

CZ - PRAVIDLA ZAHRADNÍHO KROKETU

Kurt na zahradní krocket by měl být tvořen kratší trávou. Je-li dostatek místa, je záhodno postavit obdélníkový kurt o rozměrech 24 x 16 (délkovou jednotkou bývá délka násady hole a v těchto jednotkách je také popsán uvedený náskres). V případě nutnosti je možno velikost a tvar kurtu upravit podle dostupného místa. Bývá rozumné označit hranice kurtu provázkem nebo alespoň rohové body praporkem eventuálně klackem.

Branky a kolíky 9 branek a 2 kolíky se umístí podle náskresu. Drátěné branky by měly být pevně zaraženy do země.

Koule Pro dva, resp. 4 hráče potřebujete 4 koule. Obvyklými barvami jsou modrá, červená, černá a žlutá. Jedna strana (kteou tvoří jeden, nebo dva hráči) hraje modrou a černou koulí a druhá strana červenou a žlutou. Je možno také použít 6 koulí (obvykle navíc zelenou a oranžovou) a v tom případě jedna strana hraje modrou, černou a zelenou, zatímco druhá hraje červenou, žlutou a oranžovou. Pro variantu " s jednou koulí" potřebujete jednu kouli pro každého hráče.

Hole Každý hráč používá hůl, která se skládá z násady a kladiva. Pouze koncové plochy kladiva (ať už se jedná o válec, nebo hranol) smějí být používány k provádění úderu.

Doplňky Je rozumné používat barevné kolíčky k označení branek, na které konkrétní koule jedou. Po průjezdu branky se kolíček z branky odstraní a na konci tahu se umístí na branku, na kterou daná koule jede.

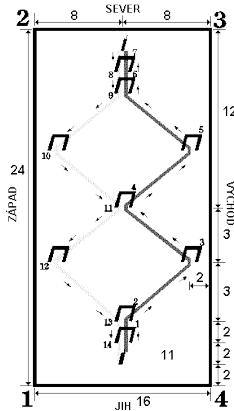
Cíl hry

Cílem hry je projet koulemi podle zmíněného schématu celý kurt a započítat si v patřičném pořadí a směru všechny body za branku a za kolík. (Pořadí je: branky 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, obrátkový kolík, branky 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 a cílový kolík). Vítězem se stane ta strana, jejíž každá koule si započítá 16 bodů.

Hráči se v tazích střídají a vždy hraje v jednu chvíli pouze jeden. Na začátku tahu má hráč jeden úder. Po jeho vykonání tah končí, pokud se mu nepodařilo získat nějaký prémiový úder tím, že projet brankou v pořadí (eventuálně zasáhl obrátkový kolík v pořadí) nebo tím, že zasáhl jinou koulí. Tah končí v případě, že už hráč nemá žádné prémiové údery nebo tím, že ukončí hru pro svou kouli tím, že zasáhne cílový kolík v pořadí. Striker smí holí provádět údery pouze do koule, se kterou v daném tahu hraje.

Pořadí ve hře a začátek hry

START: Všechny koule jsou do hry zahrávány z místa, které leží uprostřed mezi první brankou a cílovým kolíkem (obvykle tedy na místě, které leží o násadu hole před první brankou).



Jestliže hrají se čtyřmi koulemi dvě strany (v singlové hře hrají dva hráči proti sobě a každý hraje se dvěma koulemi, v dablové hře proti sobě hrají dvě dvojice hráčů a každý hráč má jednu kouli).

Na začátku si strany hodí mincí. Strana, která vyhrála si zvolí, zda bude hrát s modrou a černou koulí (první a třetí tah hry), anebo s červenou a žlutou koulí (druhý a čtvrtý tah hry). Během celé hry je pořadí koulí modrá, červená, černá, žlutá.

Šest koulí hraných dvěma týmy po třech hráčích

Strana, která vyhrála los si zvolí zda bude hrát s modrou, černou a zelenou (první, třetí a pátý tah hry), anebo s červenou, žlutou a oranžovou (druhý, čtvrtý a šestý tah hry). Během celé hry je pořadí koulí modrá, červená, černá, žlutá, zelená, oranžová.

