na zemi“.
- j/ Když hráč vyznačí na stole nebo mantinelu viditelné značky předpokládaného odrazu nebo běhu koule. Rozhodčí ohlásí „Značení“.
- k/ Když hráč hraje cizí koulí. Rozhodčí ohlásí „Cizí koule“.

28.3 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.

28.4 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.

28.5 Jakákoliv chyba zaviněná třetí osobou, popřípadě rozhodčím, která přivodí přemístění koulí, se nepřičítá 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.29 Přerušeni zápasu

29.1 Každý déle trvající zápas může mít zhruba uprostřed 3 minutovou přestávku ve hře.

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

29.3 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.

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

Čl.30 Konec a výsledek zápasu

30.1 Každý zahájený zápas musí být dohrán do posledního karambolu, nebo posledního náběhu (při použití limitů).

30.2 Hráč, který rozehraný zápas přeruší před jeho skončením, je vyloučen:

- a/ v turnaji jednotlivců z celého turnaje
- b/ v soutěži družstev z celého utkání.

30.3 Byl-li poslední karambol odehrán a rozhodčím započítán, je hráči přiznáno odehrání plného počtu karambolů, který byl pro příslušný zápas stanoven, a to i v případě, že by se dodatečně zjistila chyba v zápise. Totéž platí i o posledním náběhu.

30.4 V případě, kdy hráč, který zápas zahajoval, sehrál poslední karambol nebo poslední náběh, musí ještě hrát jeho soupeř (mimo výjimek určených soutěžním řádem) tzv. vyrovnávací náběh.

Vyrovňovací náběh se hraje ve všech soutěžních disciplínách shodně s propozicemi začátečního strku.

- 30.5 Dosáhne-li vyrovnávacím náběhem i druhý hráč stanoveného počtu karambolů, je výsledek zápasu nerozhodný.
- 30.6 Jestliže první hráč odehrál limitovaný počet náběhů a přitom nesehrál stanovený počet karambolů, může druhý hráč vyrovnávacím náběhem i zvítězit.

Kapitola V. Pravidla pro jednotlivé disciplíny

Čl.31 Zakázaná pásma (zóny, pole)

- 31.1 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..
- 31.2 V každém zakázaném poli smí hráč bezprostředně po sobě zahrát omezený počet karambolů. Počet těchto karambolů stanoví pravidla jednotlivých disciplín:
- volná hra..... 2 karamboly
 - všechny kádry /2 2 karamboly
 - všechny kádry /1 1 karambol
 - mantinelové hry (1B a 3B) nemají omezení.
- Jmenovatel ve zlomku u kádrových disciplín určuje max. počet možných karambolů sehraných bezprostředně po sobě v jednom poli.
- 31.3 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.
- 31.4 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.
- 31.5 Při všech druhích 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.

- 31.6 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 jednolitě zakázané pole.
- 31.7 Jestliže při zahraném karambolu, při němž měla koule pole opustit, žádná z koulí č.2 nebo č.3 tak neučinila, je karambol neplatný (chyba) a ve hře pokračuje soupeř.

Čl.32 Volná hra (VH)

- 32.1 Ve volné hře může hráč sehrát v jednom sledu (náběhu) neomezený počet karambolů, a to až do výše limitu určujícím délkou zápasu. Při hře může bez omezení využívat celé hrací plochy mimo zakázaných rohů, kde se musí řídit ustanovením článku 31 o zakázaných polích, tj. max. 2 karamboly. Rozměry rohů činí 1/4 délky a 1/4 šířky hrací plochy kulečnickového stolu.
- 32.2 Je-li hráčova koule v dotyku (lpí) s další koulí, musí být všechny tři koule rozestaveny do pozice začátečního strku a hráč pokračuje v sérii.
- 32.3 Vyhodí-li hráč jednu popřípadě více koulí z kulečnicku, musí být rovněž rozestaveny všechny tři koule do pozice začátečního strku, ale hry se ujímá soupeř.

Čl.33 Kádrové hry (K../.)

- 33.1 Kádrové hry mají dva základní způsoby hry v zakázaných polích:
na jeden nebo na dva karamboly uvnitř zakázaného pole.
- 33.2 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 cm.
U paty všech kádrových čar při mantinelích jsou obkročmo nakresleny kotvové čtverce zasahující do obou kádrových polí. Hru v kádrech a kotvách upravuje článek 31.
- 33.3 Je-li hráčova koule v dotyku (lpí) s další koulí, má hráč právo:
a/ hrát z pozice začátečního strku, postavit všechny tři koule

- 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.

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

Čl.34 Jedno-mantinelová hra - jednoband (1B)

34.1 Při jedno-mantinelové 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:

koule č.2 - mantinel/y/ - koule č.3, nebo
mantinel/y/ - koule č.2 - koule č.3, nebo
mantinel/y/ - koule č.2 - mantinel/y/ - koule č.3.

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

34.2 Je-li hráčova koule v dotyku (lpí) s další koulí, má hráč stejná práva jako ve shodné situaci při kádrových hrách, ale pouze za podmínky dodržení definice hry, tj. nejméně jeden mantinel.

