

# Crokinole - zasady gry

na podstawie regulaminu NCA Rules Feb 9, 2011.

## Zasady gry w skrócie

1. Celem gry jest umieszczenie swoich dysków w najwyższej punktującej strefach planszy i eliminacja dysków przeciwnika.

2. Gracze siadają po przeciwnych stronach planszy. Każdy z nich otrzymuje osiem dysków w kolorze innym niż dyski przeciwnika. Gracze strzelają na zmianę.

3. Dysk ułożony prawidłowo do oddania strzału powinien leżeć na planszy płasko i nieruchomo, na zewnętrznej linii w ćwiartce należącej do danego gracza lub znajdować się na przecięciu tej linii i granicy między ćwiartką gracza, a ćwiartką innego gracza.

4. Kiedy plansza jest „czysta”, tzn. nie ma niej dysków przeciwnika, strzał jest ważny, kiedy dysk, którym gracz oddaje strzał, bądź dysk popchnięty przezeń w wyniku oddania strzału, znalazł się na linii centralnego koła planszy (linia 15 punktów) lub wewnątrz tego koła.

5. Kiedy plansza jest „zajęta”, tzn. znajdują się na niej dyski przeciwnika, dysk gracza strzelającego musi uderzyć w dowolny z dysków przeciwnika. Uderzenie może być bezpośrednie lub pośrednie, tzn. dysk przeciwnika może zostać uderzony za pośrednictwem dysków gracza strzelającego znajdujących się już w grze.

6. Jeśli gracz nie oddał ważnego strzału, dysk, którym strzelał, oraz wszystkie inne jego dyski uderzone po strzale, zostają usunięte z planszy i są wyłączone z gry.

7. Po każdym oddanym strzale należy usunąć z planszy **dwudziestki**, czyli dyski które trafiły do środkowego otworu. Te dyski odkłada się na wyznaczone miejsce, tak aby były widoczne dla wszystkich graczy. Dyski pozostają tam do końca rundy.

8. Punkty

- Po zakończeniu **rozgrywki**, przed usunięciem dysków z planszy, należy podliczyć punkty osiągnięte przez graczy. Do punktów należy doliczyć wszystkie **dwudziestki**.

- Rozgrywkę wygrywa gracz, który uzyskał więcej punktów. Za zwycięstwo otrzymuje się 2 punkty, za remis 1 punkt.

- Dysk umieszczony w centralnym dołku planszy jest wart 20 punktów.

- Dyski umieszczone w strefie otaczającej dołek są warte 15 punktów.

- Dyski umieszczone w następnej strefie (poza linią kołków) są warte 10 punktów.

- Dyski z zewnętrznej strefy są warte 5 punktów.

- Dysk znajdujący się na granicy stref jest przypisywany do strefy o mniejszej wartości.

- Dysk leżący na płasko dotyka linii wyłącznie, wtedy gdy styka się z nią jego dolna krawędź (nie bierze się pod uwagę krawędzi bocznej dysku obserwowanego z góry).

9. Dyski są wyeliminowane z rozgrywki kiedy:

- Gracz oddał nieważny strzał (patrz punkt 6 powyżej).

- Dysk zatrzymał się na zewnętrznej linii planszy.

- Dysk wypadł poza planszę, nawet jeśli odbił się od boku rynienki i następnie wrócił na planszę.

10. Pełne zasady gry są opisane w regulaminie turniejowym poniżej.

## Regulamin turniejowy

### Podstawowe zasady gry

#### 1) Przygotowania

a) O kolejności wykonywania ruchów, przydziale kolorów dysków oraz miejsc przy stole decyduje losowanie, właściciel lokalu lub organizator turnieju.

#### 2) Jak grać?

a) **Runda** składa się z następujących etapów:

i. Każdy z zawodników, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, stara się oddać jeden **ważny strzał**.

ii. Po każdym oddanym strzale należy usunąć z planszy **dwudziestki**, czyli dyski które trafiły do środkowego otworu. Te dyski odkłada się na wyznaczone miejsce, tak aby były widoczne dla wszystkich graczy. Dyski pozostają tam do końca rundy.

iii. Po zakończeniu **rundy**, przed usunięciem dysków z planszy, należy podliczyć punkty osiągnięte przez zawodników. Do punktów należy doliczyć wszystkie **dwudziestki**.

iv. Gracz, który osiągnie więcej punktów (bądź drużyna, jeśli gra odbywa się drużynowo), otrzymuje dwa punkty. W przypadku remisu, każda ze stron otrzymuje jeden punkt.

b) Pełny **gem** składa się z czterech rund.

c) O liczbie **gemów** w **meczu** decydują organizatorzy turnieju.

