

# Pravidla stanovená pro hru Kuličky, mezinárodní varianta s rozhozem od čáry hodu s následným cvrnkáním do důlku, dále jen „Pravidla“.

## 1. Druhy her

1.1 Rozlišujeme se několik druhů her, a to s ohledem na počet kuliček, jimiž se hraje, a počtu her, které spolu hráči sehraji během utkání. kteří mají Pravidla pro hru jsou pro všechny druhy her shodná, stejná pravidla, liší se pouze počtem kuliček, které má každý hráč k dispozici.

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

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

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

### 1.5 Utkání na dvě vítězné hry

Hráči hrají tolik her, až jeden ze soupeřů dosáhne dvou vítězství.

### 1.6 Utkání na tři vítězné hry.

Hráči hrají tolik her, až jeden ze soupeřů dosáhne tří vítězství.

## 2. Vlastnosti kuliček

2.1 ~~Soutěžící~~ Hráči, kteří spolu hrají utkání zápas, musí mít své kuličky od sebe rozlišitelné lišeny podle barev barevně nebo jiným způsobem tak, aby nemohlo docházet k záměně kuliček. záměně.

2.2 Pokud ~~soutěžící~~ oba hráči, kteří spolu mají sehrát utkání zápas, chtějí použít stejných nebo podobných, ~~těžko rozlišitelných~~ kuliček, následuje rozhoz k ~~důlku~~ podle článku 3.1. Vítěz rozhozu má právo volby kuliček, poražený musí použít odlišné kuličky podle čl. 2.1. Tento rozhoz k důlku nemá vliv na to, kdo zahajuje hru.

2.3 Kulička může být vyrobena z libovolného nekovového materiálu. Průměr kuličky nesmí být větší než 16,5 mm. Soutěžící je povinen na požádání pořadatele předložit své kuličky ke kontrole.

2.4 Hráč ~~Soutěžící~~ hraje jen se svými kuličkami. Může jimi trefovat i soupeřovy kuličky, a tím měnit jejich umístění, libovolně je cvrknat např. mezi důlek a soupeřovu kuličku apod. Hráč má v každé hře možnost 1x manipulovat se svou kuličkou, s níž bude přiv následujícím cvrknutím hrát, a to za účelem úpravy povrchu pod ní. Poté se kulička vrací co nejpřesněji na

její původní místo do původní vzdálenosti od důlku. Kromě této možnosti nesmí žádným jiným způsobem než cvrnkáním úmyslně měnit polohu svých kuliček. → Pokud tak učiní-li tak, pokračuje ve hře cvrnkáním dané-dané kuličky z čáry hodu za předpokladu, že je na řadě. z čáry hodu (za předpokladu, že je na řadě). Hráč se nesmí dotýkat soupeřových kuliček (výjimkou je vyjímání kuliček z důlku vítězem hry). Pokud tak učiní, ztrácí následující cvrnk.

2.5 Kuličky se hrají na povrchu, který musí být dle možností upraven tak, aby se na něm vyskytovalo co nejméně horizontálně - vertikálních nerovností. Čára hodu je od středu důlku vzdálena 750 cm, důlek má průměr 9 - 11 cm a musí být minimálně: 5 cm hluboký. Za důlkem musí být minimálně: 2 m volného prostoru. Důlek je způsoben tak, aby měl co nejvíce kruhový má kulatý tvar.

2.6 Během hry smějí hráči upravovat terén jen takovým způsobem, že jej upravují v bezprostředním okolí kuličky, kterou chtějí cvrnkat anebo na její spojnici s důlkem, aby jej upravili do roviny s okolním terénem nebo odstranili terénní nerovnosti jako větvičky, kamínky, listy a podobně. Je zakázáno vytvářet prohlubně, rýhy, mantinely, násypy a cokoliv by vystupovalo nad úroveň bezprostředního okolí předmětné kuličky.

### 3. Průběh hry

#### 3.1 Rozhoz a házení kuliček

3.1.1 Hra se zahajuje rozhozem dle 3.1.2 k důlku. 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 zápasu, jeho soupeř v sudých.