Šest koulí hraných třemi týmy po dvou hráčích

Na začátku hry jeden hráč z každého týmu provede úder do koule tak, aby ji odpálil takovým způsobem, aby se zastavila co nejbližší předem stanoveného místa (obrátkový kolík, druhá branka...). Strana, jejíž hráč skončí nejbližší, si zvolí, se kterými koulemi bude hrát, strana, jejíž hráč byl druhý nejbližší, si následně také zvolí, se kterými koulemi bude hrát. Spolu hraje modrá a žlutá, červená a zelená, černá a oranžová.

Pořadí

Poté, co jsou do hry zahrány všechny koule, pokračuje se ve stejném pořadí do té doby, dokud není jedna z koulí vykolíkována (zasáhne cílový kolík v pořadí). Vykolíkováná koule se odstraní ze hry a zbývající koule pokračují ve hře ve stejném pořadí a přeskakuje se tah, ve kterém by hrála vykolíkováná koule.

Hra "s jednou koulí"

Při hře "s jednou koulí" se hry může zúčastnit od dvou do šesti hráčů s tím, že každý hráč hraje za sebe a s jednou koulí. Koule by měly být před začátkem hry taženy losem, aby se tak určilo pořadí pro hru.

Hra mimo pořadí

Pokud hráč hraje mimo pořadí, není za to trest. Všechny koule, které se během takového tahu pohnuly, se vrátí na svá původní místa a zruší se všechny body, které si v tomto tahu mimo pořadí započítaly. Ve hře následně pokračuje hráč, který je v pořadí.

Body za branku a za kolík

Koule si může započítat bod za branku, nebo za kolík pouze průjezdem branky nebo zásahem kolíku jen v případě, že daná branka, eventuálně kolík, jsou v danou chvíli v pořadí a v patřičném směru. Koule může způsobit, že jiná koule projede svou vlastní brankou v pořadí (nebo zasáhne kolík v pořadí); v tom případě si tato jiná koule danou branku (kolík) započítá, ale ani její vlastník, ani vlastník koule, která to způsobila z toho nemají žádné další výhody.

Koule si započítá branku pouze v případě, že postupně (v jednom nebo více úderech) projede na dané brance všemi pozicemi A až D. Ve chvíli, kdy koule přestane protínat přední stěnu branky, má se zato, že brankou projela. Pokud koule projede brankou a následně se sveze zpět do branky, branka se nepovažuje za absolvovanou.

Prémiové údery

Hráč získá **jeden** prémiový úder pokud si jeho koule započítá branku (v pořadí) nebo zasáhne obrátkový kolík (v pořadí). Hráč získá **dva** prémiové údery jestliže jeho koule zasáhne jinou kouli (výjimky viz. níže).

První z těchto dvou prémiových úderů je zahrán jedním z následujících čtyř způsobů:

1. Hráč umístí svou kouli na vzdálenost délky kladiva hole od koule, kterou zasáhla a hraje úder.
2. Hráč umístí svou kouli do kontaktu s koulí, kterou jeho koule zasáhla, přidrží svou kouli rukou nebo nohou a provede úder do své koule.

- Hráč umísť svoju kouľu do kontaktu s kouľou, ktorou jeho koule zasáhla, a provede úder do svojej koule.
- Hráč odehraje úder z miesta, kde sa jeho koule zastavila, potom, čo zasáhla inou kouľou.

Druhý prémiový úder po zásahu je normálny úder, odehraný kouľou, ktorou hráč hraje z miesta, kde sa táto zastaví, a nazýva sa "pokračovací úder". Prémiové údery se nesčítajú: potom, čo koule získajú prémiový úder za príjazd branky, obrátkového kolíku alebo za zásah koule sa predchodzí dosažené prémiové údery zruší. Pokiaľ koule zasáhne viac než jednu inú kouľu v jednom údere, roquetovaná je iba prvá zasadená.

VÝJIMKY: Dva údery navyše získajú hráč, jehož koule projede dvoma brankami v poradí v jednom údere (nebo projede brankou v poradí a zasáhne obrátkový kolík). Potom, čo koule roquetuje inú kouľu, stáva sa táto iná (již roquetovaná) koule tzv. mrtvou kouľou. Opätovný zásah mrtvej koule je sice povolený, ale hráč za ňu již nezískava žiadne prémiové údery. Existujú dva spôsoby, ako takovú mrtvou kouľu "oživiť" - projas ďalšiu brankou v poradí (resp. zasáhnouť kolík v poradí) alebo počkať na ďalšiu ťah, na jehož začiatku sú vždy všetky ostatné koule pre hráčov kouľu živé.

