

### Návod na zahradní krocket

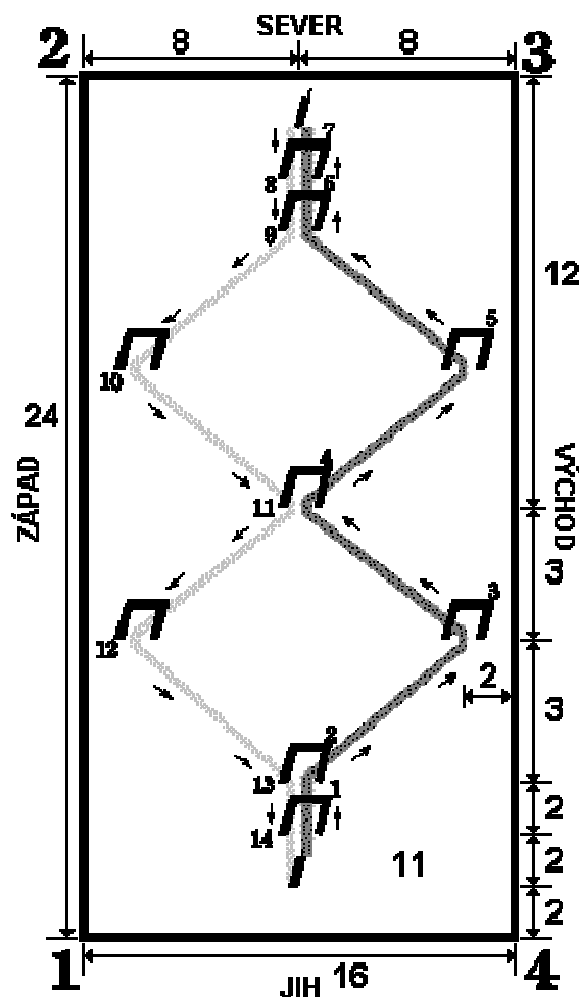
Principiálně lze zahradní krocket hrát podle jakýchkoli pravidel, nicméně ta, která jsou dále uvedena, jsou konsensem mnoha hráčů obvykle aplikována a tvoří alespoň jakýsi standard.

#### Kurt

Kurt na zahradní krocket nemusí být tvořen pečlivě udržovaným trávnikem, ale kratší tráva obvykle umožňuje lepší hru. Je-li dostatek místa, je záhodno postavit obdélníkový kurt o rozměrech 24 krát 16 (délkovou jednotkou bývá konvenčně délka násady hole a v těchto jednotkách je také popsán níže uvedený nákres). V případě nutnosti je možno velikost a tvar kurtu upravit podle dostupného místa. Bývá rozumné označit hranice kurtu provázkem nebo alespoň rohové body praporekem eventuálně klackem.

#### Branky a kolíky

9 branek a 2 kolíky se umístí podle nákresu. Branky (obvykle drátěné) by měly být pevně zaraženy do země a mít shodný rozchod, který by měl být nejvýše dvojnásobkem průměru koule.



#### Koule

Pro dva, resp. 4 hráče potřebujete 4 koule. Jedna strana (kterou tvoří jeden, nebo dva hráči) hraje červenou a černou koulí a druhá strana zelenou a žlutou. 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 smějí být používány k provádění úderu.

#### 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 premiový úder tím, že projel brankou v pořadí (eventuálně zasáhl obrátkový kolík v pořadí) nebo tím, že zasáhl jinou koulí. Tah končí v případě, že už hráč nemá žádné premiové údery nebo tím, že ukončí hru pro svou koulí tím, že zasáhne cílový kolík v pořadí. Striker smí holi 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 deblové 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 červenou a černou koulí (první a třetí tah hry), anebo se zelenou a žlutou koulí (druhý a čtvrtý tah hry). Během celé hry je pořadí koulí červená, zelená, černá, žlutá.

### 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 čtyř 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.

### 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. Branka mimoto musí být projeta v patřičném směru. Průjezd brankou (nebo zásah kolíku) mimo pořadí nebo v nesprávném směru nemá za následek ani zisk, ani ztrátu bodu. 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. Ve chvíli, kdy koule přestane protínat přední stěnu branky, má se zato, že brankou projela. Pokud koule projede brankou a následně se svezze 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 ("udělá roquet" [vysl. "roukí"], "roquetuje" [vysl. "roukuje"]) jinou koulí (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 ("krokování s příšlapem")
3. Hráč umístí svou kouli do kontaktu s koulí, kterou jeho koule zasáhla, a provede úder do své koule ("krokování")
4. Hráč odehraje úder z místa, kde se jeho koule zastavila poté, co zasáhla jinou koulí.

