

## Zjednodušené pravidlá hry „Anglický karambol“

Tieto zjednodušené pravidlá sú určené na oboznámenie sa s hrou, aby ste mohli hru začať hrať.

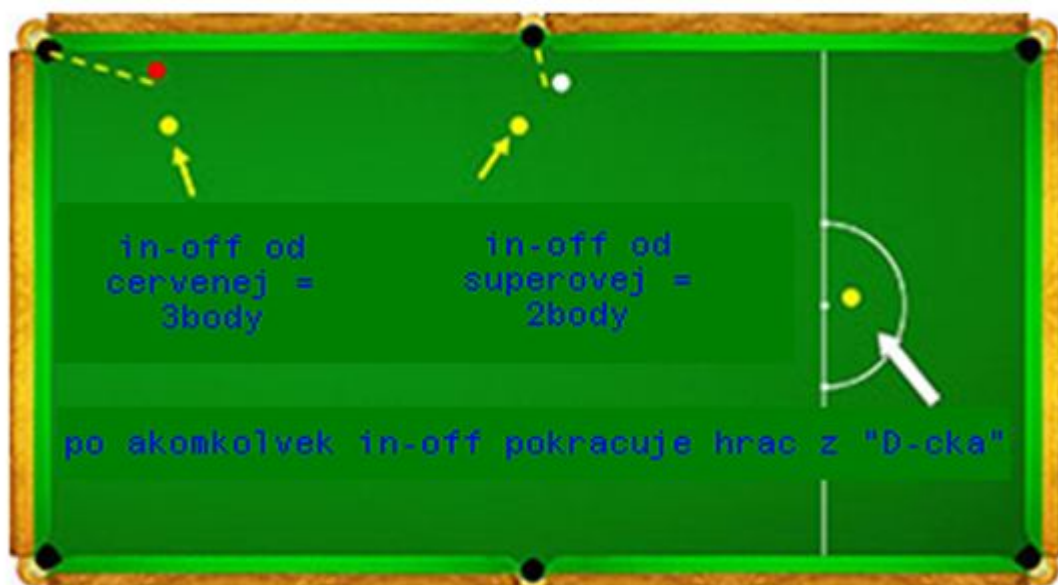
### Získavanie bodov

Táto hra sa hrá s 3 guľami – červenou, žltou a bielou. Každý s hráčov má svoju hraciu guľu (tá, do do ktorej udiera tágom, s ktorou hrá – tzv. cue ball) – jeden bielu a jeden žltú. Sú 3 spôsoby ako získať body – in-off (schovanie svojej gule odrazom od inej gule/gulí), pot (schovanie cieľovej gule/gulí do jamky hracou guľou) a karambol (hracia guľa sa dotkne oboch cieľových guľí). Hodnota týchto situácií je nasledovná – karambol je vždy 2 body, pot alebo in-off s červenou sú za 3 body, a pot alebo in-off s bielou/žltou sú 2 body, taktiež fauly sú za 2 body (prirátavajú sa súperovi).