Branka a zásah koule

Pokud si hráčova koule v jednom údere započíta branku v poradí a následne v témže údere zasáhne inou kouľou, má sa zato, že iba projela brankou a hráč získava jeden prémiový úder navyše. Pokiaľ hráčova koule najprv roquetuje inú kouľu a potom v témže údere projede brankou v poradí, má sa zato, že iba roquetovala túto inú kouľu (za čo získava dva prémiové údery, ako je uvedené vyššie) a nezapočítava sa jí príjazd brankou.

Hranice

Pokud ľubovoľná časť koule protne hranicu, je ihneď umiestnená späť na kurt, a sice na vzdálenosť dĺžky násady hole od hranic, konkrétne od miesta, kde opustila kurt, nikoli teda od miesta, kde sa zastavila. Všetchny koule, ktoré sa v průběhu tahu ocitnú vo vzdálenosti menšej, než je dĺžka násady hole od hranic, sú ihneď umiestneny na vzdálenosť dĺžky násady hole od hranic. (Výjimka: hráč, jehož vlastná koule sa v průběhu tahu ocitla vo vzdálenosti kratšej, než je dĺžka násady hole od hranic, a ktorý má ešte nejaké zbylé prémiové údery, môže pokračovať z miesta, kde sa táto jeho koule zastavila).

Piráti

Potom, čo si koule započíta všetky branky v poradí, stáva sa táto koule "pirátem". Jej hráč môže túto kouľu vykolíkovať (zasáhnouť cieľový kolík a odstrániť ju tým zo hry), alebo ju zámerné ponechať vo hre a pomáhať v postupu svojej strany a znesnaďovať postup protiv strany.

Časově omezená hra

Pokud není dostatek času na plnou hru, může být hra **před začátkem** časově omezena. Ve chvíli, kdy uplyne časový limit, hráč, který je na řadě, dokončí svůj ťah. Po něm odehrají svůj ťah všichni zbylí hráči. Vítězem se stane ta strana, která dosáhla většího počtu bodů.

SK - PRAVIDLÁ ZÁHRADNÉHO KROKETU

Kurt na záhradný kriket by mal byť tvorený kratšou trávou. Ak je dostatok miesta, je vhodné postaviť obdĺžnikový kurt s rozmermi 24 x 16 (dĺžkovou jednotkou býva dĺžka násady palice a v týchto jednotkách je tiež popísaný uvedený náčrt). V prípade nutnosti je možné veľkosť a tvar kurtu upraviť podľa dostupného miesta. Býva rozumné označiť hranice kurtu špagátom alebo aspoň rohové body zástavkou eventuálne palicou.

Bránky a kolíky 9 gólov a 2 kolíky sa umiestnia podľa náčrtu. Drôtené bránky by mali byť pevne zarazené do zeme.

Gule Pre dvoch, resp. 4 hráčov potrebujete 4 gule. Obvyklými farbami sú modrá, červená, čierna a žltá. Jedna strana (ktorú tvorí jeden, alebo dvaja hráči) hrá modrou a čiernou guľou a druhá strana červenou a žltou. Je možné tiež použiť 6 gulí (obvykle navyše zelenú a oranžovú) a v tom prípade jedna strana hrá s modrou, čiernou a zelenou, zatiaľ čo druhá hrá červenou, žltou a oranžovou. Pre variant "s jednou guľou" potrebujete jednu guľu pre každého hráča.

Palice Každý hráč používa palicu, ktorá sa skladá z násady a kladiva. Iba koncové plochy kladivá (či už sa jedná o valec, alebo hranol) smú byť používané na vykonávanie úderu.

Doplňky Je rozumné používať farebné štipce na označenie gólov, na ktoré konkrétne gule idú. Po prejazde bránky sa kolíček z bránky odstráni a na konci ťahu sa umiestni na bránku, na ktorú daná guľa ide.

Cieľ hry

Cieľom hry je prejsť guľami podľa zmienenej schémy celý kurt a započítať si v patričnom poradí a smere všetky body za gól a za kolík. (Poradie je: bránky 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, obrátkový kolík, bránky 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 a cieľový kolík).

Víťazom sa stane tá strana, ktorej každá guľa si započíta 16 bodov.

