

Oficiální pravidla kuliček

Změny oproti předchozí verzi jsou zvýrazněny **červeně**.

1. Druhy her

1.1 Rozlišujeme několik druhů her, které mají stejná pravidla, liší se pouze počtem kuliček, které má každý hráč k dispozici.

1.2 Klasická hra - každý hráč použije pro hru 10 kuliček.

1.3 Zkrácená hra - každý hráč použije pro hru méně než 10 kuliček.

1.4 Prodloužená hra - každý hráč použije pro hru více než 10 kuliček.

2. Vlastnosti kuliček a hřiště

2.1 Hráči, kteří spolu hrají utkání, použijí pro hru pouze kuličky typu „obyčejná skleněná kulička“, odpovídající zároveň článku 2.4 těchto pravidel. Tyto kuličky jsou k zapůjčení u pořadatele.

2.1.1 Pokud dojde k vzájemné dohodě mezi oběma hráči, mohou hrát jakýmkoli kuličkami, odpovídajícími čl. 2.4 těchto pravidel.

2.2 Hráči, kteří spolu hrají utkání, musí mít své kuličky odlišeny barevně tak, aby nemohlo dojít k záměně.

2.3 Pokud hráči, kteří spolu mají sehrát utkání, chtějí použít stejných nebo podobných, těžko rozlišitelných kuliček, následuje rozhoz k důlku. Vítěz rozhozu má právo volby kuliček, poražený musí použít odlišné dle čl. 2.2. Tento rozhoz k důlku nemá vliv na to, kdo zahajuje hru.

2.4 Kulička je sportovní náčiní z pevného **nemagnetického** nekovového materiálu, nemění tvar a vlastnosti o maximálním průměru 16,5 mm. V případě pochybností, zda se jedná o kuličku dle výše uvedené definice (nestandardní a nové typy), rozhoduje o schválení Výkonný výbor ČKS. Hráč je povinen na požádání pořadatele či VV předložit své kuličky ke kontrole.

poznámka - schválené typy kuliček od sezóny 2024: hliněné, skleněné, hematitové, zirkonové

2.5 Kuličky se hrají na povrchu, který musí být dle možností upraven tak, aby se na něm vyskytovalo co nejméně nerovností. Čára hodu je od středu důlku vzdálená 750 cm, důlek má průměr 7 - 11 cm a musí být min. 5 cm hluboký. V případě použití výztuhy se za průměr důlku považuje horní vnitřní průměr výztuhy. Za důlkem musí být min. 150 cm volného prostoru. Důlek má **v úrovni terénu** kruhový tvar.

3. Průběh hry

3.1 Rozhoz a nához

3.1.1 Hra se zahajuje rozhozem k důlku. Rozhozem se rozumí hod dvěma kuličkami každého hráče v pořadí první, druhý, druhý, první směrem k důlku dle čl. 3.1.4.

Vítězem rozhozu se stává hráč:

- Který má více kuliček v důlku.
- V případě shodného počtu kuliček v důlku ten, který má svou nejlépe umístěnou kuličku nejbližší důlku, pokud se tyto vzdálenosti shodují, rozhoduje druhá nejlépe umístěná kulička.

V případě nemožnosti určit, která kulička je nejbližší, rozhoz se opakuje. V případě, kdy se jakákoliv kulička dotkne jiné, rozhoz se neopakuje. Při opakovaném rozhozu hází hráči v opačném pořadí než v předchozím. Pokud se hráči nedohodnou na pořadí, ve kterém budou rozhazovat, určí pořadí lépe postavený hráč v plovoucím NŽ. Pokud ani jeden hráč nefiguruje v plovoucím NŽ určí se pořadí losem.

3.1.2 Vítěz rozhozu má právo určit, který z hráčů bude v úvodní hře házet své kuličky k důlku jako první. Hráč, který hází v úvodní hře své kuličky k důlku jako první, nadále začíná v lichých hrách utkání, jeho soupeř v sudých.

3.1.3 Po ukončení rozhozu kuličky použité k tomuto účelu na hřišti nezůstávají - každý hráč tu svou použije spolu s ostatními při následném náhozu. Náhozem se rozumí házení přesného počtu svých kuliček, který je určen pro danou hru, směrem k prostoru důlku.

3.1.4 Hráč ve fázi rozhozu a náhozu:

- Musí mít obě chodidla za úrovní čáry hodů vzdálené 7,5m od středu důlku.
- Musí stát minimálně jednou nohou v pomyslném území, které je definováno odhodovou čarou a kolmicemi procházejícími oběma konci odhodové čáry.
- Nesmí upravovat povrch hřiště kromě odstranění překážek, které na něm vznikly v průběhu jeho či soupeřova rozhozu nebo náhozu v dané hře.
- Pokud hráči kulička upadne, nepovažuje se toto za hod a hráč ji může sebrat a házet jí znovu.
- Odhodová čára pro republikové turnaje je definována délkou min. 40cm. a max. 60cm.
- Odhodová čára pro ostatní žebříčkové turnaje je definována délkou min. 29cm. a max. 60cm.

