



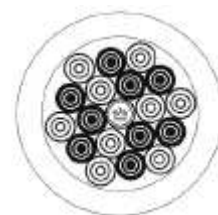
BEKNOPTE SPELREGELS CARROM
OPGESTELD DOOR DE NEDERLANDSE CARROM FEDERATIE – MEER INFORMATIE OP
WWW.CARROMHOLLAND.COM

Benodigheden

- een carrom bord
- negen witte schijven
- negen zwarte schijven
- een rode schijf (de koningin)
- minimaal één striker (grotere speelschijf/schietschijf)
- carrompoeder (om de schijven beter te laten glijden)

Carrom in 25 regels

1. Je speelt carrom zittend op stoelen zonder leuning, op een tafel met een hoogte tussen de 63 en 70 centimeter. Staan aan een tafel op barhoogte is ook mogelijk, zolang je je onderarm maar op een relaxte manier horizontaal kan houden. Bedenk wel dat de zithoogte voor toernooien is vastgelegd en dat je erg gewend raakt aan een bepaalde speelhouding.
2. Er wordt poeder gebruikt om de schijven beter te laten glijden (doorgaans zeer fijngemalen aardappelpoeder, vooral droog!).
3. Bij het enkelspel zitten de twee spelers tegenover elkaar, bij het dubbelspel (vier spelers, twee tegen twee) zitten de twee partners tegenover elkaar en gaat de beurt met de klok mee.
4. Doel van het spel is om als eerste de eigen schijven (of 'stenen') in een van de vier gaten weg te spelen (te scoren). Degene die als eerste zijn laatste schijf scoort is winnaar.
5. Zolang je een eigen schijf scoort blijf je aan de beurt, anders gaat de beurt over naar de tegenstander.
6. Degene die begint en het afschot heeft speelt met de witte schijven, de tegenstander met de zwarte. Wie begint wordt door loting bepaald.
7. De rode schijf (de koningin) is voor beide spelers: beide mogen proberen deze te scoren. Omdat wit het voordeel van het afschot heeft wordt er meestal een even aantal partijen (boards) gespeeld.
8. De puntentelling gaat als volgt: elke schijf van de verliezer die na beëindiging van de partij op het bord achterblijft telt als één punt. De koningin telt voor drie punten, maar ALLEEN voor de winnaar, als die haar gescoord heeft.
9. De schijven worden voor het afschot tegen elkaar aan in het midden opgesteld, zoals afgebeeld op het plaatje rechts. De groep schijven mag zo gedraaid worden dat de twee witte schijven exact naar het gat wijzen om ze direct (bij het afschot) te kunnen scoren. Het is om tactische redenen gebruikelijk de schijven bij het afschot naar de eigen kant toe te spelen en het afschot daarom via de band uit te voeren. Bij het dubbelspel opent men doorgaans vooruit.
10. Men speelt zowel voor- als achteruit door met een vinger (de wijs- of middelvinger, achteruit: de duim) de *striker* (de schietschijf) met 1 vinger een zetje te geven of weg te schieten, de hand blijft echter in principe op zijn plaats. Duwen of schuiven mag niet. Om pijn in de vinger te voorkomen en voor de nauwkeurigheid verdient het aanbeveling de vinger tegen het midden van de striker aan te leggen.
11. In principe heeft elke speler zijn of haar eigen striker, die na elk schot moet worden opgepakt en ofwel weer op de basislijn wordt geplaatst ofwel van het bord wordt gehaald.
12. De striker wordt op een willekeurige plaats op de dubbele lijnen aan de eigen speelzijde neergelegd, de zogenaamde basislijnen, of op een van beide cirkels aan de uiteinden van die lijnen, echter zodanig dat hij die cirkel geheel, dus niet gedeeltelijk, bedekt. De diagonale lijn mag daarbij niet geraakt worden. Men mag de speelschijven vanuit alle hoeken, via de banden of via