Hráči sa v ťahoch striedajú a vždy hrá v jednej chvíli len jeden. Na začiatku ťahu má hráč jeden úder. Po jeho vykonaní ťah končí, ak sa mu nepodarilo získať nejaký prémiový úder tým, že prešiel brankou v poradí (eventuálne zasiahol obrátkový kolík v poradí) alebo tým, že zasiahol inú guľu. Ťah končí v prípade, že už hráč nemá žiadne prémiové údery alebo tým, že ukončí hru pre svoju guľu tým, že zasiahne cieľový kolík v poradí. Striker smie vykonávať údery len do gule, s ktorou v danom ťahu hrá.

Poradie v hre a začiatok hry

ŠTART: Všetky gule sú do hry zahrávané z miesta, ktoré leží uprostred medzi prvou brankou a cieľovým kolíkom (zvyčajne teda na mieste, ktoré leží o násadu palice pred prvou brankou).

Ak hrajú so štyrmi guľami dve strany (v singleovej hre hrajú dvaja hráči proti sebe a každý hrá s dvoma guľami, v diablovej hre proti sebe hrajú dve dvojice hráčov a každý hráč má jednu guľu).

Na začiatku si strany hodia mincou. Strana, ktorá vyhrala si zvolí, či bude hrať s modrou a čiernou guľou (prvý a tretí ťah hry), alebo s červenou a žltou guľou (druhý a štvrtý ťah hry). Počas celej hry je poradie gulí modrá, červená, čierna, žltá.

Šesť gulí hraných dvoma tímami po troch hráčoch

Strana, ktorá vyhrala žreb si zvolí či bude hrať s modrou, čiernou a zelenou (prvý, tretí a piaty ťah hry), alebo s červenou, žltou a oranžovou (druhý, štvrtý a šiesty ťah hry). Počas celej hry je poradie gulí modrá, červená, čierna, žltá, zelená, oranžová.

Šesť gulí hraných tromi tímami po dvoch hráčoch

Na začiatku hry jeden hráč z každého tímu vykoná úder do gule tak, aby ju odpálil takým spôsobom, aby sa zastavila čo najbližšie vopred stanoveného miesta (obrátkový kolík, druhá bránka ...). Strana, ktorej hráč skončí najbližšie, si zvolí, s ktorými guľami bude hrať, strana, ktorej hráč bol druhý najbližší, si následne tiež zvolí, s ktorými guľami bude hrať.

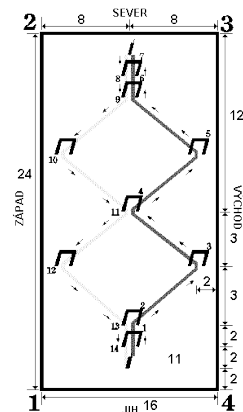
Spolu hrá modrá a žltá, červená a zelená, čierna a oranžová.

Poradie

Potom, čo sú do hry zahrané všetky gule, pokračuje sa v rovnakom poradí do tej doby, kým nie je jedna z gulí vykolikovaná (zasiahne cieľový kolík v poradí). Vykolikované gule sa odstránia z hry a zostávajúce gule pokračujú v hre v rovnakom poradí a preskakuje sa ťah, v ktorom by hrala vykolikovaná guľa.

Hra "s jednou guľou"

Pri hre "s jednou guľou" sa hry môže zúčastniť od dvoch do šiestich hráčov s tým, že každý hráč hrá za seba a s jednou guľou. Guľa by mala byť pred začiatkom hry ťahaná žrebom, aby sa tak určilo poradie pre hru.



Hra mimo poradia

Ak hráč hrá mimo poradia, nie je za to trest. Všetky gule, ktoré sa počas takého ťahu pohli, sa vrátia na svoje pôvodné miesta a zrušia sa všetky body, ktoré si v tomto ťahu mimo poradia započítali. V hre následne pokračuje hráč, ktorý je v poradí.

Body za gól a za kolík

Guľa si môže započítať bod za bránku, alebo za kolík iba prejazdom bránky alebo zásahom kolíka len v prípade, že daná bránka, eventuálne kolík, sú v danú chvíľu v poradí a v patričnom smere. Guľa môže spôsobiť, že iná guľa prejde svojou vlastnou bránkou v poradí (alebo zasiahne kolík v poradí); v tom prípade si táto iná guľa danú bránku (kolík) započíta, ale ani jej vlastník, ani vlastník gule, ktorá to spôsobila z toho nemajú žiadne ďalšie výhody.

Guľa si započíta bránku iba v prípade, že postupne (v jednom alebo viacerých úderoch) prejde na danej bránke všetkými pozíciami A až D. Vo chvíli, keď guľa prestane pretínať prednú stenu bránky, má sa zato, že bránkou prešla. Ak guľa prejde bránkou a následne sa zvezie späť do bránky, gól sa nepovažuje za absolvovaný.

