

KARAMBOL BİLARDO DÜNYA KURALLARI

1 Ocak 1989 Baskısı

Bölüm I - Genel düzenlemeler

Mad. 1 - Kuralların uygulanması

Bölüm II - Ekipman

Mad. 11 - Bilardo, bant, bez

- 12 - Toplar, tebeşir
- 13 - Noktalar ve başlangıç çizgisinin işaretlenmesi
- 14 - Istaka, tırmık
- 15 - Aydınlatma

Bölüm III - Karambol bilardonun tüm oyunlarına ilişkin ortak kurallar

Mad. 21 - Maç başlangıcı

- 22 - Bant kurası
- 23 - Başlangıç pozisyonu, beyaz bilardo topu
- 24 - Karambol
- 25 - Maç sırasında ara
- 26 - Maç sırasında ayrılma
- 27 - Birbirine temas eden toplar
- 28 - Bilardodan dışarı çıkan toplar
- 29 - Maç sonu

Bölüm IV - Fauller

Mad. 41 - Fauller

- 42 - Kasıtlı fauller
- 43 - Belirtilmeyen fauller

Bölüm V - Her bir oyun türüne yönelik özel kurallar

A - Genel düzenlemeler

Mad. 51 - Topların gösterilmesi

- 52 - Engelli bölgeler
- 53 - Topların pozisyonu
- 54 - Bölgeyle ilgili faul

B - Serbest kısım

Mad. 61 - Oyunun tanımı

C - Çerçeveseler

Mad. 71 - Tanım

72 - Çerçeveseler ve ankrajlar

73 - 47 cm'lik ve 2 vuruşlu 71 cm'lik çerçeveseler

74 - 1 vuruşlu 47 cm'lik çerçeve D -

Bant oyunları

Mad. 81 - Tanım

82 - Tek bant

83 - Üç bant

Bölüm VI - Son maddeler

Mad. 91 - İhlaller

92 - Uygulama ve iptal

Ek:

- A Kağıdı - hedeflerin işaretlenmesi
- B Kağıdı - serbest kısımda engelli bölge çizimi
- C Kağıdı - 47 cm'lik çerçeve çizimi
- D Kağıdı - 71 cm'lik çerçeve çizimi
- E Kağıdı - engelli bölgelerin pozisyonları
- F Kağıdı - üç bantta yeni hedefler üzerine yerleştirilmeleri durumunda topların pozisyonları

BÖLÜM I - GENEL DÜZENLEMELER

Madde 1 - Kuralların uygulanması

1. Karambol bilardo dünya kuralları, UMB tüzük ve yönetmeliklerini tamamlar. Bunlar, UMB tarafından resmi olarak tanınan dünya şampiyonaları ve kıtalararası turnuvalarda uygulanır.
2. UMB kuralları tarafından öngörülmeven durumlar veya mücbir sebep durumları, organize eden federasyonun resmi delegesi ve turnuva direktörü ile istişareden sonra resmi UMB delegesi veya bu kişinin vekili tarafından düzenlenecektir.

Madde 2 ila 10 - boş

BÖLÜM II - EKİPMAN

11 - Bilardo, bant, bez

1. Bilardo, yüzeyi dikdörtgen olan, tamamen düz ve yatay bir masadır.
2. Bilardo masası minimum 45 mm kalınlığa sahip bir arduaz veya UMB komitesi tarafından onaylanmış herhangi bir diğer malzemeden oluşur.
3. Oyun yüzeyinin sınır işaretlemesi, bandın en ön noktasında 37 mm yüksekliğe sahip kauçuk bantlar yerleştirilerek gerçekleştirilir. Artı veya eksi 1 mm'lik bir tolerans kabul edilir.
4. Serbest oyun yüzeyinin boyutu 2.84 m uzunlukta ve 1.42 m genişliktedir. Artı veya eksi 5 mm'lik bir tolerans kabul edilir.
5. Kauçuk bantlar, yüzeyi tamamen düz ve homojen bir renkte olan 12.5 cm genişliğe sahip bir dış çerçevenin tüm boyunca sabitlenir. Artı veya eksi 1 cm'lik bir tolerans kabul edilir.

Bantlarla ilgili olarak, sadece UMB komitesi tarafından kabul edilen ve izin verilen bir kalite kullanılabilir.

