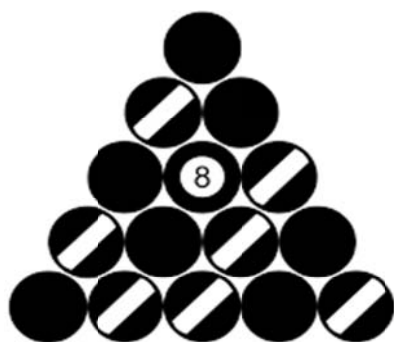


# Pravidla fotbalpoolu

Na stole je 16 míčů (bílý, černý, 7 plných a 7 půlených). Míče se s pomocí trojúhelníku seřadí na stole (černý míč je na 2/3 stolu a je uprostřed ve třetí řadě, v poslední řadě nesmí zůstat na krajích míče stejné barvy, tj. na jedné straně musí být míč plný, na té druhé míč půlený, ostatní míče již mohou být rozděleny libovolně).



Rozehrává se kopem do bílého míče, který je v 1/3 stolu. Jakmile někdo potopí první míč do díry, zvolí si tím barvu jeho míčů (pokud se potopí bílý míč, aniž by měl zatím hráč zvolenou barvu míčů, rozehrává se bílým míčem z místa jako na začátku hry). Poté, co potopí zbytek svých míčů a zůstane mu na stole již jen černý míč, může si před každým kopem zvolit kdykoliv jakoukoli díru (hráč vždy musí předem nahlásit záměr - do jaké díry plánuje zahrát černý míč, pokud míč zahraje do jiné, než plánované díry nebo pokud při potopení černého míče dojde zároveň k faulu, hráč tuto hru prohrává). Hra končí, jakmile se potopí černý míč.

## Co je faul?

Faul je nepovolený kop, po kterém si vždy druhý hráč může vzít bílý míč a umístit si ho na libovolné místo na stole. Faul nastává v případě:

- 1) Je kopnuto do bílého míče, ten však nezasáhne žádný jiný míč.
- 2) Je kopnuto do bílého míče, ten však nejprve zasáhne míč protihráče nebo černý míč.
- 3) Bílý míč spadne do díry.
- 4) Bílý míč vypadne ze stolu.

# Pravidla fotbalpoolu – doplňující situace

## Co dělat, když:

- barevný míč vypadne ze stolu (vrací se zpět ke hraně stolu, kde hrací plochu opustil a současně došlo k faulu)
- potopím zároveň svůj i soupeřův míč (pokud nedošlo k faulu, tzn. první trefený míč byl mojí barvy, tak pokračuji dál ve hře)
- potopím pouze soupeřův míč (k faulu nedošlo, pouze hraje soupeř a potopený míč zůstává)
- **při potopení černého míče dojde k faulu (hráč celou hru prohrává!)**
- dojde k potopení bílého míče, aniž by ještě hráči měli vybranou barvu míčů (pozice míčů zůstávají, pouze se rozehrává opět z rozstřelové pozice)
- bílý míč je nalepený na mantinel (s míčem se nesmí hnout, tzn. odsouvat ho od mantinelu, hráč musí zahrát míč shora)
- bílý míč je nalepený k soupeřově míči (hráč si může míč odsunout na vzdálenost až 3 cm ve směru nalepení míče, při nalepení bílého míče ke své barvě míčů a nebo pokud už hráč hraje pouze na černý míč, nesmí s bílým míčem manipulovat)
- jedna díra se zaplní hracími míči (míče se přemístí do ostatních děr, které jsou nejméně zaplněné)
- míč se potopí do díry, ale nespadne kvůli velkému počtu potopených míčů v dané díře (pokud je míč nakloněný do díry, počítá se jako potopený, pokud se od nich míč odrazí zpět a zůstane na hřišti, bere se za to, že míč zůstává ve hře a není potopený - v tomto případě si musí samotný hráč nebo soupeř pohlídat, aby vždy v předpokládané díře potopení bylo místo pro 2 míče)
- při odkopu bílého míče dojde k nechtěnému posunutí jiného míče nohou (míče se nechají doběhnout a pak se posunutý míč vrátí zpět na nejpravděpodobnější místo, na kterém se před kopem nacházel a současně došlo k faulu)
- míč zasáhne soupeře na hrací ploše (míče se nechají doběhnout, ale dál pokračuje hráč, který kopal i předtím a hraje jako když došlo k faulu, tzn. může si bílý míč umístit, kam chce)
- míč zasáhne hráče na mantinelu (míč se bere jako vypadnutý ze stolu a to i v případě, že se od hráče odrazí zpět na hrací plochu)
- pokud nastane patová situace, kdy ani jeden ze soupeřů nejeví zájem o plynulost hry, rozhodčí turnaje každému z nich určí ještě 3 kopy, aby se hra pohnula kupředu. Pokud nikdo z hráčů tuto možnost nevyužije, rozhodne o vítězi zápasu rozstřel o černý míč, kde o rozehrávajícím rozhodne střížba (kámen, nůžky, papír) – vítěz střížby rozhoduje, kdo začíná. Ostatní míče, které během zápasu zůstaly na stole, se všechny berou za potopené a na celkové skóre zápasu již nemají vliv
- **kop musí být jeden úder (nesmí dojít k potažení míče ani k sešlápnutí míče a následnému odehrání)**

- při rovnosti bodů, rozhoduje rozdíl skóre
- při rovnosti skóre dojde k rozstřelu za pomoci pouze černého míče!
- hráč, který vyhrál předchozí hru, rozhoduje, kdo bude rozstřelovat (pokud jsou na tom oba hráči stejně, dojde ke střížbě (kámen, nůžky, papír), po které se vítěz rozhodne, kdo bude začínat)