#### 3) Ważny strzał

a) Definicja:

i. Jeżeli na planszy znajdują się dyski przeciwnika, dysk zawodnika strzelającego musi uderzyć w dowolny z dysków przeciwnika. Uderzenie może być bezpośrednie lub pośrednie, tzn. dysk przeciwnika może zostać uderzony za pośrednictwem dysków zawodnika strzelającego znajdujących się już w grze.

ii. Jeżeli na planszy nie ma żadnych dysków przeciwnika, dysk, którym zawodnik oddaje strzał, bądź dysk popchnięty przezeń w wyniku oddania strzału, musi znaleźć się na linii 15 punktów lub w strefie 15 punktów wyznaczonym przez tą linię (zasada **nieukrywania dysków**). **Dwudziestka** znajduje się w strefie 15 punktów.

b) Jeśli zawodnik nie oddał ważnego strzału, dysk, którym strzelał, oraz wszystkie inne jego dyski uderzone po strzale, zostają usunięte z planszy i są wyłączone z gry. Dotyczy to także **dwudziestek**, które nie liczą się wtedy do łącznego wyniku rundy.

### Zasady dodatkowe

#### 4) Pojedynek

a) Zawodnicy siadają po przeciwnych stronach planszy. Każdy z nich otrzymuje osiem dysków w kolorze innym niż dyski przeciwnika. Zawodnicy strzelają na zmianę.

b) Zawodnicy rozpoczynają nowe rundy i nowe gemy naprzemiennie.

c) Nie wolno udzielać żadnych rad zawodnikom rozgrywającym pojedynek.

#### 5) Rozgrzywka drużynowa

a) Zawodnicy jednej drużyny siadają po przeciwnych stronach planszy i grają dyskami w jednym kolorze. Dyski ich przeciwników muszą mieć inny kolor. Zawodnicy drużyny rozpoczynającej rozgrywkę mogą zdecydować samodzielnie, który z nich wykona pierwszy ruch. Każdy z zawodników rozgrywki drużynowej otrzymuje sześć dysków.

b) Każdą kolejną rundę rozpoczyna inny zawodnik. Obowiązek ten przechodzi na zawodników zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy z gemów meczu rozgrywanego pomiędzy dwiema drużynami powinna rozpoczynać inna drużyna.

Masz pytanie? Napisz na [info@crokinole.me](mailto:info@crokinole.me)  
lub odwiedź nas na [crokinole.me](http://crokinole.me)

- c) Ewentualnych rad zawodnikowi może udzielać wyłącznie jego partner z drużyny w danej rozgrywce.

## 6) Zdobywanie punktów

- a) Dysk umieszczony w centralnym dołku planszy jest wart 20 punktów. Dyski umieszczone w strefie otaczającej dołek są warte 15 punktów. Dyski umieszczone w następnej strefie (poza linię kołków) są warte 10 punktów. Dyski z zewnętrznej strefy są warte 5 punktów.
- b) Dysk znajdujący się na granicy stref jest przypisywany do strefy o mniejszej wartości.
- c) Aby zdobyć 20 punktów, cały dysk musi leżeć płasko w centralnym dołku planszy.
- d) Dysk dotykający linii oddzielającej dwie strefy jest przypisywany do strefy o mniejszej wartości.
- e) Dysk leżący na płasko dotyka linii wyłącznie, wtedy gdy styka się z nią jego dolna krawędź (nie bierze się pod uwagę krawędzi bocznej dysku obserwowanego z góry).