Prémiové údery

Hráč získa jeden prémiový úder ak si jeho gule započítajú bránku (v poradí) alebo zasiahne obrátkový kolík (v poradí).

Hráč získa dva prémiové údery ak jeho gule zasiahnú inú guľu (výnimky viď. nižšie).

Prvá z týchto dvoch prémiových úderov je zahraná jedným z nasledujúcich štyroch spôsobov:

- Hráč umiestni svoju guľu na vzdialenosť dĺžky kladivá palice od gule, ktorú zasiahla a hrá úder.
- Hráč umiestni svoju guľu do kontaktu s guľou, ktorú jeho guľa zasiahla, pridrží svoju guľu rukami alebo nôhou a vykoná úder do svojej gule.
- Hráč umiestni svoju guľu do kontaktu s guľou, ktorú jeho guľa zasiahla, a vykoná úder do svojej gule.
- Hráč odohrá úder z miesta, kde sa jeho guľa zastavila po tom, čo zasiahla inú guľu.

Druhý prémiový úder po zásahu je normálny úder, odohraný guľou, ktorú hráč hrá z miesta, kde sa táto zastaví, a nazýva sa "pokračovací úder". Prémiové údery sa nesčítajú: potom, čo guľa získa prémiový úder za prejazd bránky, obrátkového kolíka alebo za zásah gule sa predchádzajúce dosiahnuté prémiové údery zrušia. Ak guľa zasiahne viac ako jednu inú guľu v jednom údere, roquetovaná je iba prvá zasiahnutá.

VÝNIMKY: Dva údery navyše získa hráč, ktorého guľa prejde dvoma gólmi v poradí v jednom údere (alebo prejde bránkou v poradí a zasiahne obrátkový kolík). Potom, čo guľa roquetuje inú guľu, stáva sa táto iná (už roquetovaná) guľa tzv mŕtvou guľou. Opätovný zásah mŕtvej gule je síce povolený, ale hráč za neho už nezískava žiadne prémiové údery. Existujú dva spôsoby ako takú mŕtvu guľu "oživiť" - prejsť ďalšou bránkou v poradí (resp. zasiahnuť kolík v poradí) alebo počkať na ďalší ťah, na ktorého začiatku sú vždy všetky ostatné gule pre hráčovu guľu živé.

Bránka a zásah gule

Ak si hráčova guľa v jednom údere započíta bránku v poradí a následne v tom istom údere zasiahne inú guľu, má sa zato, že iba prešla bránkou a hráč získava jeden prémiový úder navyše. Ak hráčova guľa najprv roquetuje inú guľu a potom v tom istom údere prejde bránkou v poradí, má sa zato, že iba roquetovala túto inú guľu (za čo získa dva prémiové údery, ako je uvedené vyššie) a nezapočítava sa jej prejazd bránkou.

Hranice

Ak ľubovoľná časť gule pretne hranicu, je ihneď umiestnená späť na kurt, a síce na vzdialenosť dĺžky násady palice od hraníc, konkrétne od miesta, kde opustila kurt, nie teda od miesta, kde sa zastavila. Všetky gule, ktoré sa v priebehu ťahu ocitnú vo vzdialenosti menšej, ako je dĺžka násady palice od hraníc, sú ihneď umiestnené na vzdialenosť dĺžky násady palice od hraníc. (Výnimka: hráč, ktorého vlastná guľa sa v priebehu ťahu ocitla vo vzdialenosti kratšej, ako je dĺžka násady palice od hraníc, a ktorý má ešte nejaké zvyšné prémiové údery, môže pokračovať z miesta, kde sa táto guľa zastavila).

Piráti

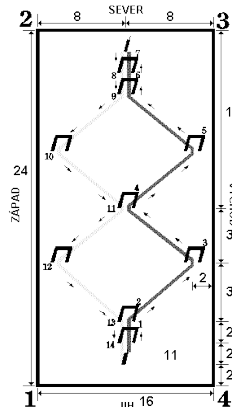
Potom, čo si guľa započíta všetky bránky v poradí, stáva sa táto guľa "pirátom". Jej hráč môže túto guľu vykolikovať (zasiahnuť cieľový kolík a odstrániť ju tým z hry), alebo ju zámerne ponechať v hre a pomáhať v postupe svojej strane a sťažovať postup proti strane.