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

Čl.35 Troj-mantinelová hra - trojband (3B)

35.1 Při troj-mantinelové 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:

koule č.2 - mantinely - koule č.3, nebo
mantinely - koule č.2 - koule č.3, nebo
mantinel/y/ - koule č.2 - mantinel/y/ - koule č.3.

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

35.2 Základní postavení koulí pro začáteční strk (viz ustanovení článku 24), 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 troj-mantinelové hře (lpící koule nebo koule vyhozené z kulečnickového stolu) se koule staví za sebou na podélnou osu kulečnickového stolu, a to:

- červená na horní tečku
- soupeřova na střední tečku (uprostřed hrací plochy)
- hráčova na dolní tečku (nikoliv startovní tečku).

Startovní tečky se v průběhu troj-mantinelové hry vůbec nepoužívají).

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.

35.3 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 článku 35.2.

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.

35.4 Vyhodí-li hráč jednu popřípadě více koulí z kulečnicku, jsou rozestaveny pouze tyto vyhozené koule, a to dle ustanovení článku 35.2 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.36 Základní pravidla pro artistický billiard

36.1 Artistický billiard, neboli klasická fantazie, je sehrání povinných figur (karambolů) daným způsobem s určeným během koule č.1, v některých případech dráhou koulí č.2 a č.3. Program povinných figur se uskutečňuje ve formě závodů, jejichž pořad určuje CEB. Jednotlivé figury se provádějí ve skupinách a ve stanoveném pořadí.

36.2 Pořadí hráčů, rozdělení hrací plochy kulečnickového stolu, provedení karambolu, popis programu jakož i další ustanovení ke hře v artistickém billiardu určují platná mezinárodní pravidla CEB.

Čl.37 Základní pravidla pro pětiboj

37.1 Soutěž v pětiboji je organizována jako soutěž:

- a/ jednotlivců
- b/ družstev

37.2 Utkání v pětiboji zahrnuje pět soutěžních disciplín:

- a/ volná hra (VH)
- b/ jednoband (1B)
- c/ kádr 47/1 (K47/1)
- d/ kádr 71/2 (K71/2)
- e/ trojband (3B)

Jednotlivé disciplíny může CEB měnit.

37.3 CEB stanoví pořadí, ve kterém se hrají jednotlivé disciplíny, počet karambolů (limit hry) pro každou disciplínu a koeficient, kterého se použije při výpočtu přepočtového průměru.

37.4 Každá disciplína se hraje jako samostatný zápas.

37.5 V utkání družstev hraje pět hráčů, každou disciplínu jiný hráč.

37.6 Všechna základní ustanovení, uvedená v příslušných člancích o jednotlivých disciplínách, platí také pro disciplíny pětiboje.

Kapitola VI. Rozhodčí

Čl.38 Všeobecná ustanovení

38.1 Mistrovské soutěže družstev i jednotlivců se mohou uskutečnit pouze pod vedením a řízením kvalifikovanými rozhodčími.

38.2 Kvalifikaci rozhodčího billiardu může získat kterýkoliv člen ČMBS, starší 15 let, který se zúčastní školení a složí předepsané zkoušky ze znalosti pravidel billiardu,

dále pak ze znalostí řádů soutěžního, registračního, přestupního a disciplinárního.

- 38.3 Kvalifikovaní rozhodčí působí v soutěžích ve funkci stolového rozhodčího a vrchního rozhodčího.
Pro funkci vrchního rozhodčího jsou způsobilí zejména funkcionáři sportovně technických komisí všech stupňů, kteří mají kvalifikaci rozhodčího a svými zkušenostmi a odbornými znalostmi mají předpoklady k výkonu této funkce.
- 38.4 Rozhodčím vystaví výkonný výbor ČMBS průkazku rozhodčího (popřípadě jiný evidenční doklad), která je opravňuje k řízení zápasů ve všech karambolových soutěžích.
- 38.5 Funkcionáři a hráči, kteří dosud nezískali kvalifikaci rozhodčího, mohou rozhodovat pouze v přátelských (nikoliv v mistrovských) zápasech.
- 38.6 Prokáže-li kvalifikovaný rozhodčí závažnější nedostatky ve znalosti pravidel billiaru a ostatních sportovně technických předpisů a řádů uvedených v článku 38.1, může rozhodčímu nařídít výkonný výbor ČMBS (nebo jím pověřený orgán), aby se podrobil přezkoušení. Až do úspěšného složení opravné zkoušky může rozhodčí řídit pouze přátelské zápasy.

Čl.39 Zajišťování účasti rozhodčích v soutěžích

- 39.1 Účast rozhodčích a zapisovatelů v soutěžích zajišťuje pořadající oddíl, a to v dostatečném časovém předstihu před termínem soutěže, aby se rozhodčí mohli na výkon své funkce řádně připravit.
- 39.2 Pořadatelům utkání v soutěžích družstev se doporučuje, aby pro funkci vrchního rozhodčího zajistili kvalifikovaného rozhodčího z oddílu, jehož družstvo k utkání nenastupuje.
- 39.3 Výlohy vrchního rozhodčího vyslaného k soutěži na žádost pořadajícího oddílu hradí pořadající oddíl.
V případě, že vrchního rozhodčího delegoval orgán ČMBS, hradí jeho výlohy delegující orgán ČMBS.
- 39.4 Funkce stolového rozhodčího a zapisovatele může být výjimečně vykonávána i jednou osobou.