## 7) Oddawanie strzału

- a) W czasie tury przeciwnika, zawodnikowi nie wolno dotykać planszy ani stołu, układać własne dyski w pozycji do oddania strzału czy też wykonywać niespodziewanych ruchów, ani wydawać nagłych dźwięków, które mogłyby rozproszyć skupienie przeciwnika.
- b) Zawodnik oddający strzał może dotykać planszy i stołu wyłącznie dłońią, nadgarstkiem i przedramieniem ręki, którą oddaje strzał.
- c) Strzał można oddać dopiero wtedy, gdy wszystkie dyski na planszy przestaną ruszać się po poprzednim strzale.
- d) Dysk ułożony prawidłowo do oddania strzału powinien leżeć na planszy płasko i nieruchomo, na zewnętrznej linii w ćwiartce należącej do danego gracza lub znajdującej się na przecięciu tej linii i granicy między ćwiartką gracza, a ćwiartką innego gracza.
- e) Dysk należy wybić palcami (jednym lub kilkoma). Niedozwolone jest używanie jakichkolwiek pomocy, na przykład osłon na palce.
- f) Celowe lub przesadne poruszanie planszy, czy to za pośrednictwem dłoni oddającej strzał, czy w dowolny inny sposób, jest zabronione.
- g) Gracz umieszcza dysk w odpowiednim miejscu i układa palce do oddania strzału. Strzał uznaje się za oddany w każdym przypadku, w którym po zakończeniu etapu przygotowań dysk straci kontakt z palcami gracza.
- h) Ani plansza, ani krzesła graczy, ani sami gracze nie mogą zmieniać położenia w czasie trwania gry. Jedyne wyjątek czyni się, gdy dysk spadnie z planszy poza zasięgiem gracza — wtedy gracz może opuścić swoje miejsce, by podnieść dysk.
- i) W czasie oddawania strzału gracz musi dotykać powierzchni siedzenia przynajmniej częścią pośladka.
- j) W czasie oddawania strzału wszystkie nogi krzesła muszą dotykać podłogi (zabrania się odchylania krzesła od pionu).
- k) Gracz może dotykać podłogi wyłącznie stopami. Inne sposoby nie są dozwolone.

## 8) Pozostałe zasady

- a) W rynnie otaczającej planszę można umieścić nieco wosku typu „granular shuffleboard”, by gracze mogli przed oddaniem strzału nawoskować powierzchnię dysku. Pole gry może być woskowane wyłącznie przez organizatora turnieju lub osoby przez niego wyznaczone, jeżeli w ich przekonaniu warunki tego wymagają. Nie zezwala się na stosowanie innych środków smarujących.
- b) Jeżeli mecz jest rozgrywany z ograniczeniem czasowym, dopuszcza się oddanie jednego strzału po upływie wyznaczonego czasu, aby wyrównać liczbę strzałów wykonanych przez zawodników.

- c) Dysk, który znajdzie się na zewnętrznej linii lub przekroczy ją, zostaje natychmiast usunięty z gry, z wyjątkiem sytuacji w punkcie 8e.
- d) Wszystkie dyski usunięte z gry należy umieścić w rynnie wokół planszy przed rozpoczęciem tury następnego gracza. Dyski muszą pozostać tam do zakończenia rundy.
- e) Zasada „**wirującego dysku**”: Nie zostanie usunięty z gry dysk, który przekroczy linię zewnętrzną (lub dotknie jej), nie uderzy w nic poza polem gry i pod wpływem rozpędu powróci do strefy wewnątrz linii zewnętrznej.
- f) Zasada „**nienaprawiania szkód**”: Zostanie usunięty z gry dysk, który przekroczy linię zewnętrzną (lub dotknie jej), uderzy w krawędź rynny okalającej planszę lub dotknie dyski usunięte z gry, a następnie powróci na pole gry. Natomiast wszelkie zmiany, jakie wprowadził na planszy (przesunięcie innych dysków, również do dołka) zostają uznane i liczą się do końcowego wyniku rundy (z wyjątkiem punktów, które miałyby uzyskać dysk usunięty z gry).

## Dodatkowe informacje

Pytania dotyczące zasad gry należy kierować do ekipy wydawnictwa LocWorks na adres [info@crokinole.me](mailto:info@crokinole.me) lub zadać je na stronie ekipy w serwisie Facebook: [facebook.com/crokinole.me](https://facebook.com/crokinole.me)  
Informacje o planszach i akcesoriach do gry Crokinole'a można znaleźć na stronie [crokinole.me](https://crokinole.me)