Časovo obmedzená hra

Ak nie je dostatok času na plnú hru, môže byť hra pred začiatkom časovo obmedzená. Vo chvíli, keď uplynie časový limit, hráč, ktorý je na rade, dokončí svoj ťah. Po ňom odohrajú svoj ťah všetci zvyšní hráči. Víťazom sa stane tá strana, ktorá dosiahla väčšieho počtu bodov.

PL - ZASADY GRY W OGRODOWEGO KROKIETA

Pole do gry w ogrodowego krokietu powinno znaleźć się na bardzo krótkiej trawie. Jeśli posiadasz wystarczająco dużo miejsca, wskazane jest, aby zbudować prostokątne pole o wymiarach 24 x 16 (jednostką długości jest długość kijów z uchwytami, jednostki są również opisane na rysunku). W razie potrzeby można wielkość i kształt pola zmodyfikować i dopasować do dostępnej przestrzeni. Jest uzasadnione, aby oznaczyć granice pola umieszczając w rogach np. flagi.



Bramki i słupki – 9 bramek, 2 słupki umieszczone są tak jak przedstawiono na rysunku. Mocowanie bramki musi być mocno wbite w podłoże.

Pileczki – Dla 2 zespołów składających się z 4 graczy potrzebujecie 4 piłki. Zwykle kolory to niebieski, czerwony, czarny i żółty. Jedna drużyna (którą tworzy jeden lub dwóch graczy) grają niebieską i czerwoną piłką a drugi zespół korzysta z czerwonej i żółtej. Istnieje również możliwość użycia 6 piłek (zwykle zielone i pomarańczowe) w tym przypadku jedna strona gra niebieskimi, czarnymi i zielonymi, natomiast druga gra czerwonymi, żółtymi i pomarańczowymi. Dla wariantu gry jednego gracza, potrzebujecie tylko po jednej piłce dla każdego gracza.

Kije-Každy gracz używa kija składającego się z 2 nasady i kija .

Akcesoria -jest wskazane używanie kolorowych szpilek do oznaczenia bramek, na które wskazany jest cel.

Cele gry

Celem gry jest przemieszczanie piłek według przedstawionego schematu, całe pole należy przemierzyć w odpowiednim kierunku o do celu. (Wskazówki: brtami 1,2,3,4,5,6,7 i następnie odwrotnie bramki 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 do punktu docelowego). Zwycięzca zostaje zespół, którego każda piłeczka zaliczy 16 punktów.

Gracze się zmieniają, a w konkretnej chwili gra tylko jeden. Na początku każdy gracz ma jeden ruch. Po ich wykonaniu, jeśli nie udało się zyskać uderzenia preminum na boisku gra tylko jeden uczestnik do momentu zdobycia bramki, wybicia kuli poza boisko lub, gdy kula w czasie toczenia się nie przejdzie przez przestrzeń pomiędzy dwoma pozostałymi kulami (można dokonywać modyfikacji -np.:

-zawodnicy uderzają kule na przemian i w takiej sytuacji można wykorzystywać także kule przeciwnika lub partnera. Wówczas gracz uderzający kule może wybrać jedną własną kulę, a druga kula może być partnera lub przeciwnika jako kula wyznaczająca przestrzeń dla uderzenia własnej kuli)

Wskazówki i rozpoczęcie gry

START: Wszystkie piłeczki do gry należy umieścić w miejscu pomiędzy pierwszą bramką a celem. (zazwyczaj miejsce to znajduje się w miejscu przed pierwszą bramką.

Jeżeli grasz czterema piłkami po obydwu stronach (w pojedynczej grze gra dwóch graczy przeciwko sobie, każdy gra dwoma piłkami, w debłu grają ze sobą dwie pary zawodników, każdy jedną piłką.)

Przed rozpoczęcie, drużyny rzucają monetę. Zespół , który wygra będzie grać niebieskimi i czarnymi piłkami lub czerwonymi i żółtymi piłkami.Podczas gry kolejność kolorów jest następująca: piłka niebieska, czerwona, czarna i żółta.

Sześć piłek granych dwoma zespołami po 3 zawodników.

Zespół, który wygra w rzucaniu monetą, będzie grać niebieską, czarną i zieloną, lub czerwoną, żółtą i pomarańczową. Podczas gry kolejność kolorów jest następująca: niebieska, czerwona, czarna, żółta, zielona i pomarańczowa.