Čl.40 Úbor rozhodčího

- 40.1 Rozhodčí je významnou složkou utkání obdobně jako hráči samotní, tomu musí odpovídat i jeho společenské oblečení.
- 40.2 K řízení zápasů v mezinárodních soutěžích musí rozhodčí nastupovat v tomto předepsaném úboru: černé polobotky, tmavé společenské kalhoty, bílá košile s dlouhým rukávem a odznakem rozhodčího na prsou, nebo bílá košile a na ní svetr či vesta (v jakékoliv barvě) s odznakem na prsou.

Čl.41 Výkon funkce vrchního rozhodčího

- 41.1 Kontroluje sestavy družstev nebo nominaci jednotlivých hráčů a před zahájením utkání či turnaje také registrační průkazy a průměrové karty všech nastupujících hráčů.
- 41.2 Nepřipustí bez platného registračního průkazu a průměrové karty žádného hráče k účasti v soutěži.
- 41.3 Při soutěži družstev provádí 15 minut před zahájením utkání společně s vedoucími obou družstev sestavu soupeřících dvojic hráčů na jednotlivé kulečnickové stoly. Do té doby jsou povinni vedoucí družstev mu předložit sestavy svých družstev pro všechny soutěžní disciplíny. Pořádající oddíl mu odevzdá také seznam rozhodčích určených k řízení zápasů.
- 41.4 Vyhlásí společný nástup družstev k utkání, určí k jednotlivým zápasům stolového rozhodčího a zapisovatele. Překontroluje úbor hráčů připravených k utkání a nezjistí-li závady, utkání zahájí. V případě, že některý hráč nebude mít oblečení v souladu s článkem 09, hráče vyloučí ze hry tohoto utkání. Sestava družstva se tímto nemění, zbývajících soupeřící dvojice zůstávají v platnosti.
- 41.5 Zapisuje výkony každého hráče, dosažené v zápase, do jeho průměrové karty.
- 41.6 Vyhотовí zápis o utkání či turnaji, v němž uvede podle předtisku základní údaje o soutěži, její výsledky a také všechny zjištěné skutečnosti, které narušily průběh soutěže.
Každou zaznamenanou událost stručně popíše a připojí k ní své rozhodnutí a opatření, která v rámci své pravomoci

v této souvislosti učinil. V příp. nedostatku místa vyhotoví příložený protokol, který spolu s vedoucími obou družstev podepíše.

41.7 Zápis podepíše a nejpozději do 24 hodin odešle příslušné sportovně technické komisi.

Čl.42 Práva a povinnosti vrchního rozhodčího

42.1 Vrchní rozhodčí odpovídá za dodržování všech ustanovení pravidel billiardu, soutěžního řádu ČMBS i ostatních sportovně technických předpisů vydaných k řízení soutěže. Dohlíží na průběh soutěže a její regulérnost, sleduje výkony stolových rozhodčích a stará se o jejich nerušenou činnost, do které nesmí připustit zasahování jiných osob, stejně tak i do činnosti zapisovatelů.

42.2 Provádí všechna opatření a rozhodnutí na základě vlastního zjištění a pozorování.

42.3 Rozhoduje ve všech sporných případech, zejména ve věci výkladu pravidel billiardu a soutěžního řádu.

42.4 Rozhoduje také v případech, kdy ho o rozhodnutí požádá stolový rozhodčí, např. při lpících koulích nebo při kouli na čáře.

42.5 Provádí výměnu stolových rozhodčích, pokud o to požádají či z vlastního rozhodnutí a určí jiného stolového rozhodčího, aby dokončil řízení zápasu.

42.6 Přijímá písemná odvolání proti rozhodnutí stolových rozhodčích ve věci výkladu pravidel billiardu podle ustanovení článku 12.2, pokud je obdržel do 10 minut po skončení zápasu ve kterém došlo ke sporu. Posoudí oprávněnost odvolání a rozhodne o něm s konečnou platností nejpozději do 10 minut po skončení příslušného utkání družstev či turnaje jednotlivců. Shledá-li odvolání za oprávněné a byla-li předmětem odvolání skutečnost, která mohla prokazatelně ovlivnit výsledek zápasu nebo turnaje, nařídí anulování zápasu a jeho nové sehrání.

42.7 Přezkouší oprávněnost námitek podaných proti jeho vlastnímu rozhodnutí, pokud o věci rozhodoval v rámci své pravomoci v I. instanci. O podaných námitkách vrchní rozhodčí rozhodne nejpozději do 10 minut po obdržení námítky.

Na jeho rozhodnutí se lze odvolat podle bližšího ustanovení článku a odst. 12.4.

42.8 Trestá hráče, ale i vedoucího družstva za porušení sportovní kázně nebo zásad sportovní etiky (nesportovní chování), a to na základě vlastního zjištění či na návrh stolového rozhodčího.

Podle druhu provinění může udělit některý z těchto trestů:

a) pro hráče:

- napomenutí
- vyloučení hráče za zápasu, ve kterém se provinil (v utkání družstev zbývající zápasy může odehrát, ale body získávají soupeři)
- vyloučení hráče z celého utkání družstev či turnaje jednotlivců.

b) pro vedoucí družstev:

- napomenutí
- zbavení výkonu funkce vedoucího družstva po zbývající dobu utkání. V takovém případě převezme tuto funkci některý z hráčů družstva a oznámí to vrchnímu rozhodčímu.