6. Bantları yeniden çerçeveleyen yüzeyde, oyun yüzeyi uzunluğunun 1/8'ine tekabül eden normal bir mesafede sabitlenmiş silinmez işaretler olacaktır. Bantları yeniden çerçeveleyen bu çerçevenin üzerine ne üretici işaretinin ne de bir başka göstergenin sabitlenmesine izin verilmeyecektir.
7. Bilardoyu kaplayan bez yeni olmalı ve UMB komitesi tarafından kabul edilen bir kalite ve renge sahip olmalıdır.

Gereken ayrıntılar, dünya organizasyonu kurallarının I. bölümünün sonunda komite tarafından yayınlanmıştır. Bezin azami olarak arduaz ve bantları kaplaması gerekecektir. Sadece UMB komitesi tarafından kabul edilen ve izin verilen bir bez kalitesi kullanılabilir.

8. Zeminden bilardoyu yeniden çerçeveleyen yüzeye kadar ölçülen bilardo yüksekliği 75 ila 80 cm arasında olmalıdır.
9. Resmi bir turnuva için amaçlanan bilardolarda arduaz ve bezin olası nemlenmesini giderecek elektrikli bir ısıtıcı donanımı bulunmalıdır. Mümkün olan en iyi yuvarlanmayı sağlamak için bilardoların yerleştirilmesinden itibaren ve tüm yarışma boyunca bu termostatl ısıtıcı çalıştırılacaktır.

Madde 12 - Toplar, tebeşir

1. Üç adetten oluşan topalar UMB komitesi tarafından kabul edilen bir malzemeden ve renklerde olmalıdır. Gereken ayrıntılar, dünya organizasyonu kurallarının I. bölümünün sonunda komite tarafından yayınlanmıştır.
2. Bu topalar kesinlikle yuvarlaktır ve çapları 61 ila 61.5 cm arasında olmalıdır. Bir topun ağırlığı 205 ila 220 gram arasında olmalı veya UMB komitesi

tarafından kabul edilen başka bir ağırlıkta olmalıdır. Fakat en ağır ve en hafif top arasındaki fark iki gramı aşmamalıdır.

3. Tebeşir oyun yüzeyini aşırı şekilde bozmamalıdır. Madde

13 - Noktalar ve başlangıç çizgisinin işaretlenmesi

1. Maçın başlangıcında veya maçın seyri sırasında birbirine temas ederek durduklarında ya da bilardo dışına çıktıklarında topların bulunması gereken yerler "nokta" olarak adlandırılır.
2. Bu noktaların pozisyonları tebeşir, kurşun kalem veya mürekkeple mümkün olduğunca iyi bir şekilde çapraz çizgi çekilerek işaretlenecektir. Küçük halkalar yerleştirerek işaretleme yasaktır.
3. Ekteki A Kağıdı - Hedeflerin işaretlenmesi gösterimlerine göre çizilen beş nokta vardır.

Madde 14 - İstaka, tırmık

1. Toplar, ahşap veya başka bir malzemeden yapılmış ve "istaka" olarak adlandırılan bir ekipman aracılığıyla hareket ettirilir. İstaka tek bir parçadan oluşabilir ya da çeşitli parçalara bölünebilir. İstakanın uçlarından birinde "deri uç" olarak adlandırılan bir halka takılı olmalıdır. Oyuncunun sadece topa temas etmek için "deri ucu" kullanmasına izin verilir. Oyuncu seçimine bağlı olarak bir veya daha fazla istaka kullanır ve uzunluğunu, genişliğini ve çapını özgürce belirler.
2. Oyuncu, alınması zor olan belirli vücut pozisyonlarında elin yerini alması için belirlenen, ahşap veya başka bir malzemeden yapılmış, ucunda dipçik bulunan küçük bir çubuk olan "tırmık" kullanma hakkına sahiptir.

Madde 15 - Aydınlatma

1. Bilardo üzerine iz düşüm yapan ışık tüm yüzey üzerinde 520 lux'tan düşük olamaz, bunu ölçmek için bez üzerine ölçüm aleti konulur.

Oyuncuları körleştirmemek için ışık çok güçlü de olmamalıdır (doğrudan bakışta 5,000 lux'ta körleşme başlar).