3.2 Cvrnkání

3.2.1 Po odházení všech kuliček účastníci utkání se kuličky dopravují do důlku cvrnkáním. Cvrnkáním (cvrnknutím, cvrnkem) se rozumí pohyb pouze jednoho prstu jedné ruky (hráč se smí kuličky dotknout pouze tímto prstem), přičemž dochází ke kontaktu s jednou hráčovou (nikoli soupeřovou) kuličkou a následně ke změně její polohy. Pokud jsou splněny tyto podmínky a při cvrnkání dojde k více než jednomu dotyku kuličky prstem (tzv. dvojcvrnk), považuje se to za regulerní cvrnk. Při cvrnkání musí stát oba hráči tak, aby nemohli zastavit či zbrzdit některou z pohybujících se kuliček.

3.2.2 Cvrnkání zahajuje hráč:

- Který má více svých kuliček v důlku.
- V případě shodného počtu kuliček v důlku ten, který má svou nejlépe umístěnou kuličku nejbližší důlku, pokud se tyto vzdálenosti shodují, rozhoduje druhá nejlépe umístěná kulička atd.

3.2.3 Hráči se střídají ve hře vždy po jednom cvrnknutí, a to bez ohledu na to, zda kulička zasáhne důlek.

3.2.4 Hráč hraje jen se svými kuličkami. Může jimi trefovat i soupeřovy kuličky a tím měnit jejich umístění, libovolně je cvrnkat např. mezi důlek a soupeřovu kuličku apod.

3.2.5 Pokud hráč při cvrnkání zavadí o kuličku soupeře tak, že ji uvede do pohybu, čímž se změní její poloha, vrací se obě kuličky na původní místo a cvrnk se opakuje.

3.2.6 Hráč může, kdykoliv je na řadě a uzná to za vhodné, přemístit kteroukoliv svou kuličku za úroveň čáry hodů, odkud pokračuje cvrnkáním.

3.2.7 Jestliže hráč nemůže během hry nalézt některou ze svých kuliček, může ji ponechat na svém místě a pokračovat cvrnkáním náhradní kuličkou zpoza úrovně čáry hodů.

3.2.8 Jestliže se po odcvrknutí první kuličky v dané hře zjistí, že některý z hráčů použil menší než stanovený počet kuliček, vloží do hry chybějící kuličky tak, že je umístí za úroveň čáry hodů, odkud

pokračuje cvrnkáním. I v případě, že takto vkládá do hry více kuliček, se hráči stále střídají ve hře po jednom cvrnknutí.

3.2.9 Hráč má v každé hře možnost 1x manipulovat se svou kuličkou, s níž bude v následujícím cvrnku hrát, za účelem úpravy povrchu pod ní. Kromě této možnosti nesmí žádným jiným způsobem než cvrnkáním úmyslně měnit polohu svých kuliček - učiní-li tak, pokračuje ve hře cvrnkáním dané kuličky zpoza úrovně čáry hodu (za předpokladu, že je na řadě).

3.2.10 Pokud hráč umísťuje kuličku za úroveň čáry hodu, musí ji umístit maximálně 30 cm daleko na obě strany od vyznačené čáry hodu.

3.3 Ukončení hry a utkání

3.3.1 Vítězem hry se stává hráč, který má všechny své kuličky umístěny v důlku a zároveň minimálně 1 kulička soupeře zůstává mimo důlek. Kulička se považuje za umístěnou v důlku, pokud se nachází celým svým objemem pod úrovní okolní země. V případě, že po cvrnknutí jedním z hráčů nezůstane mimo důlek žádná kulička, jedná se o remízu, hra se opakuje a vzájemná bilance vyhraných her zůstává stejná jako na začátku této hry.

3.3.2 Po ukončení hry je poražený hráč zodpovědný za kontrolu počtu kuliček soupeře v důlku a tuto kontrolu mu soupeř vždy musí umožnit bezprostředně po ukončení hry. Pokud zjistí, že jeho soupeř nemá všechny své kuličky v důlku, pokračuje se ve hře. Sebráním jakékoliv své kuličky z hrací plochy potvrzuje vítězství soupeře, které platí i v případě, že se následně zjistí, že soupeř neměl v důlku všechny své kuličky. Pokud domnělý vítěz sebere soupeři jakoukoliv kuličku z hrací plochy a následně se zjistí, že nemá všechny své kuličky v důlku, prohrál tuto hru.

3.3.3 Vítězem utkání se stává hráč, který dosáhl předem stanoveného počtu vítězných her.

3.3.4 Po ukončení utkání jsou oba hráči povinni zkontrolovat, zdali na hřišti či v jeho blízkosti nezůstaly jejich kuličky.