Čl.43 Výkon funkce stolového rozhodčího

43.1 Bedlivě sleduje hru a dbá na dodržování pravidel billiaru.

Vykonává také dozor nad tím, aby hráči nebyli při hře rušeni. Zjedná okamžitou nápravu, nemá-li hráč regulérní podmínky a prostor potřebný ke hře.

43.2 Nepřipustí kritiku svých rozhodnutí nebo projevy nelibosti hráčů.

Provinilce napomene a pokud bude napomenutí neúčinné, navrhne vrchnímu rozhodčímu vyloučení hráče z další hry.

43.3 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.

43.4 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.

43.5 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:

- uvnitř ----- „entré“
- jedna ven ----- „dedans“
- mimo ----- „à cheval“

b/ vzhledem ke kotvám:

- uvnitř kotvy ----- „entré anker“
- jedna ven z kotvy --- „dedans anker“
- mimo kotvu ----- „à 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“.

Další výrazy pro cizince:

- dotyk koulí ----- „press“
- volná ----- „libré“.

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

43.7 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“, o to i v tom případě, že tím vlastně určuje hráčovu kouli.

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

43.9 Počítá karamboly podle ustanovení mezinárodních pravidel CEB nahlas.

V ČR vzhledem k tomu, že 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, jakož i zapisovatel (pro kontrolu) a okolní diváci.

- 43.10 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.
- 43.11 Ohlásí po skončení náběhu hlasitě nahranou sérii směrem k zapisovateli. Jelikož rozhodčí odpovídá za správně provedený zápis každého náběhu je povinen si vyžádat od zapisovatele opakování hlášeného náběhu a průběžně kontrolovat správnost zápisu.
- 43.12 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.
- 43.13 Na dotaz hráče, proč přerušil jeho náběh, označí chybu předepsaným slovním výrazem, kterým ohlašuje chybu ve hře podle ustanovení článku 28.
- 43.14 Může, jsou-li pro to oprávněné důvody, povolit hráči ve výjimečných případech vzdálit se z vyhrazeného místa, a to nejvýše na dobu 5 minut. Nebude-li po uplynutí této doby hráč na svém místě, postupuje se podle ustanovení článku 25.4.
- 43.15 Nepřipustí, aby hráč během svého náběhu si umýval ruce a vzdaloval se z herní místnosti.
- 43.16 Může přerušit hru na přiděleném kulečnickém stole, aby umožnil pokračování hry na vedlejším stole.
- 43.17 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 vrchního rozhodčího.

Čl.44 Práva a povinnosti stolového rozhodčího

- 44.1 Je povinen řídit zápasy nestranně s maximální mírou objektivity a svědomitosti, důsledně dbát na dodržování pravidel billiardu a všech platných sportovně technických předpisů.

- 44.2 Musí přistupovat k výkonu své odpovědné funkce tělesně i psychicky dobře připraven. Cítí-li se indisponován, je povinen požádat vrchního rozhodčího o své vystřídání.
- 44.3 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.
- 44.4 Při řízení zápasu se nesmí nechat ovlivňovat diváky a musí rozhodovat pouze na základě toho, co sám viděl či slyšel.
- 44.5 Je oprávněn i povinen postihovat hráče, který poruší pravidla hry (chyby ve hře), a to kvalifikovaným rozhodnutím uvedeným v článku 28.
- 44.6 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) navrhnout vrchnímu rozhodčímu přísnější potrestání
- 44.7 Rozhodnutí rozhodčího ve věcech skutkové podstaty pravidel billiaru (technické přestupky pravidel - chyby ve hře aj.) jsou konečná a nelze proti nim vznášet námitky.
- 44.8 Půjde-li o pochybnosti týkající se výkladu pravidel billiaru musí být předneseny stolovému rozhodčímu slušným způsobem ve formě ústní námitky podle bližšího ustanovení článku 12.
Rozhodčí posoudí oprávněnost námitky podle svého nejlepšího vědomí a svědomí, popř. námitku konzultuje s vrchním rozhodčím a vydá své rozhodnutí.
- 44.9 Ve všech případech, které ustanovení těchto pravidel neřeší a rozhodčí nemá dostatek zkušeností, aby je sám odpovědně rozhodl, je povinen se poradit s vrchním rozhodčím.

Čl.45 Práva a povinnosti zapisovatele

- 45.1 Je povinen svědomitě vykonávat svoji funkci po celý průběh zápasu.

- 45.2 Správně a přesně vyhotoví zápis o průběhu hry, a to na předepsaném formuláři, který vyplňuje podle předtisku a podle hlášení a rozhodnutí stolového rozhodčího.
- 45.3 Úzce spolupracuje se stolovým rozhodčím. Hlásí opakovaně po skončení náběhu nahranou sérii, kterou mu ohlásil stolový rozhodčí. Upozorňuje rozhodčího na blížící se závěr zápasu ohlášením posledních 5 (v trojbandu 3) karambolů, nebo posledního náběhu.
- 45.4 Zaznamenává průběh zápasu také na informační tabuli.
- 45.5 Dbá na to, aby po skončení zápasu podepsali zápis o průběhu hry oba soupeřící hráči a stolový rozhodčí. Řádně vyhotovený a podepsaný zápis odevzdá vrchnímu rozhodčímu soutěže.