3.1.2 Rozhozem se rozumí hod jednou kuličkou každým hráčem podle bodu 3.3 směrem k důlku. Vítězem rozhozu se stává hráč, jehož kulička se nalézá blíže k důlku. V případě shodné vzdálenosti nebo, pokud oba soutěžící treťí hodí svoji kuličku do důlku, se rozhoz se opakuje. Pokud kulička soutěžícího, který házel jako druhý, tečuje soupeřovu kuličku, rozhoz se taktéž opakuje. Pokud se hráči nedohodnou na pořadí, v kterém se budou rozhazovat, začíná hráč lépe postavený v národním průběžném žebříčku; nejsou-li v něm dosud hodnoceni nebo jsou-li oba na stejné pozici, provede pořadatel losování. Při opakovaném rozhozu hází hráči soutěžící v opačném pořadí než v předchozím. Hráč má právo požadovat po pořadateli přeměření vzdálenosti kuliček. Ta se měří od nejbližšího kraje důlku k nejbližšímu konečnému kuličky. Za kraj důlku se považuje jeho nejbližší místo směrem k předmětné kuličce, z něž by kulička samovolně spadla do důlku.

3.1.3 Po ukončení rozhozu kuličky použité k tomuto účelu na hřišti nezůstávají - každý hráč tu svou použije spolu s ostatními při následném házení směrem k důlku.

3.1.4 Soutěžící Hráči při házení kuliček směrem k důlku, který hází své kuličky směrem k důlku:

- Musí mít obě chodidla za čarou hodu vzdálenou 7,5 metru od středu důlku.
- Hází přesný počet kuliček, který je určen pro danou hru, přičemž se snaží zasáhnout důlek po jedné anebo v libovolných skupinách.

- Pokud hráči kulička nechtěně vyupadne za čáru hodu, nepovažuje se toto za hod, a hráč ji může sebrat a házet ji směrem k důlku znovu.

3.1.5 Soupeř hráče, který hází své kuličky směrem k důlku, musí stát minimálně 0,6 m za hráčem. Při cvrnkání musí stát oba hráči tak, aby nemohli zastavit či zbrzdit některou z pohybujících se kuliček.

3.1.5 Pokud se před zahájením cvrnkání podle bodu 3.2 zjistí, že jeden z hráčů použil nesprávný počet kuliček, postupuje se následujícím způsobem: Pokud jeden z hráčů použil menší počet kuliček, než je předepsáno pořadatelem soutěže, hází z čáry hodu tolik kuliček aby tento počet naplnil. Pokud použil hráč větší počet kuliček, odebere ze hřiště jeho soupeř buďto poslední hozenou kuličku, a pokud o tom nenastane shoda, tak libovolnou jím zvolenou, ale nikoliv umístěnou v důlku.

## 3.2 Cvrnkání

3.2.16 Po odházení všech kuliček účastníky zápasu oběma hráči a stanovení hráče, který vyhrál rozhoz podle článku 3.1.2 podle pravidel uvedených v článku 3.2.3, zahajuje tento hráč svým prvním cvrnkem cvrnkání, se při němž se hráči snaží dopravit 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 následným kontaktům kontaktu s jednou, a to hráčovou (nikoli soupeřovou), kuličkou, kterou uvede do pohybu, čímž dojde a následně ke změně její polohy. Tato Cvrknutá kulička však může trefit a následně změnit polohu libovolné další kuličky, kteréhokoliv z hráčů kuličku (kuličky) soupeře. Pokud jsou splněny tyto podmínky, a při cvrnkání dojde k více než jednomu dotyku kuličky prstem (tzv. dvojcvrnk), považuje se to za regulerní cvrnk. Během přípravy ke cvrniku se smí hráč kuličky, se kterou chce hrát, dotknout, ale ta nesmí změnit svoji pozici. Pokud se tak stane, je na řadě soupeř. Při hře musí oba hráči zaujímat takové pozice na hřišti, aby nemohli zastavit či zbrzdit nebo jinak ovlivnit pohyb či pozici kuliček.