Işık kaynağı ve oyun yüzeyi arasındaki mesafe en az 1 metre olmalıdır.

2. Salon tamamen loş olmamalıdır, en az 50 lux ile aydınlatılması gerekecektir.

Madde 16 ila 20 - boş

BÖLÜM III - KARAMBOL BİLARDONUN TÜM OYUNLARINA İLİŞKİN ORTAK KURALLAR

Madde 21 - Maç başlangıcı

Hakem başlangıç vuruşunun yapılması için topları yerleştirdiği anda maç başlar.

Madde 22 - Bant kurası

1. Hakem başlangıç çizgisi üzerine, her bir uzun banttan yaklaşık 30 cm mesafede olan üç başlangıç noktası çizgisinin her iki yanına iki beyaz topu ve en üst noktaya kırmızı topu yerleştirir.

Bant kurası söz konusu olduğunda, hakem nokta veya sarı topu sol tarafa ve diğer beyaz topu sağ tarafa yerleştirir. İki oyuncu da aynı topla oynamakta ısrar ederse hakem kura çekecektir.

2. Oyuncular başlangıcı en üst bantta çeker. İki beyaz top, bunlardan biri en üst banda ulaşmadan önce hareket halinde olmalıdır. Durum böyle değilse, çekiliş tekrarlanacaktır. Böyle bir tekrara iki kez yol açan oyuncu başlama seçeneğini kaybeder. Bant seçiminin bir vekkille gerçekleştirilmesine izin verilmez.
3. Topların yolları üzerinde birbirine temas etmesi halinde, hatalı oyuncu (bilardonun kendi yarısı dışında) başlama seçeneğini kaybeder.
4. Beyaz topların yolları üzerinde birbirine temas etmesi ve hatalı oyuncuyu belirlemenin mümkün olmaması halinde ya da topların alt banttan aynı mesafede durması halinde, hakem bant çekilişini tekrar ettirir.
5. Bir oyuncunun topu kırmızı topa dokunursa, hatalı oyuncu başlama seçeneğini kaybeder.
6. Topu alt banda en yakın duran oyuncu maçı başlatma seçeneğine sahip olur.

Madde 23 - Başlangıç pozisyonu, beyaz bilardo topu

1. Toplar hakem tarafından yerleştirilir:
 - a) kırmızı top üst nokta üzerine
 - b) partnerin beyaz topu alt nokta üzerine
 - c) ikinci beyaz top - oyuncunun topu - oyuncunun iki başlangıç noktasından istediği biri üzerine.
2. Maçın ilk vuruşunu başlatan oyuncu, iki beyaz top varsa (bunlardan biri noktadır) ya da üç renk top varsa beyaz topla oynar.
3. Başlangıç karambolu, kırmızı top üzerine doğrudan bir atakla oynanmalıdır.

4. Setli bir maç olması durumunda, set sayısına bakılmaksızın maçların başlangıcı ile ilgili olarak oyunculara değişiklik olur. Oyuncular maçın tamamı boyunca aynı topu tutar.

Madde 24 - Karambol

1. Oyunun amacı, maç mesafesi limiti içerisinde mümkün olduğunca çok karambollar yapmaktan oluşur.
2. İki diğer topa temas eden ıstaka vuruşuyla beyaz bilardo topu harekete geçirildiğine karambol yapılır.
3. Üç top durmuşsa, oyuncu faul yapmamışsa ve ilgili oyun türü tarafından empoze edilen koşullara uymuşsa karambol geçerlidir.
4. Her bir karambol bir puan sayılır.
5. Hakem karambolun geçerli olduğunu ilan ederse oyuncunun ayrılmasına gerek olmayacaktır. Karambol gerçekleşmemişse, hakem - gerekli olduğunu düşünürse - "kaçırıldı" diye bildirir ve oyuncunun ayrılması gerekir.

Madde 25 - Maç sırasında ara

Maçın ortasında 5 dakikalık ara verilir.

Maçın ortası, oyuncunun vuruşu sonunda oyun türleri ya da bireysel yarışma disiplinleri için belirlenen mesafenin yarısına ulaştığı ya da bunu aştığı andır. Bu düzenleme biatlon için geçerli değildir. Triatlon söz konusu olduğunda, son disiplin oynanmadan önce ara verilir.

