

Pravidlá: Snooker - naháňaj zelenú

Vybavenie

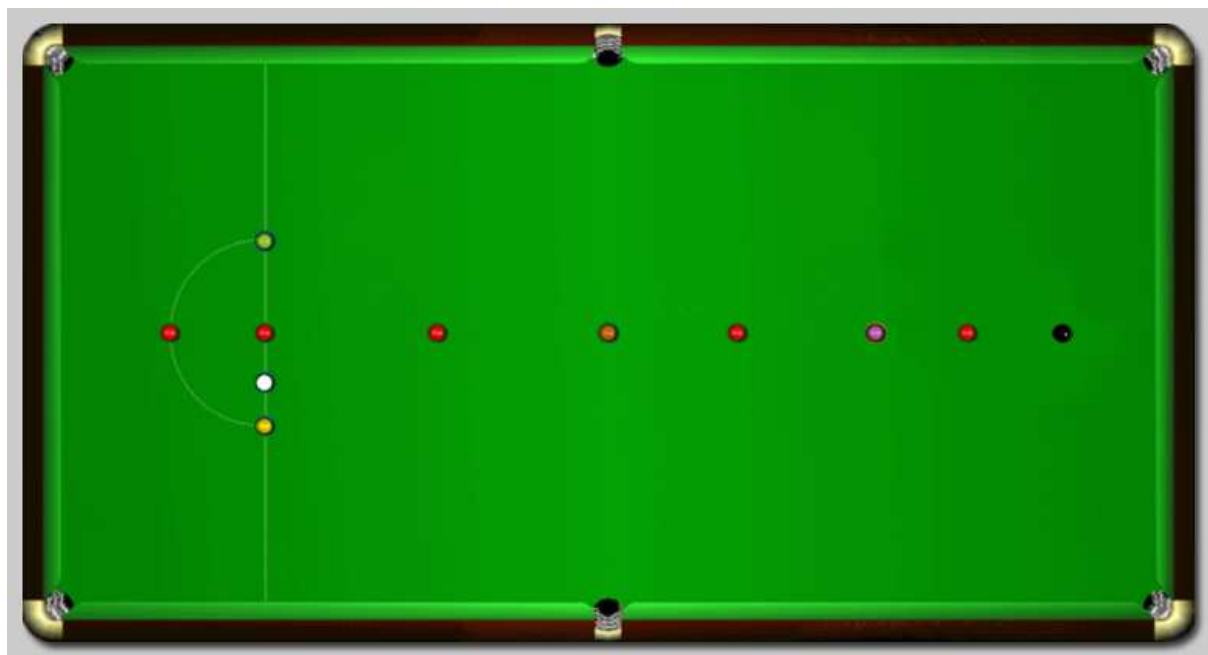
Hra „Naháňaj zelenú“ sa hrá na snookrovom stole štandardnej veľkosti (12 stôp)

Farebné gule sú rozostavené podľa svojich pozícií ako na snookri, okrem modrej, ktorá sa nepoužíva a na jej miesto sa umiestni hnedá guľa.

Aj hodnoty farebných gulí sú ako na snookri s jednou výnimkou - čierna je za 8 bodov.

Na stole je umiestnených tiež 5 červených „trestných“ gulí - ich miesta sú nasledovné:

- na vrchole D-čka
- na „hnedom“ bode (stred D-čka)
- v strede medzi hnedým a modrým bodom (stredom D-čka a stredom stola)
- v strede medzi modrým a ružovým bodom
- v strede medzi ružovým a čiernym bodom



Na začiatku hry sú červené umiestnené ako je napísané. V priebehu hry zostávajú na mieste, kde zastanú. Ak červená spadne do jamky, alebo vypadne zo stola, umiestni sa na najbližší voľný červený bod od začiatku stola.

Cieľ hry

Cieľom hry je zahrať presne 101 bodov (hodnota sa môže znížiť na 61, 51, prípadne 31) - kto prvý dosiahne stanovenú hodnotu, vyhráva

Zahájenie hry

Hráč zahajujúci hru musí hrať z D-čka smerom dopredu a zasiahnúť čiernu guľu predtým, ako sa dotkne biela akejkoľvek inej guľe.

Získavanie bodov

- schovaním farebných gúľ do ktorejkoľvek jamky na stole, okrem zelenej gule
- zelená guľa sa môže schovať len do „žltej“ jamky
- body sa dajú získať aj karambolom (biela narazí najprv do jednej farebnej a potom do inej farebnej). Karambol je ocenený 2 bodmi
- karambol môže byť zahraný kedykoľvek v priebehu nábehu, či už ako jediný bodovaný úder, alebo v kombinácii so schovaním gule do jamky. V tom prípade sa ráta hodnota schovanej gule + 2 body
- dovolené sú iba 2 po sebe idúce schovania farebnej gule do jamky v prípade, že sa hrá na gule, ktoré sú na svojich bodoch (po takýchto dvoch treba buď zahrať guľu, ktorá nie je na bode, alebo karambol)
- ak hráč skóruje z otváracieho úderu a nahrá rovných 101 (alebo dohodnutú hodnotu) bodov, vyhrá bez toho, aby bol súper pri stole

Fauls a tresty za ne

Ak hráč spraví faul, stráca pozíciu pri stole a **vynulujú sa mu všetky získané body** (nie nábeh, všetky - ak sa ešte dostane k stolu, začína od nuly)

Druhy faulov

- ak biela spadne do jamky alebo vyletí zo stola
- ak počas hry biela narazí do červenej (či už priamo, od mantinelu, alebo od farebnej gule)
- ak červená spadne do jamky, alebo akákoľvek guľa vyletí zo stola
- ak hráč schová zelenú guľu do inej jamky ako pre ňu určenej
- ak hráč hrá z ruky (z D-čka) a trafí priamo guľu v záhlaví. Toto pravidlo sa uplatňuje aj keď sú všetky farebné v záhlaví - v takomto prípade musí biela guľa najprv naraziť na ktorýkoľvek mantinel, až potom zasiahnuť farebnú.
- ak hráč nezasiahne žiadnu z farebných gulí. Pravidlo „miss“ o opakovaní v prípade nezasiahnutia farebnej sa v tejto hre neuplatňuje - prichádzajúci hráč však má právo nechať hrať hráča, ktorý urobil faul, z pozície, v ktorej gule zostali
- ak hráč dosiahne o jeden bod menej ako stanovená hranica, alebo viac bodov

Ostatné ustanovenia

V tejto hre platia ostatné všeobecné pravidlá hry „snooker“, okrem hlásenia farebnej (prvú zasiahnutú farebnú nie je potrebné hlásiť, ani keď nie je jasné, na ktorú ide hráč hrať). Pretlačená guľa, skákanie a pravidlo „dotýkajúcej sa gule“ sa posudzuje ako v snookri.