Kapitola VII. Závěrečné ustanovení

Čl.45 Porušování pravidel billiaru

- 45.1 Přestupky proti pravidlům hry či sportovní kázní postihují rozhodčí přímo v místě soutěže podle ustanovení článku 28 (technické přestupky proti pravidlům hry - chyby ve hře), dále pak podle ustanovení článků 25.2, 25.3, 25.4, 30.2 (porušení pravidel hry) a podle ustanovení článků 10, 11, 42.8, 43.2, 44.6 (provinění proti sportovní kázní).
- 45.2 Závažnější porušení pravidel se považují za provinění, která se postihují také administrativně pořádkovou pokutou nebo disciplinárně podle platného disciplinárního řádu ČMBS.

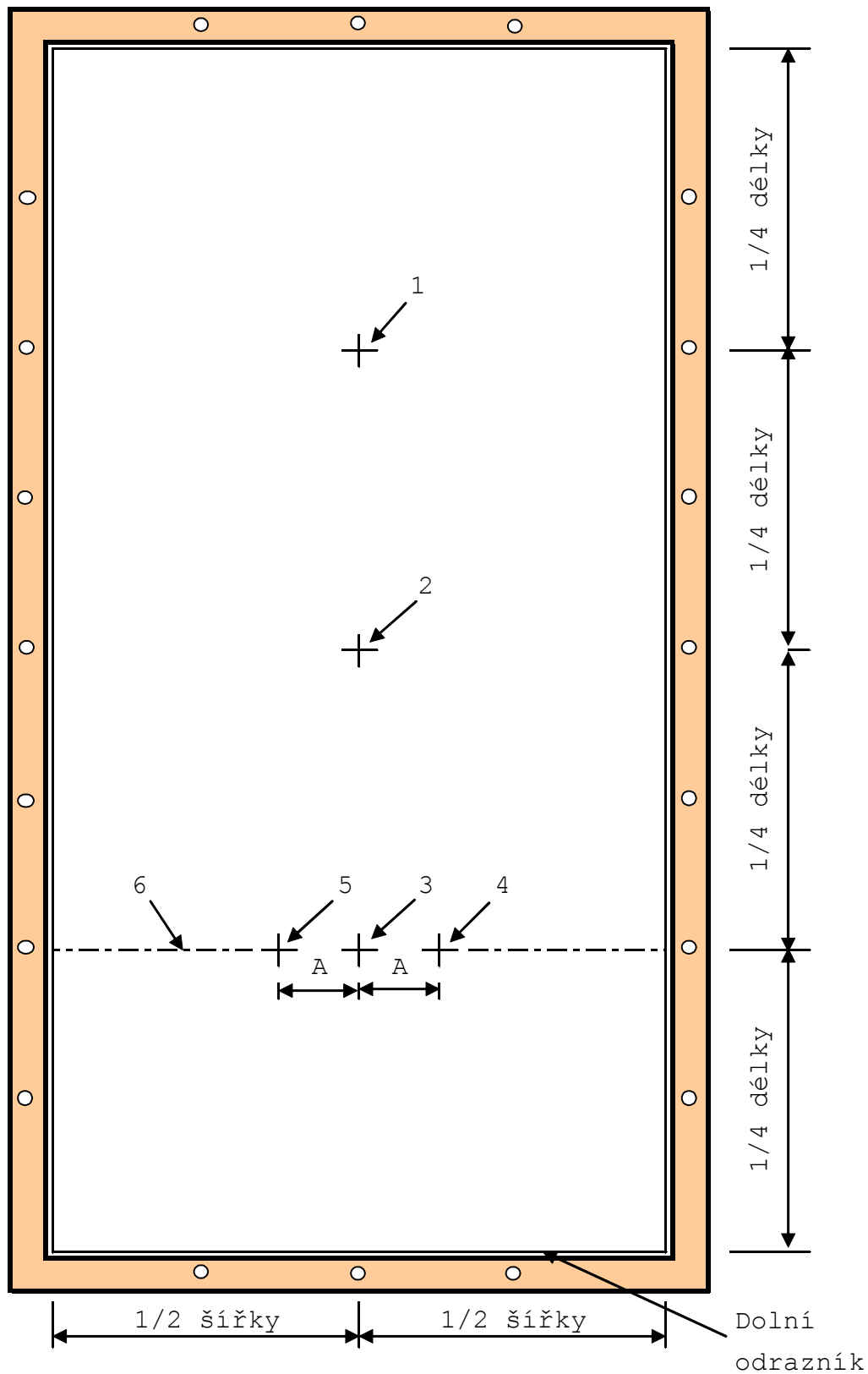
Čl.46 Změny, doplňky a platnost pravidel billiaru

- 46.1 Úprava platných pravidel ze dne 1.6.1991 byla provedena 5.6.2004.
- 46.2 Znění článků, ve kterých byla provedena drobná úprava či upřesnění nabývá platnosti toto nové znění.