Fakat bir oyuncu mesafenin yarısına ulaştığında maçın en az 45 dakika sürmüş olması ve o anda oyuncunun mesafenin 3/4'üne ulaşmamış olması halinde ara verilecektir.

Bir ara durumunda hakem muhtemelen değiştirilebilir.

Setli maç olması durumunda şu şekilde ara verilir:

- 3 setlik bir maçta 2. setten sonra;
- 5 setlik bir maçta 2. ve/veya 4. setten sonra.

Madde 26 - Maç sırasında ayrılma

1. Maç sırasında hakem tarafından izin verilmeden yerinden ayrılan bir oyuncu bu hareketiyle maçı kaybeder. Şampiyona sırasında meydana gelen mücbir sebep durumunun, UMB'nin resmi delegesi veya bu kişinin vekili tarafından değerlendirilmesi gerekecektir.
2. Hakemin talebinden sonra maça devam etmeyi reddeden her bir oyuncu şampiyonadan ihraç edilecektir.

Madde 27 - Temas eden toplar

1. Beyaz bilardo topu diğer iki toptan birine veya ikisine temas ettiğinde, oyuncunun tüm oyun türlerine ilişkin hakları, başlangıç noktasına yeniden yerleştirmenin zorunlu olduğu serbest kısım haricinde, şu şekilde olacaktır:
 - a) hakemden bunları bir kez daha noktalar üzerine yerleştirmesini talep etmek;
 - b) veya temas etmeyen bir topla oynamak ya da önceden bant oynamak;
 - c) veya temas halinde olan topu hareket ettirmemek koşuluyla bağımsız falso oynamak. Bu son durumda, oyuncu temas halinde olan ilk topu karambol yapabilir. Muhtemelen beyaz bilardo topu aracılığıyla elde ettiği tutunmayı kaybetmesi nedeniyle temas halindeki topun tek başına hareket etmesi bir faul değildir.
2. Beyaz bilardo topu bir banda temas ettiğinde, oyuncu doğrudan bu bandı oynama hakkına sahip olmaz.
3. Noktalar üzerine yeniden yerleştirme durumunda, toplar hakem tarafından şu şekilde yerleştirilecektir:
 - a) serbest kısım, çerçeve disiplinleri ve tek bant için: üçü de ilk başlangıç pozisyonunda;
 - b) üç bant için, sadece temas halinde olan toplar bir kez daha noktalar üzerine yerleştirilir:
 - kırmızı top üst nokta üzerine
 - oynamak isteyen oyuncunun beyaz topu başlangıç çizgisinin orta noktası üzerine
 - rakibin beyaz topu bilardonun ortasındaki nokta üzerine
 - karşılık gelen nokta doluysa veya gizlenmişse, top noktayı dolduran veya gizleyen topa karşılık gelen nokta üzerine yerleştirilecektir (F kağıdı).

Madde 28 - Masadan dışarı çıkan toplar

1. Bir veya daha fazla top masadan dışarı çıktığında, noktalar üzerine hakem tarafından aşağıdaki şekilde yeniden yerleştirme gerçekleştirilecektir:
 - a) serbest kısım, çerçeve disiplinleri ve tek bant için üç top da ilk başlangıç pozisyonunda
 - b) üç bant için, masadan dışarı çıkan top veya toplar, ilk başlangıç noktasında olmamak üzere madde 27.3 b) düzenlemelerine göre bir kez daha noktalar üzerine yerleştirilir.
2. Küpeşte dışına düştüğünde ya da küpeşte malzemesine temas ettiğinde, top masadan dışarı çıkmış olarak kabul edilir.