Druhý prémiový úder po zásahu je normální úder, odehraný koulí, kterou hráč hraje z místa, kde se tato zastaví, a nazývá se "pokračovací úder". Prémiové údery se nesčítají: poté, co koule získá prémiový úder za průjezd branky, obrátkového kolíku nebo za zásah koule se předchozí dosažené prémiové údery zruší. Pokud koule zasáhne více než jednu jinou koulí v jednom úderu, roquetovaná je pouze první zasažená.

**VÝJIMKY:** Dva údery navíc získá hráč, jehož koule projede dvěma brankami v pořadí v jednom úderu (nebo projede brankou v pořadí a zasáhne obrátkový kolík). Pokud koule v jednom úderu projede dvěma brankami v pořadí a zasáhne navíc obrátkový kolík, získává hráč také dva údery navíc, nikoli tři. Poté, co koule roquetuje jinou koulí, stává se tato jiná (již roquetovaná) koule tzv. mrtvou koulí. Opětovný zásah mrtvé koule je sice povolen, ale hráč za něj již nezískává žádné prémiové údery. Existují dva způsoby jak takovou mrtvou koulí "oživit" - projet další brankou v pořadí (resp. zasáhnout kolík v pořadí) nebo počkat na další tah, na jehož začátku jsou vždy všechny ostatní koule pro hráčovu kouli živé.

### Branka a zásah koule

Pokud si hráčova koule v jednom úderu započítá branku v pořadí (nebo kolík v pořadí) a následně v témže úderu zasáhne jinou koulí, má se zato, že pouze projela brankou a hráč získává jeden prémiový úder navíc. Během něj se může pokusit tuto jinou koulí zasáhnout a získat dva údery navíc. Pokud hráčova koule nejprve roquetuje jinou koulí a poté v témže úderu projede brankou v pořadí, má se zato, že pouze roquetovala tuto jinou koulí (za co získá dva prémiové údery, jak je uvedeno výše) a nezapočítává se jí průjezd brankou.

### Hranice

Pokud libovolná část koule protne hranici, je ihned umístěna zpět na kurt, a sice na vzdálenost délky násady hole od hranic, konkrétně od místa, kde opustila kurt (resp. kde protla hranici), nikoli tedy od místa, kde se zastavila. Všechny koule, které se v průběhu tahu ocitnou ve vzdálenosti menší, než je délka násady hole od hranic, jsou ihned umístěny na vzdálenost délky násady hole od hranic. (Výjimka: hráč, jehož vlastní koule se v průběhu tahu ocitla ve vzdálenosti kratší, než je délka násady hole od hranic, a který má ještě nějaké zbylé prémiové údery, může pokračovat z místa, kde se tato jeho koule zastavila).

Na menších kurtech je možno požadovanou povinnou vzdálenost od hranic zkrátit až na délku kladiva hole, ale ať už je zvolená délka jakákoli, musí být následně dodržována.

### Piráti

Poté, co si koule započítá všechny branky v pořadí, stává se tato koule "pirátem". Její hráč může tuto kouli vykolíkovat (zasáhnout cílový kolík a odstranit ji tím ze hry), anebo ji záměrně ponechat ve hře a pomáhat v postupu své straně a znesnadňovat postup protistrany. Pirát může během svého tahu roquetovat každou ze

zbylých koulí jednou a získat tak dva prémiové údery jak je popsána výše. Vzhledem k tomu, že již všechny branky (a obrátkový kolík) absolvoval, nemůže pochopitelně získávat žádné prémiové údery za průjezd branek (nebo zásah obrátkového kolíku)

Kterýkoli hráč může způsobit, že se pirát dotkne cílového kolíku (po roquetu, zásahu, krokování...) a tím se vykolíkuje.

#### **Časově omezené hry**

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 tah. Po něm odehrají svůj tah všichni zbylí hráči. Vítězem se stane ta strana, která dosáhla většího počtu bodů. Pokud po tomto prodloužení nelze určit vítěze, protože obě strany dosáhly stejného počtu bodů, pokračuje hra do chvíle, než někdo dosáhne bodu a tím hru vyhraje. Jestliže není čas ani na prodloužení, hra skončí ve chvíli, kdy uplyne časový limit ("Náhlý konec") a vítězem se stane strana, která má více bodů. Pokud má více stran stejný počet bodů, stane se vítězem ta strana, která má kouli blíže ke své brance v pořadí. V časově omezených hrách by všichni hráči měli hrát dostatečně rychle a týmy by neměly spotřebovávat příliš času diskusemi o taktice. Za žádných okolností není přípustné, aby prostoje mezi jednotlivými údery během jednoho tahu přesáhly minutu.