Náčrt č.1
VYZNAČENÍ BODŮ
 (pro všechny druhy her)

- 1 = horní tečka
 2 = střední tečka
 3 = dolní tečka
 4 = pravá startovní tečka
 5 = levá startovní tečka
 6 = startovní čára (pomyslná)

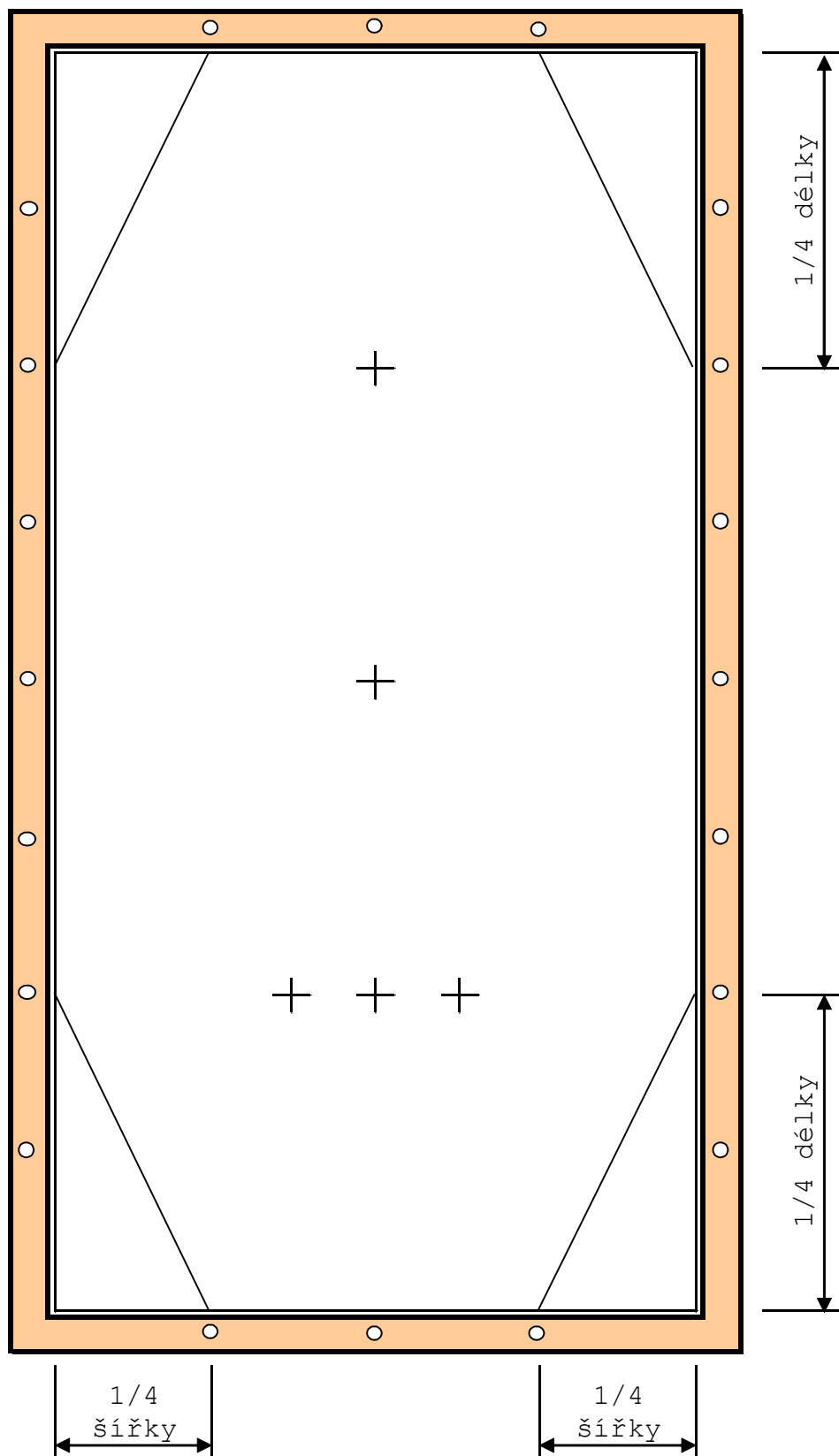