Madde 29 – Maçın sonu

1. Bir maç sonuçlandırılması gereken belirli sayıdaki karambolden oluşmaktadır (oyunun süresi). Bu sayı oyunun türüne göre değişiklik göstermektedir ve komite tarafından tespit edilmektedir.
2. Başlanan her maç son noktaya kadar oynanmalıdır. Hakem, vuruş sonrasında birisinin oyuncunun gerekli puanları gerçekleştirmediğini belirtirse bile son puanı “iyi” olarak bildirmesi ile birlikte bir maç sona erer.
3. Komite maçların eşit sayıda vuruş sayısı ile oynanıp oynanmadığını tespit eder.
4. Eğer maç eşit sayıda vuruş ile oynanmışsa rakip, rakibine göre bir adet ilave eşit vuruş sayısına sahip oyuncu tarafından maçın son puanı sonuçlandırılınca ilk başlangıç pozisyonunda yerleştirilmiş olan toplar üzerine noktalar yerleştirilerek eşit vuruş sayısını eşitleme hakkına sahip olacaktır. Eğer puan sayısı, maç sınırı ikinci oyuncu tarafından da ulaşılmışsa, berabere biten bir maçıdır.
5. Setler ile oynanan bir maç durumunda aşağıdaki düzenlemeler de geçerlidir:
 - a) Oyunculardan birisi belirlenen puan sayısına ulaşınca set tamamlanır ve kazanan odur. Eğer başlangıç vuruşunu başlatarak bitiren oyuncu ise, rakibi vuruş sırasında oynamayacaktır.
 - b) Oyunculardan birisi gerekli set sayısına ulaşınca maçın galibidir ve derhal yarıda kesilir.

Madde 30 ila 40 - boş

BÖLÜM IV - FAULLER

Madde 41 - Fauller

Ortada bir faul var ve birisinin oyundan çıkması gerekiyor:

1. Eğer vuruşun gerçekleştirilmesi sırasında bir ya da dışına çıkarsa (“toplar dışarıda” şeklinde belirtilir) birçok top bilardo;
2. Eğer oyuncu üç top sabitlenmeden oynarsa (“hareket halinde” olarak belirtilmektedir);
3. Eğer oyuncu oynamak için deri uç dışında ıstakanın başka bir parçası ile oynarsa (“deri uç” olarak belirtilmektedir);
4. Eğer oyuncu, vuruşu gerçekleştirmek amacıyla topuna hamle yapması haricinde, ıstakanın bir bölümü ile toplardan her hangi birine eli ya da diğer bir nesne ile temas etmesi(“temas edilmiş” olarak belirtilmektedir);

Söz konusu durumda temas edilen top bulunduğu yerde kalır.

5. Eğer oyuncu hakemin talep ettiğinin yerine topu bitişik olan yabancı bir maddeyi çıkarmak amacıyla topa temas eder ya da yerini değiştirirse (“temas edilmiş” olarak belirtilmektedir);
6. Eğer yer değiştirme vuruşun doğrudan bir sonucu olmadan oyuncu doğrudan ya da dolaylı temas ile bir topun yerini değiştirirse (“temas edilmiş” olarak belirtilmektedir);
7. Eğer oyuncu ileri iterse (“ileri itilmiş” olarak belirtilmektedir).Aşağıdaki durumlarda ileri itme bulunmaktadır:
 - a) Deri uç hareket halinde yerleştirilen top ile bir çok kez temas ettiğinde;
 - b) Deri uç beyaz bilardo topu ile hala temas halindeyken ikinci topa temas ettiği an ;
 - c) Deri uç banda temas ettiğinde hala beyaz bilardo topu ile temas etmesi;

8. Eğer oyuncu önceden bağımsız falso vuruşu ile bağımsız olmaksızın temas halinde olabilecek beyaz bilardo topu ile doğrudan oynanırsa (“temas halindeki top” olarak belirtilmektedir);
9. Oyuncunun topuna temas ettiği an en az bir ayağı ile yere temas etmemesi (“ayak yere temas etmiyor” olarak belirtilmektedir);

Özel ayakkabı kullanımı kabul edilmemiştir.

10. Eğer oyuncu oyun alanında, bant ya da çerçeve üzerinde gözle görülür markaj noktaları çizerse (“markajlanmış” olarak belirtilmektedir);

11. Eđer bir seride vuruş sırası ya da hareket sırasında hakemin oyuncunun kendi topuyla oynamadığını belirtirse (“yanlış top” olarak belirtilmektedir);
12. Eđer oyuncu çeşitli türlerdeki oyunların belirli kurallarını dikkate almazsa (kurallar gereğince belirtilmektedir);
13. Hakemin talebine rağmen oyuncu verilen süre içerisinde oynamazsa (“oynanmamış” olarak belirtilmektedir).