- andere schijven raken ('lucky shots' tellen dus gewoon!), echter uitsluitend met behulp van de striker. Bij het neerleggen moet de striker beide basislijnen raken (boven en onder) en mag de striker geen enkele andere schijf raken of verschuiven.
13. Als een schijf uit het bord springt wordt hij in de kleine middencirkel (het middelpunt van het bord) gelegd, ook de koningin wordt altijd in deze middencirkel gelegd, indien mogelijk. Anders (als de middencirkel bedekt is door een andere schijf) moet de schijf (of de koningin) zo dicht mogelijk bij de middencirkel worden gelegd of de middencirkel zoveel mogelijk bedekken. Als het midden helemaal bedekt is moet de schijf worden geplaatst achter het midden (voor degene die de volgende beurt heeft).
 14. Zogenaamde penalty carromschijven (strafschijven) worden door de tegenstander ergens in de grotere middenring neergelegd.
 15. De koningin moet gescoord zijn vóór het einde van het spel. Dat wil zeggen dat ze door een van de spelers moet zijn gescoord en in dezelfde of volgende beurt gedekt worden door een eigen schijf. Lukt dit (het dekken) niet, dan komt de koningin terug in het midden.
 16. Als de koningin gedekt is wint degene die als eerste als zijn schijven van het bord speelt.
 17. Een speler mag proberen de koningin te scoren zodra hij een van zijn eigen schijven heeft weggespeeld. Als je de laatste schijf wegspeelt terwijl de koningin nog op het bord ligt, verlies je. De drie punten voor de koningin tellen dan voor de ander. Zie de uitgebreide spelregels voor alle denkbare situaties.
 18. Penalty/strafschijven krijg je voor het wegspelen (in een gat schieten) van de striker (officieel ook voor een overtreding van de spelregels). De tegenstander mag dan een schijf ergens binnen de middenring (het getekende gedeelte in het midden, met uitzondering van de middencirkel) neerleggen. De beurt van de betreffende speler gaat over.
 19. Als er echter in hetzelfde schot een eigen schijf gescoord wordt blijft de tegenstander wel aan de beurt. Je blijft in principe altijd aan de beurt als je een schijf (van jezelf) scoort. Voorbeeld: wordt de koningin gescoord samen met de striker dan komt de koningin terug (die als eigen schijf geldt) plus een strafschijf, men blijft echter aan de beurt. Als je een schijf van de tegenstander scoort, blijft deze schijf uit het spel en is je beurt over. Behalve dus in het hiervoor beschreven geval (als je tegelijk een schijf van jezelf scoort).
 20. Schijven op hun kant of tegen of op andere schijven worden in die positie gelaten.
 21. Als je de koningin en een schijf van je eigen kleur tegelijk – dat wil zeggen in hetzelfde schot – scoort, heb je de koningin meteen/automatisch gedekt, ongeacht welke schijf er als eerste in ging.
 22. Als je striker bij een schot niet de basislijnen heeft verlaten mag je nog een keer. Je mag drie keer proberen voordat je beurt overgaat. Bij het afschot mag je ook drie keer proberen de neergelegde schijven te raken voordat je je beurt verliest.
 23. Je mag met geen enkel lichaamsdeel, behalve de hand en onderarm, over het speelveld reiken of de (denkbeeldig doorgetrokken) diagonale lijnen overschrijden. Men mag met beide handen spelen (niet tegelijk) en – in tegenstelling tot regels in bepaalde delen van Azië (waar het spel vandaan komt)– wél achteruit.
 24. De stoel mag niet worden verschoven.
 25. Een game gaat over acht partijen (boards) of 25 punten. Na de 21 punten (vanaf 22) tellen de drie punten voor de koningin niet meer mee. Een match (wedstrijd) gaat over twee of drie games (the best of three) en is de standaard speelwijze op Aziatische en Europese toernooien.

WIL JE MEER INFORMATIE OVER CARROM? BIJVOORBEELD OVER TOERNOOIEN IN NEDERLAND, COMPETITIES, DE UITGEBREIDE SPELREGELS EN WAAR JE ALLEMAAL IN NEDERLAND KUNT SPELEN, KIJK DAN OP

WWW.CARROMHOLLAND.COM

DE INTERNETPAGINA VAN DE NEDERLANDSE CARROM FEDERATIE
OF NEEM CONTACT OP MET
INFO@CARROMHOLLAND.COM