### Kam sa vracajú gule

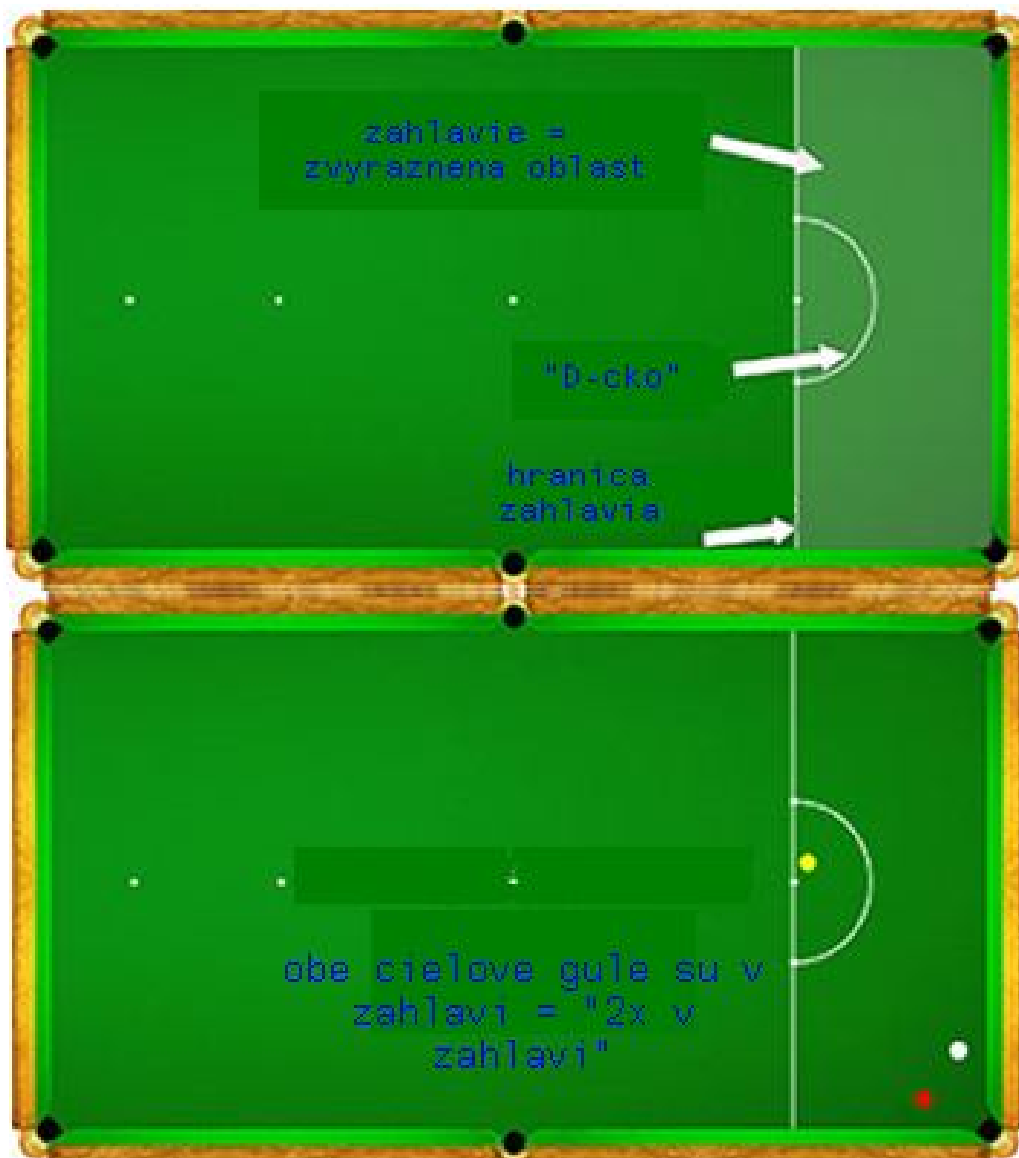
Ak zahráte in-off, svoju hraciu guľu si môžete postaviť do D-čka a pokračovať ďalej – nesmiete však hrať priamo na cieľovú guľu, ak leží v D-čku (hracia guľa musí opustiť záhľavie, až potom môže mať kontakt s guľou v záhľaví). Pozor na schovanie súperovej gule – je to síce legálny úder, ale tá guľa sa už späť na stôl počas aktuálneho nábehu nevráti – až keď nábeh skončí, bude s ňou hrať prichádzajúci hráč (ktorému guľa patrí), a to z „d-čka. Ak schováte červenú guľu, vracia sa na svoj bod (v snookrovej terminológii známy ako „čierny bod“), ak je obsadený tak na „ružový bod“. Pozor, po dvoch po sebe idúcich a iným bodovým zápisom neprerušovaných „pot“ červenej gule sa táto umiestni na stredný bod („modrý bod“), ak sa schová aj odtiaľ, ide späť na svoj bod – kde sú k dispozícii opäť 2 po sebe idúce a ničím iným neprerušované „poty“ červenej gule, potom opäť na „modrý bod“ atď.





## Záhlavie

Čiara prechádzajúca cez rovnú časť „D-čka“ sa volá čiara/hranica záhlavia. Táto čiara vymedzuje záhlavie a ak hráč z „D-čka“ nesmie hrať na guľu ležiacu v záhlaví priamo (guľa sa považuje za „guľu v záhlaví“ ak jej ťažisko je v záhlaví, alebo na čiare záhlavia – to znamená, že hoci aj časť gule trčí „mimo záhlavia“, nemôže hráč hrať na tú guľu, ani na pretŕčajúcu časť). Ak protihráč schová „vašu“ guľu, a potom nechá obe zostávajúce guľe v záhlaví (červenú, aj svoju), ste v situácii „2x v záhlaví“ a tým pádom nemôžete hrať ani na jednu guľu priamo, ale prostredníctvom jedného alebo viacerých mantinelov ležiacich mimo záhlavia.