Sześć piłek granych trzema zespołami po dwóch zawodników

Na początku gry jeden zawodnik z każdego zespołu, będzie uderzał. Piłki tak aby zatrzymały się w określonej lokalizacji. Zespół, którego piłki znajdują się najbliżej, wybiera którymi piłkami będzie grał .

Wskazówki

W grze, w której używane są wszystkie kolory piłek, obowiązują takie same zasady, dopóki piłka nie znajdzie się poza granicą. Piłka, która znajdzie się za granicą- gracz odpada, gra jest kontynuowana.

Gra z jedną piłką

Przy grze z jedną piłką w grze może uczestniczyć od dwóch do sześciu graczy, każdy gracz gra dla siebie z jedną piłką. Piłki powinny być wybierane w drodze losowania, w celu określenia kolejności

Gra poza kolejnością

Jeśli gracz gra poza kolejnością, nie ma za to kary. Wszystkie piłki, z takiego obrotu gry powinny wrócić na miejsce, a punkty zdobyte w taki sposób muszą być anulowane. Od początku zaczyna gracz, który jest następny w kolejności.

Punkty za bramki i przejścia

Piłki mogą zaliczyć punkt za zdobycie bramki, lub też przejście przez bramkę, tylko jeśli przejście przez daną bramkę znajduje się w odpowiednim kierunku. Piłki mogą spowodować, że inna piłka wpadnie do bramki. Punkt zdobywa grający danym kolorem, natomiast punktu nie zdobywa zawodnik, który zdobył bramkę, lub przejście. Zdobycie bramki zalicza się tylko w przypadku gdy piłka (przy jednym lub kilku uderzeniach) przejdzie przez bramkę pomiędzy A i D. W chwili gdy piłki przestają przecinać przednią ścianę bramki, bramka jest nie uznana, podobnie w sytuacji gdy piłka odbije się w bramce i nie wpadnie spowolnioną, bramka nie jest uznana.

Premiowe uderzenia

Gracz zyskuje jedno premiowe uderzenie, jeśli trafi do bramki w kolejności, gracz zyska dwa dodatkowe uderzenia jeśli do bramy trafi odbijając inną kulę (wskazówki poniżej)

Pierwszy z premiowych uderzeń można zdobyć w następujący sposób:

1. Gracz umieści swoją piłkę na odległość długości kija od kuli, dzięki czemu zdobył premiowe uderzenie
2. Hráč umístí svou kouli do kontaktu s koulí, kterou jeho koule zasáhla, přidrží svou kouli rukou nebo nohou a provede úder do své koule.
3. Gracz umieści swoją piłkę do kontaktu z piłkami, która uderzyła piłkę.
4. Jeśli piłka gracza prowadzi obok obręczy, mają prawo do innego uderzenia.

Jeśli *piłka graczy* odłoni inną piłkę (sprawia, że Roquet), które wprowadzają własne piłkę w kontakt z wysiedlonymi piłkami, a następnie uderzyć własne piłkę tak, że drugi przesuwa piłkę (trwa krokiet). Odtwarzacz jest to prawo do jednego dodatkowego skoku kontynuacji.

WYJĄTKI:

Dwa uderzenia więcej zyskają też gracze, których piłka przejdzie przez dwie bramki w jednym uderzeniu.

Bramka

Jeżeli bramka przy jednym uderzeniu zaliczy bramkę, gracz otrzymuje dodatkową premię, w postaci jednego uderzenia więcej. Jeżeli piłka uderzy najpierw w inną kulę, a następnie wpadnie do bramki, zyskuje 2 premiowane uderzenia i nie liczy się przejście przez bramkę.

Granice

Jeżeli jakkolwiek część przetnie granicę, znajdzie się poza polem, należy wrócić na linię startu, powoduje to również utratę odbić.

Pirat

Po obliczeniu wszystkich zdobytych bramek z rzędu, gracz z największą ilością staje się piratem. Gracz ten może wykonać dodatkowy ruch pomagając swojej drużynie, lub też usunąć przeciwnika z gry.

Ograniczenia czasowe w grze

Jeśli nie ma wystarczająco dużo czasu na rozegranie pełnej gry, czas może zostać ograniczony. W chwili gdy upłył czasowy limit, gracz, który jest na linii, powinien dokończyć swój ruch. Po nim ruch powinny wykonać wszyscy pozostali gracze. Zwycięzcą zostaje zepsól, który zdobył największą liczbę punktów.