Vzdálenost "A":
 velký stůl - 18,25 cm
 malý stůl - 13,50 cm

Náčrt č.2

V O L N Á H R A

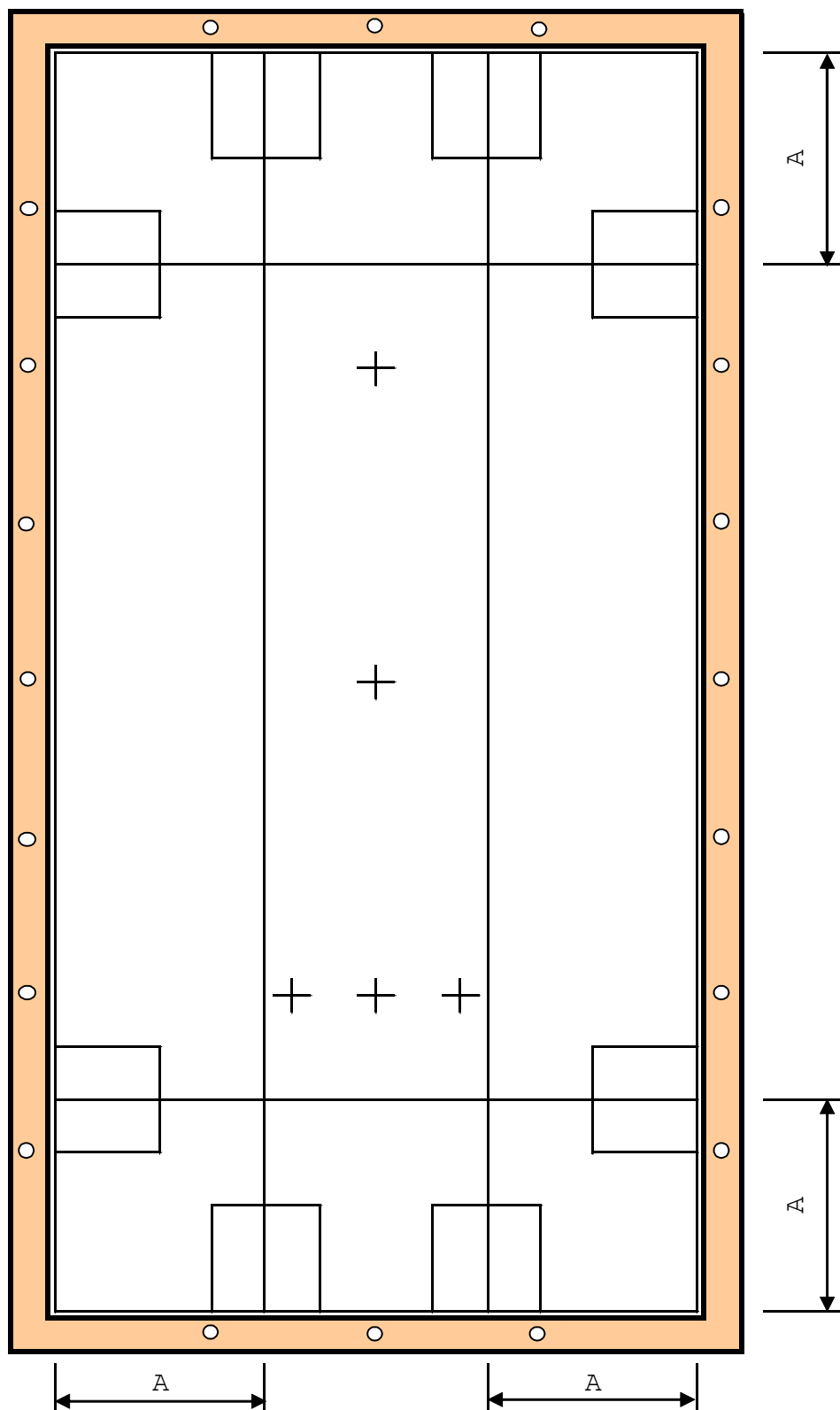
(značení: zakázané zóny - rohy)



Náčrt č.3

MALÝ KÁDR

(značení: zakázané zóny a kotvy)