## Začiatok hry

Červená je položená na svojom, t.j. tzv. „čiernom bode“, jeden z hráčov zoberie svoju guľu a hrá z „D-čka“, štandardne snažiac sa zahrať nejakú „istotu“ – toto sa volá „otvorenie“. Keď príde rad na ďalšieho hráča, tiež začína svojou guľou z „D-čka“.



## Umiestnenie guľí po faule

Ak protihráč urobí faul, môžete si nechať nastaviť gule nasledovne – súperova guľa na tzv. „modrom bode“ (v strede stola), červená na svojom, teda tzv. „čiernom bode“, vaša hracia guľa v „D-čku“:



## Zoznam faulov:

Nasledujúce situácie si považované za fauly:

- zahranie do inej gule, ako vlastnej „cue-ball“ (napr. hráč má žltú, ale hrá bielou a naopak)
- zahranie do svojej hracej gule viac ako jeden krát
- zahranie úderu, keď ani jedna noha nie je na zemi
- hra mimo poradia
- zahranie nesprávne v situácii „guľa v ruke“, kedy má hráč hrať z „D-čka“, vrátenie zahájenia hry
- zahranie úderu, keď ešte nezastali všetky gule
- zahranie skoku (v tejto hre sa neskáče)
- pretlačená guľa
- ak po údere akákoľvek guľa opustí stôl
- (pre pokročilých) ak hráč zahrá viac ako 15 po sebe idúcich úderov „pot“ alebo „in-off“ – najneskôr po 15 musí nasledovať karambol
- (pre pokročilých) ak hráč zahrá viac ako 75 po sebe idúcich karambolov – najneskôr po 75 karamboch musí nasledovať „pot“ alebo „in-off“
- dotknutie sa gule na stole inak, ako legálnym (teda pravidlami dovoleným) úderom
- zahranie úderu predtým, ako rozhodca ukončil nastavenie gule/gulí
- ak hráč netrafí žiadnu z cieľových gulí (okrem pravidla „miss“ – vid' nižšie)
- ak hráč zahrá v situácii guľa v ruke priamo do jamky (bez dotyku „rovnej“ časti mantinelu) – tzv. „coup“

Každý faul je za 2 body pre súpera. Po každom takomto faule má protihráč možnosť akceptovať situáciu na stole (ak nie je červená na stole, tak sa umiestni na svoj, tzv. „čierny“ bod), alebo požiadať o „umiestnenie gulí po faule“. Všetky body nahrané pre faulom sa hráčovi rátajú, ale úder pri ktorom sa faul stal sa do skóre hráčovi neráta (napr. „pot“ pretlačenou alebo skočenou guľou). Faulom končí nábeh hráča.

## Situácia zvaná „miss“:

Ak je prichádzajúci hráč v situácii guľa v ruke a zároveň „2x v záhlaví“ (obe ostatné gule sú v záhlaví), hoci sa po údere svojou hracou guľou („cue-ball“) nedotkne ani jednej cieľovej gule, nejedná sa o faul, ale o „miss“ – rozdiel je v tom, že po situácii „miss“ protihráč musí akceptovať situáciu na stole (nemôže požiadať o „umiestnenie gulí po faule“). A to ani v prípade, ak:

- hráč zahrá „miss“ úmyselne – svoju hraciu guľu v situácii guľa v ruke a „2x v záhlaví“ napr. len posunul na druhý koniec stola, aby vytvoril prichádzajúcemu hráčovi čo najťažšiu situáciu na bodovanie
- hráč schoval svoju hraciu guľu v rovnakej situácii do jamky úderom o rovnú časť mantinelu (zaoblenie pri jamkách sa neráta) – v takejto situácii prichádzajúci hráč musí tiež akceptovať situáciu na stole, hoci sú na ňom len 2 gule – jeho hracia guľa a červená

## Situácia – dotýkajúce sa gule:

Ak po korektnom údere skončí hráčova hracia guľa dotýkajúc sa inej gule, gule sa postaví do situácie „umiestnenie gulí po faule“

Kompletné pravidlá (v angličtine) nájdete na stránke:

[http://www.englishbilliards.org/theOfficialRulesOfEnglishBilliards#3\\_14](http://www.englishbilliards.org/theOfficialRulesOfEnglishBilliards#3_14)