CZ – Copyright - autorská práva

Společnost MASTER SPORT s.r.o. si vyhradzuje veškerá autorská práva k obsahu tohoto návodu k použití. Autorské právo zakazuje reprodukcii částí tohoto návodu nebo jako celku třetí stranou bez výslovného souhlasu společnosti MASTER SPORT s.r.o.. Společnost MASTER SPORT s.r.o. pro použití informací, obsažených v tomto návodu k použití nepřebírá žádnou odpovědnost za jakýkoli patent.

SK - Copyright - autorské práva

Spoločnosť MASTER SPORT s.r.o. si vyhradzuje všetky autorské práva k obsahu tohoto návodu na použitie. Autorské právo zakazuje reprodukciu častí tohto návodu alebo ako celku treťou stranou bez výslovného súhlasu spoločnosti MASTER SPORT s.r.o.. Spoločnosť MASTER SPORT s.r.o. pre použitie informácií obsiahnutých v tomto návode na použitie nepreberá žiadnu zodpovednosť za akýkoľvek patent.

PL - Copyright - prawo autorskie

Firma MASTER SPORT s.r.o. zastrzega sobie wszelkie prawa autorskie do treści niniejszej instrukcji obsługi. Prawo autorskie zabrania kopiowania treści instrukcji w części lub też w całości przez osoby trzecie bez wyraźnej zgody MASTER SPORT s.r.o..

Firma MASTER SPORT s.r.o. za korzystanie z informacji zawartych w niniejszej instrukcji obsługi nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek patenty.

CZ Záruční podmínky:

- na výrobek se poskytuje kupujícímu záruční lhůta 24 měsíců ode dne koupě
- v době záruky budou odstraněny veškeré poruchy výrobku způsobené výrobní závadou nebo vadným materiálem výrobku tak, aby věc mohla být řádně užívána
- práva ze záruky se nevztahují na vady způsobené: mechanickým poškozením, neodvratnou událostí, živelnou pohromou, neodbornými zásahy, nesprávným zacházením, či nevhodným umístěním, vlivem nízké nebo vysoké teploty, působením vody, neúměrným tlakem a nárazy, úmyslně pozměněným designem, tvarem nebo rozměry
- reklamace se uplatňuje zásadně písemně s údajem o závadě a kopií daňového dokladu
- záruku lze uplatňovat pouze u organizace ve které byl výrobek zakoupen

SK Záručné podmienky:

- na výrobok sa poskytuje kupujúcemu záručná doba 24 mesiacov odo dňa nákupu
- v dobe záruky budú odstránené všetky poruchy výrobku spôsobené výrobnou závadou alebo vadným materiálom výrobku tak, aby vec mohla byť riadne užívaná
- práva zo záruky sa nevzťahujú na vady spôsobené: mechanickým poškodením, neodvratnou udalosťou, živelnou pohromou, neodbornými zásahmi, nesprávnym zaobchádzaním, či nevhodným umiestnením, vplyvom nízkej alebo vysokej teploty, pôsobením vody, neúmerným tlakom a nárazmi, úmyselne pozmeneným designom, tvarom alebo rozmermi
- reklamácia sa uplatňuje zásadne písomne s údajom o závade a kopií daňového dokladu
- záruku je možné uplatňovať iba u organizácie v ktorej bol výrobok zakúpený

PL Zasady gwarancji:

- Sprzedawca udziela kupującemu gwarancji na zakupiony towar na okres 24 miesięcy od daty sprzedaży.
- Wady lub uszkodzenia sprzętu będące wadami produkcyjnymi a zauważone w okresie gwarancji będą usuwane bezpłatnie.
- Gwarancją nie są objęte uszkodzenia sprzętu powstałe w wyniku: uszkodzenia mechanicznego, kłęski żywiołowej, niewłaściwego użytkowania i przechowywania sprzętu, wpływu wysokiej lub niskiej temperatury, nadmiernego obciążenia, uderzeń, celowej zmiany designu, kształtu lub rozmiarów
- Reklamację należy złożyć w formie pisemnej (e-mailem). Powinna zawierać informacje o usterce oraz kopię paragonu (dowód zakupu).
- Gwarancja będzie uwzględniana na miejscu, gdzie sprzęt został zakupiony.

MASTER SPORT s.r.o.

Provozní 5560/1b

722 00 Ostrava – Třebovice

www.mastersport.cz

servis@mastersport.cz

