

Přavidla hry billiard (kulečník s dírami)

Nejde o oficiální pravidla, ale o ustálený způsob, kterým se hraje v klubu ALBERTA 1, abychom to vůbec zvládli



Cíl hry:

Vítězem hry se stává hráč, který první umístí všechny koule typu, který na něho připadl při rozstřelu, do hracích jamek a nakonec umístí do správné jamky černou kouli.



Obecná pravidla:

- Hráči strkají tágem jen do bílé koule tak, aby se srazila s ostatními koulemi a odrazem je nasměrovala do některé z jamek.
- Hráči se při hře střídají vždy, když se někomu nepodaří umístit alespoň jednu kouli do kapsy nebo když hráč udělá faul.
- Do černé koule se střílí až po odehrání všech koulí jednoho typu. Pokud je vnořena černá koule dříve než všechny koule hráče, který ji do kapsy vnořil, znamená to prohru.
- **Strk** = úder tágem do bílé koule
- **Náběh** = série strků ukončená strkem, při kterém se hráči nepodařilo vnořit kouli do kapsy
- **Faul** = hra nedovoleným způsobem



Fauly (aneb co se nesmí):

Faul je trestán ukončením náběhu hráče. Protihráč potom hraje 2x, tzn. má 2 pokusy na první vnoření koule do kapsy.

Jako faul je posuzováno:

- Strk, při kterém se bílá koule nedotkne žádné jiné koule.
- Strk, při kterém do kapsy spadne bílá koule. Protihráč potom hraje z čelní line. Bílá koule se musí dotknout jako první koule, která leží v druhé polovině stolu.
- Strk, při kterém se bílá koule dotkne nejdříve soupeřovy nebo černé koule.
- Strk, při kterém se do kapsy vnoří soupeřova koule.

- Strk, při kterém koule vypadne ze stolu. V tom případě se koule umístí na zadní bod
- Dotek koule rukou, jinou částí těla či oděvem, dotek koule jinou částí tága než "kůží", dotek tágem jiné koule než bílé.
- Strk tágem do jiné než bílé koule.



Průběh hry:

Rozstřel: Koule jsou postaveny v základním postavení. (viz. obr.). Jeden z hráčů provede strk, při kterém se snaží jakoukoliv kouli (kromě černé) umístit do libovolné kapsy, aniž by přitom udělal faul. V případě, že se mu to podaří, tak nadále po zbytek hry hraje na ten typ koulí, který vnořil do kapsy. Protihráč hraje na druhý typ. Pakliže se mu nepodaří do jamky nějakou kouli umístit, hraje protihráč a snaží se o to samé. Až do strku, kterým se určí, který hráč hraje na jakou kouli, hrají hráči přes bílou kouli na libovolnou kouli na stole kromě černé.

Hra na koule určitého typu: Po přiřazení typu koule hráči se hráči střídají v náběžích. Každý z nich může hrát tak dlouho, dokud neudělá strk, při kterém se mu nepodaří vnořit ani jednu ze svých koulí do kapsy, nebo dokud neudělá faul.

Umístování černé koule na závěr: Po vnoření všech svých koulí je úkolem hráče umístit černou kouli do kapsy protilehlé kapse, do které umístit poslední svou kouli. Pokud se mu to podaří vítězí. Pokud černou kouli umístit do jiné kapsy, znamená to prohru. Stejně tak znamená prohru, pokud zároveň s umístěním černé koule do správné kapsy udělá faul (tzn. vnoří do kapsy i bílou kouli nebo jiné). Pokud hráč, který umístit všechny své koule do kapes jako druhý, umístit poslední kouli do stejné kapsy, jako jeho soupeř, snaží se umístit černou kouli nikoliv do kapsy protilehlé, ale naopak do stejné kapsy, do které umístit svou poslední kouli.



„Vychytávky“ (aneb co se moc neví a na co je třeba dát pozor)

1. Typ koulí je hráči přiřazen až poté, co vnořil kouli daného typu **KOREKTNÍM STRKEM**, tedy, ne faulem! Jinak je stůl stále otevřený. V praxi to znamená, že se nehraje na typ první koule, kterou se „nějak podaří vpravit“ do kapsy. Tím, že při otevřeném stole vnoříme kouli faulem poskytujeme jistou výhodu protihráči, který tak může využít toho, že je koule již v kapse a hrát na tento typ. Platí zde, zejména to, že

nemůžeme otevřít hru strkem, při němž dáme kouli plnou přes půlenou a naopak. I po takovémto faulu protihráč získává výhodu rozstřelu z čelní linie.

2. Úvodní rozstřel je korektní v případě, že minimálně čtyři libovolné koule naběhnou na mantinel a odrazí se od něj. Podle tohoto pravidla není platný rozstřel, kdy se koule takřka nepohnou nebo kdy bílá koule netrefí žádnou kouli. V takovémto případě a v případě, že je při rozstřelu vnořena černá koule, je nutné rozstřel opakovat. Hráč, který nekorektní rozstřel provedl, není nijak postihován.

3. Možnost opravy bílé po celém stole- znamená, že si hráč může bílou kouli po faulu umístit kamkoli na stůl a z tohoto místa hrát. Je to možné tehdy, dopustil-li se jeho protihráč úmyslného faulu, aby tím oddálil vlastní prohru nebo „nepříjemný strk“ anebo aby znesnadnil soupeři další hru.

4. Nestandardní ukončení hry – hráč může ztratit hru (prohrát) i tak, že vyhodí černou kouli „8“ ze stolu nebo pokud zahraje ve třech po sobě jdoucích kolech faul.



Schéma poolového stolu, rozmístění koulí při rozstřelu a základní linie na stole