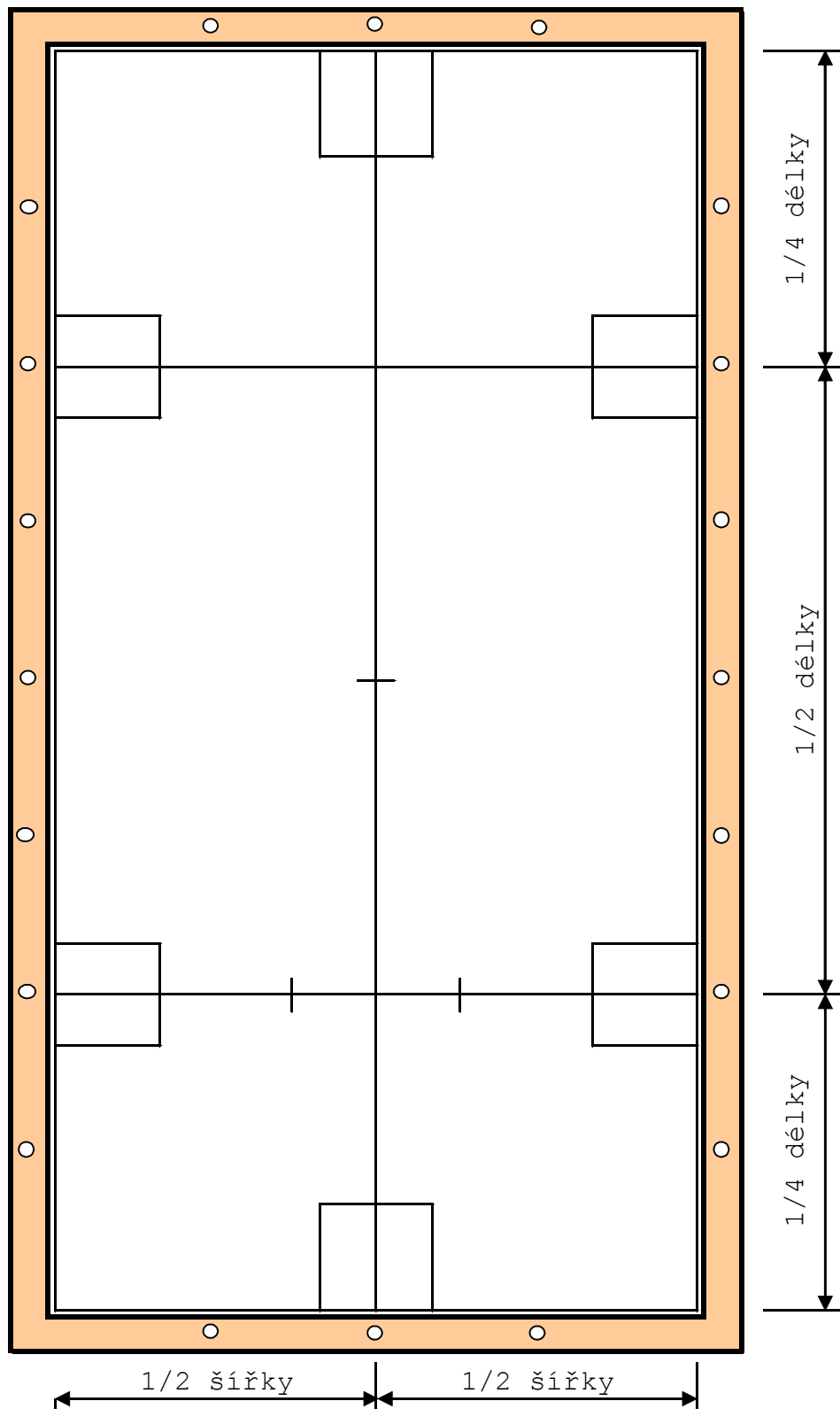


Rozměr "A": velký stůl - 47,33 cm
 malý stůl - 35,00 cm

Náčrt č.4

VELKÝ KÁDR

(značení: zakázané zóny a kotvy)



Rozměr kotvy: 17,8 x 17,8 cm

pro všechny velikosti stolů i
všechny druhy kádrů !!

ROZLOSOVÁNÍ - každý s každým

Příklad: schéma 93 = hraje 9 hráčů na 3 stolech

	61	82		93			72		83		
I.	1-6	4-5	1-8	6-7	1-8	2-5	2-7	1-6	3-7	1-8	2-6
II.	2-4	2-7	3-6	2-4	7-9	1-3	3-5	2-4	1-6	4-5	3-8
III.	3-5	1-3	2-4	3-8	4-5	6-9	4-6	1-5	5-7	2-8	1-4
IV.	1-4	6-8	5-7	1-5	2-6	7-8	5-7	3-6	2-4	3-5	6-7
V.	3-6	2-3	4-6	4-7	1-9	2-3	2-3	1-7	1-3	4-6	5-8
VI.	2-5	5-8	1-7	5-9	3-6	4-8	4-5	2-6	6-8	1-7	2-3
VII.	4-6	1-4	3-5	2-8	5-7	1-6	1-3	4-7	2-5	3-6	4-7
VIII.	1-5	6-7	2-8	1-4	2-9	3-7	6-7	2-5	4-8	2-7	1-5
IX.	2-3	1-5	3-7	3-5	4-6	8-9	1-4	3-7	5-6	---	7-8
X.	4-5	2-6	4-8	6-8	1-7	4-9	5-6	---	1-2	---	3-4
XI.	2-6	3-8	1-6	3-9	5-8	2-7	1-2	3-4	<i>10 kol</i>		
XII.	1-3	4-7	2-5	1-2	3-4	5-6	<i>11 kol</i>				
XIII.	5-6	5-6	7-8	<i>12 kol</i>							
XIV.	3-4	1-2	3-4								
XV.	1-2	<i>14 kol</i>									
<i>15 kol</i>											

	51	62		84				73		
I.	1-5	2-5	1-6	4-5	1-8	2-7	3-6	2-3	1-7	4-5
II.	2-4	4-6	3-5	6-8	5-7	1-3	2-4	4-6	2-5	3-7
III.	3-5	1-3	2-4	2-3	4-6	5-8	1-7	1-5	6-7	2-4
IV.	1-4	2-6	1-5	6-7	2-8	1-4	3-5	4-7	3-5	1-6
V.	2-3	4-5	2-3	1-5	3-7	2-6	4-8	3-6	1-4	2-7
VI.	4-5	3-6	1-4	4-7	2-5	3-8	1-6	5-7	2-6	1-3
VII.	1-3	---	5-6	1-2	3-4	5-6	7-8	1-2	3-4	5-6
VIII.	2-5	1-2	3-4	<i>7 kol</i>			<i>7 kol</i>			
IX.	3-4	<i>8 kol</i>								
X.	1-2	<i>10 kol</i>								

	41	63			52		42		
I.	1-4	2-4	3-5	1-6	3-5	1-4	1-3	2-4	
II.	2-3	1-5	2-3	4-6	2-4	1-5	1-4	2-3	
III.	1-3	3-6	1-4	2-5	1-3	2-5	1-2	3-4	
IV.	2-4	4-5	2-6	1-3	4-5	2-3	<i>3 kola</i>		
V.	3-4	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4			
VI.	1-2	<i>5 kol</i>			<i>5 kol</i>				
<i>6 kol</i>									