

PRAVIDLA HRY FREE CROQUET

Cíl hry

Základním cílem hry je postupně projet brankami 1 až 5, poté se dotknout středového kolíku a přes branky 6 až 10 dojet k cílovému/startovacímu kolíku. Kdo se dotkne cílového kolíku jako první, stává se vítězem hry. Dle předchozí domluvy mohou zbývající hráči dohrávat, nebo začít novou hru.

Hrací plocha a stavba tratě

Ideální hrací plochou je posekaná tráva. Nicméně lze hrát všude tam, kde je možno zapíchnout branky a kolíky: tráva, les, písčové či antukové hřiště apod. Případné nerovnosti hřiště jsou vítány a hru zpestří. Doporučená vzdálenost mezi jednotlivými brankami jdoucími za sebou je od 3 do 10 metrů. Obtížnost trati si po domluvě určují hráči sami.

Počet hráčů

Hra je určena pro libovolný počet hráčů. Pro lepší spád hry je ideální počet 2 až 6 hráčů. Hráči mohou vytvořit týmy a v úderech se pravidelně střídají, nebo hrát každý za sebe.

Start

Před hrou se hráči dohodnou, kdo bude hrát s jakou barvou koule. Pakliže se nedohodnou, rozhoduje los. Hráči hrají v pořadí, v jakém jsou od shora barvy na kolíku.

Hra začíná u startovacího kolíku. Hráč si může svojí kouli položit zprava či zleva na jeden metr od kolíku a poté provést úder.

Projetí branky a trestná branka

Branky se projíždějí vždy směrem, kde je umístěno na brance číslo. Za projetou se branka považuje v případě, když je koule celým svým objemem za konstrukcí branky. Pokud se hráči podaří projet brankou, získává úder k dobru. Pokud hráč projede dvě branky zároveň, má k dobru údery dva. Pokud hráč projede omylem jinou branku, jedná se o branku trestnou. Trestnou branku je třeba projet v opačném směru, aby mohl pokračovat dále ve hře.

Průběh hry

Po doteku středového kolíku, který následuje po páté brance, nemá hráč úder k dobru a pokračuje další hráč v pořadí.

Pokud se po odpalu koule ocitne na místě odkud se nedá odehrát. (potok, jáma, husté křoví, kopřivy apod.) má možnost si dát kouli na nejbližší možné hratelné místo.

Je na uvážení hráče jaký druh úderu během hry zvolí. Tahané údery jsou zakázané. Pokud se hráč takto proviní, zůstává jeho koule na původním místě a ve hře pokračuje další v pořadí.

Během hry je zakázáno jakékoliv vyrušování a rozptylování, které může snížit koncentraci soupeře.

Krokování a nahrávky

Krokování

Při hře je možno trefit soupeřovu kouli a krokovat jí. Děje se tak zejména v případech, kdy hráči stojí soupeřova koule v cestě nebo má soupeř před hráčem náskok. Krokování se provádí následujícím způsobem: hráč vezme kouli soupeře a přiloží jí v libovolném směru co nejtěsněji k vlastní kouli. Svoji kouli přišlápně špičkou nohy a zakulacenou stranou palice se trefí do své koule. Při správném krokování zůstává koule hráče na stejném místě. Po krokování má hráč právo na další úder. Pokud hráč krokováním pošle soupeře do jiné branky než má projet, je nucen jí zpětně projet. Jelikož se jedná o trestnou branku, nemá nárok po jejím projetí na další úder.

Kouli stejného soupeře smí hráč krokovat před každou brankou pouze jednou. Pokud jí trefí před stejnou brankou, kterou soupeř překonává opakovaně, má soupeř právo jí ihned krokovat, avšak bez nároku na další úder (pokud není jeho barva koule další v pořadí).

Nahrávky

Při hře je možno trefit soupeřovu kouli a nahrát si. Nahrávka se provádí následujícím způsobem: hráč vezme kouli soupeře a přiloží jí v libovolném směru co nejtěsněji k vlastní kouli. Svoji kouli nepřišlapuje nohou. Úderem do své koule pak uvede v pohyb svoji kouli, nebo obě zároveň. I v tomto případě má hráč právo na další úder.

Cílový kolík a případný rozstřel

Po brance číslo deset míří hráč k cílovému kolíku, od kterého hra začínala. Po dotknutí koule kolíku se hráč stává vítězem, nicméně ostatní hráči (pokud se nedomluví jinak) mají právo dohrát kolo v případě, že vítězný hráč nebyl poslední v pořadí.

Pokud se do cíle dostane další hráč, provádí se mezi hráči rozstřel, který rozhoduje o vítězi. V rozstřelu hráči začínají od startovacího kolíku k brance číslo jedna a hrají do té doby, dokud některý z hráčů nemine branku, kterou má již jeho soupeř v daném kole projetou. V tu chvíli hra končí a začíná nová hra.

Sporné situace

Sporné situace mohou během hry nastat. Pokud se aktéři sporu nejsou schopni domluvit, rozhoduje názor ostatních hráčů.

Přejeme vám radost ze hry a co nejvíce vítězných úderů.

Váš Free Croquet Team