Madde 42 – Kasıtlı fauller

Eđer madde 41.6 ile tanımlanan faul kasıtlı olarak yapılmışsa, sırası gelen suçu olmayan oyuncu eđer bu pozisyonun kendisi için daha avantajlı olacağını düşünüyorsa olaydan önce hakemden topları yeniden ya da topları tümüyle mümkün olduğu kadar kullandıkları pozisyonlarda yerleştirmesini talep edebilir.

Madde 43 – Belirtilmeyen fauller

1. Yapılan bir faul sonrasında belirtilmeyen bir karambol yapılmışsa karambol sürdürölür ve oyuncu oyunu bırakamaz.
2. Üçüncü bir kişi tarafından yapılan her hata, topların zorunlu olarak yer değıştirmesine sebep olan hakem dahil, oyuncuya atfedilemez. Bu durumda toplar tümüyle hakem tarafından mümkün olduğu kadar kullanıldıkları ya da kullanılacakları pozisyonda tekrar yerleştirecektir.

Madde 44 ila 50 - boş

BÖLÜM V - HER BİR OYUN TÜRÜNE YÖNELİK ÖZEL KURALLAR

A – Genel düzenlemeler

Madde 51 – Topların gösterilmesi

Bir elde bulunan beyaz bilardo topu ve diğer eldeki hedef toplar olarak adlandırılan diğer iki topu ayırt eder.

Madde 52 – Engelli bölgeler

1. Engelli bölgelerin sayısı ve alanı kongre ile belirlenmektedir. Bu bölgeler tebeşir, kalem ya da mürekkep ile mümkün olduğunca ince çizilen çizgiler ile sınırlandırılmıştır. (B kağıdı)
2. Engelli bölgelerin her birinde oyuncu sadece belirtilen vuruş ile iki adet ters topu bulundukları bölge içerisinde bırakması anlamına gelen serisi esnasında izin verilen karambol sayısını gerçekleştirmesine müsaade eder.

Madde 53 – Topların pozisyonu

(E kağıdı)

1. “İçeri girme” pozisyonuna ulaşılmıştır:

İstaka vuruşu öncesinde aynı bölge içerisinde hedef toplar hareketsizken başka bir bölge içerisindeyken ya da bu aynı bölge içerisinde bir ya da iki hedef top bir kez daha bu bölgeyi birleştirmek için çıkarken (“içeri girme” olarak belirtilmektedir).
2. “Orada” pozisyonuna ulaşılmıştır:
 - a) Hedef toplardan birisi bölgeden çıkmadan “içeri girme” pozisyonu sonrasında bir karambol yapıldığında (“orada” olarak belirtilmektedir);
 - b) Çerçeve ile ilgili olarak yukarıda madde a) içerisinde belirtilen aynı koşulda bir vuruş fakat “içeride” yerine “orada” olarak belirtilmiştir.
3. “iki yanda” pozisyonuna ulaşılmıştır:

Hedef iki top bölge çizgisine yakın hareketsizdir fakat her biri farklı bölgededir (“iki yanda” olarak belirtilmektedir).
4. Tamamen bölge çizgisi üzerine yerleştirilen hedef top oyuncu için dezavantaj olarak kabul edilmektedir.
5. Bir ya da iki hedef top bir kez daha birleşebilir ve söz konusu şekilde çıktıkları bölgede yeniden derhal “içeri girme” ya da “orada” pozisyonunu oluştururlar.

6. Çerçeve ile ilgili pozisyon ankraj içerisine ulaşmadan ifade edilir. Eğer iki pozisyon aynı anons ise “her yerde” takip edildikten sonra gerçekleştirilecektir.

Madde 54 – Bölgeyle ilgili faul

“Orada” pozisyonundan çıkarak karambol gerçekleştirilince ve her hangi bir hedef top bölgeden çıkmayınca bir faul gerçekleşecektir (“orada kalan” olarak belirtilmektedir).

Madde 55 ila 60 - boş

B – Serbest kısım

Madde 61 – Oyunun tanımı

Serbest kısım ilgili olduđu kadarıyla oyuncunun, madde 51 ila 60 düzenlemeleri ile düzenlenen oyunun köşesindeki engelli bölgeler hariç bilardonun tüm yüzeyindeki mesafe sınırı içerisinde sınırsız karambol sayısı içerisinde aynı seri içerisinde art arda bir şekilde hareket etmesine müsaade edilmektedir.