3.4 Ustanovení vztahující se ke všem fázím hry

3.4.1 Při neúmyslném posunutí jedné či více nepohybujících se kuliček (např. kopnutí do kuličky či jejího zašlápnutí) se kulička vrátí na původní pozici. Nelze-li původní pozici zjistit, řeší se situace takto:

- Jde-li o kuličku hráče, který zavinil její posunutí, umístí ji za úroveň čáry hodu, odkud pokračuje cvrnkáním kdykoliv během dané hry (za předpokladu, že je na řadě).
- Jde-li o kuličku hráče, který nezavinil její posunutí, ve chvíli, kdy má pokračovat ve hře, jí hází znovu zpoza úrovně čáry hodu. Poté ještě pokračuje ve hře jedním cvrnknutím, přičemž může hrát libovolnou kuličkou.

3.4.2 Dojde-li k ovlivnění pohybu jedné či více kuliček vnějším faktorem, který se pohne kdykoliv od okamžiku odhození nebo cvrnknutí do kuličky až do zastavení všech pohybujících se kuliček, umístí hráči po vzájemné dohodě tyto kuličky na místo, kde by dle jejich předpokladu skončily. Nedojde-li k dohodě, řeší se situace takto:

Pokud došlo k poškození zahrávajícího, ten si vybere jednu z následujících variant:

1. Ponechání kuličky na její pozici.
2. Umístění kuličky do místa, kde došlo k ovlivnění jejího pohybu.
3. Nový hod/cvrnk.

Pokud došlo ke zvýhodnění zahrávajícího, jeho soupeř vybere jednu z následujících variant:

1. Ponechání kuličky na její pozici.
2. Umístění kuličky do místa, kde došlo k ovlivnění jejího pohybu.
3. Nový hod/cvrnk.

Pokud se hráči neshodnou, zda došlo k poškození či zvýhodnění zahrávajícího, pokusí se rozhodčí učinit rozhodnutí na základě informací hráčů či hodnověrných svědectví. Nebude-li rozhodčí schopen situaci objektivně posoudit, nařídí nový hod/cvrnk.

3.4.3 Dojde-li k rozlomení kuličky na více částí, hráč použije novou kuličku a cvrnk či hod opakuje z původní pozice.

3.4.4 Pokud hráč použil větší počet kuliček, než bylo stanoveno pro danou hru, dokončí tuto hru se všemi kuličkami.

Pokud je jisté, že hráč nehrál s větším počtem kuliček, než bylo předepsáno a zároveň je možné s jistotou identifikovat nadbytečnou kuličku (kuličky), odstraní se tato (tyto) z hrací plochy.

V případě, že se v průběhu hry na hřišti vyskytuje více hráčových kuliček, než bylo předepsáno pro danou hru a není jasné, zda hráč použil více kuliček než bylo stanoveno a zároveň není možno s jistotou určit nadbytečnou kuličku (kuličky), řeší se situace následovně:

- Zjistí-li hráč tento fakt v průběhu hry, odebere ze hry libovolnou kuličku.
- Zjistí-li hráč tento fakt po ukončení hry, jíž vyhrál, stává se vítězem této hry.
- Zjistí-li hráč tento fakt po ukončení hry, jíž prohrál, přičemž má mimo důlek minimálně o 2 kuličky více než činí počet nadbytečných kuliček, stává se vítězem hry jeho soupeř.
- Zjistí-li hráč tento fakt po ukončení hry, jíž prohrál, přičemž má mimo důlek maximálně o 1 kuličku více než činí počet nadbytečných kuliček, hra se opakuje.

3.4.5 Hráč může upravovat terén pouze bez jakýchkoliv pomůcek (rukou nebo nohou), a to jen takovým způsobem, aby odstranil překážky či nerovnosti. Jakékoliv jiné úpravy lze provádět pouze s povolením pořadatele.

3.4.6 Vzdálenost kuliček od důlku po rozhozu a náhozu se měří od nejbližšího kraje důlku k nejbližšímu bodu kuličky. Hráč má právo požadovat po pořadateli přeměření vzdálenosti kuliček.

3.4.7 Hráči se na hřišti musí pohybovat tak, aby neomezovali ostatní hráče.

3.4.8 Hráč, který se dopustil nesportovního chování v průběhu turnaje, může být dle závažnosti provinění potrestán kontumační prohrou v dané hře nebo zápase či diskvalifikován.

4. Ostatní ustanovení

4.1 Hráči jsou povinni dodržovat nejen literu těchto Pravidel, ale i jejich ducha.

4.2 Pokud v průběhu turnaje nastane situace neošetřená těmito Pravidly, o způsobu řešení rozhodne pořadatel v duchu těchto Pravidel dle svého nejlepšího svědomí.

Tato pravidla byla schválena dne 13.03.2024 a v platnost vstupují dne 14.03.2024