Madde 62 ila 70 - boş

C - Çerçeve

Madde 71 - Tanım

Çerçeve disiplinleri oyunların ilave kareler ile 47 ya da 71 santimetrelilik bir ya da iki vuruş ile oynanıp oynanmadığına bağlı olarak bir çok türdeki maça olanak sağlamaktadır. (C-D kağıdı)

Madde 72 – Çerçeve ve ankrajlar

1. Oyun yüzeyinde birisi çerçeve olarak adlandırılan dörtgenler oluşturan; tebeşir, kalem ya da mürekkep ile mümkün olduğunca ince çizgiler çizer. (engelli bölge)
2. İlave olarak, birisi bu çizgilerin her birinin ucunda çizer ve bandın iç tarafı ile taraflardan biri sayesinde düzelterek küçük ilave karelerle onları iki yana açar.Bu küçük kareler ankrajlar olarak adlandırılmaktadır.
3. Madde 51 ila 60 kuralları çerçeve çizgisi ve çerçeveler ayrıca ankraj çizgileri ve çizgiler ile ilgili olduğu kadarıyla uygulanabilir.

Madde 73 - 47 cm'lik ve 2 vuruşlu 71 cm'lik çerçeveler

1. 47 cm'lik çerçeve ile ilgili birisi bilardo üzerinde aşağıdaki dokuz çerçeveyi belirleyen dört çizgi çizer: uzunlamasına üç merkezi dikdörtgen ve enlemesine altı kare. (C kağıdı)
2. 71 cm'lik çerçeve ile ilgili bilardo üzerinde birisi aşağıdaki altı adet kareyi belirleyen üç çizgi çizer: uzunlamasına iki merkezi dikdörtgen ve enlemesine dört kare. (D kağıdı)
3. İki vuruşlu çerçeve disiplinleri ilgili olduğu kadarıyla oyuncu ikinci bir vuruş ile çıkması için hedef iki toplardan en az birisini zorlamadan seri içerisinde aynı çerçeve içerisinde art arda iki karambol gerçekleştirme hakkına sahip değildir.

Madde 74 - 1 vuruşlu 47 cm'lik çerçeve

1. Madde 73 1 vuruşlu 47 cm'lik çerçeve için benzer olarak uygulanabilir.
2. 1 vuruşlu çerçeve disiplinleri ilgili olduğu kadarıyla oyuncu iki hedef toplardan en az birinin çıkması için seri içerisinde aynı çerçeve içerisinde tek karambol gerçekleştirme hakkına sahip değildir.

Madde 75 ila 80 - boş

D – Bant oyunları

Madde 81 - Tanım

İki tür bant oyunu bulunmaktadır, tek bant ve üç bant. Bu oyunlarla ilgili olduğu kadarıyla bilardo her türlü çizgiden çıkarılmıştır.

Madde 82 – Tek bant

Tek bant ilgili olduğu kadarıyla beyaz bilardo topu ikinci hedef topa temas etmeden önce en az tek bant ile temas etmelidir aksi takdirde her hangi bir faul gerçekleşmeyecektir. (“bant yok” olarak belirtilmektedir)

Madde 83 – Üç bant

Üç bant ilgili olduğu kadarıyla beyaz bilardo topu ikinci hedef topa temas etmeden önce bir ya da birçok bant ile en az üç kez temas etmesi gerekmektedir aksi takdirde bir faul gerçekleşmeyecektir (“bant yok” ya da “tek bant” ya da “iki bant” olarak belirtilmektedir).

Madde 84 ila 90 - boş

BÖLÜM VI – SON MADDELER

Madde 91 – İhlaller

Mevcut kuralların her ihlali disiplin muameleleri ile ilgili yasal düzenlemeler gereğince işlenecektir.

Madde 92 – Uygulama ve iptal

1. Sunulan düzenleme yürürlükte bulunan yasal düzenlemelere dayanılarak UMB komitesi tarafından oluşturulmuştur. 1 Ocak 1989 tarihinden beri geçerlidir ve o tarihten bu yana tüm önceki ve aksi düzenlemeleri hükümsüz kılmaktadır.
2. Bağlı federasyonlar, tanınmış konfederasyonlar, ortak üyeler hem de UMB'nin sözleşmeli ortakları onlara riayet edecek ve onlara riayet edilmesini sağlayacaktır.

Madde 93 ila 100 - boş