3.2.27 Hráči se střídají ve hře vždy po jednom cvrnknutí, a to bez ohledu na to, zda kulička zasáhne důlek. Pokud hráč při cvrnkání zavadí čímkoliv, vyjma cvrnkané kuličky, 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.

3.2.38 Cvrnkání zahajuje hráč, který má po rozhozu více svých kuliček v důlku. V případě shodného počtu kuliček obou hráčů v důlku, má některou z dalších kuliček blíže k důlku než soupeř. Pokud soupeř má svoji další kuličku stejně daleko od důlku, rozhoduje další dvojice kuliček nejbližší k důlku. Pokud hráči umístí při rozhozu všechny kuličky do důlku anebo všechny dvojice kuliček soupeřů neumístěných do důlku jsou stejně daleko, házení se opakuje v opačném pořadí. Hráč má právo požadovat po pořadateli přeměření vzdálenosti kuliček.

- 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. Hráč má právo požadovat po pořadateli přeměření vzdálenosti kuliček. Ta se měří od nejbližšího kraje důlku k nejbližšímu konci kuličky.

3.2.4 Hráč může, kdykoliv je na řadě a uzná to za vhodné, přemístit kteroukoliv svou kuličku na čáru hodu, odkud pokračuje cvrnkáním.

3.2.5 Jestliže hráč nemůže během hry nalézt některou ze svých kuliček, může ji nahradit další kuličkou a pokračovat cvrnkáním náhradní kuličkou z čáry hodu.

3.2.6 Při neúmyslném posunutí jedné či více nepohybujících se kuliček (např. kopnutí do kuličky, jejího zašlápnutí, posunutí oděvem apod.) se kulička vrátí na původní pozici. Pokud se hráči neshodnou na původní pozici, řeší se situace takto:

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

Dojde-li k ovlivnění pohybu jedné či více kuliček vnějším faktorem, který se uplatní 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 nebo 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 nebo cvrnk.

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

Dojde-li k zamáčknutí kuličky do terénu, ať už kohokoliv přičiněním, majitel předmětnou kuličku vyjme, terén vyrovná do roviny a kuličku vrátí na původní místo. Tato akce se nezapočítává do jedné možnosti úpravy pozice kuličky dle článku 2.4.

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

Dojde-li k rozlomení kuličky zasažené hosenou nebo cvrnknutou kuličkou, nahradí ji hráč, kterému náleží, novou kuličkou, kterou umístí do pozice největšího úlomku z původní kuličky. Pokud se hod anebo cvrnk, který situaci způsobil, opakuje, pak se nová kulička umísťuje na původní místo rozlomené kuličky.

3.2.7 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 libovolné své kuličky tak, aby dosáhl stanoveného počtu kuliček pro hru.
- 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.

3.2.8 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 na čáru hodu, odkud pokračuje cvrnkáním. I v případě, že takto vkládá do hry více kuliček, tak se hráči stále střídají ve hře po jednom cvrnknutí.

3.2.9 Hráč může sebrat své kuličky z hrací plochy až poté, když mu soupeř potvrdí, že on má již v důlku všechny své kuličky. Jestliže hráč sebere své kuličky ještě před tímto potvrzením, a následně se zjistí, že soupeř nemá v důlku všechny své kuličky, vrací se již sebrané kuličky na původní místa. Kuličky, u nichž nelze s jistotou určit, kde se nacházely, se umístí na čáru hodu, odkud se s nimi pokračuje dvojím cvrnkáním. I v případě, že se takto vkládá do hry více kuliček, střídají se hráči ve hře po jednom cvrnknutí. Jestliže soupeř hráči potvrdí, že má všechny své kuličky v důlku, ale posléze se zjistí, že tomu tak není, vrací se kuličky na původní místa. U kuliček, u nichž se hráči nemohou dohodnout, kde se nacházely, se postupuje následujícím způsobem:

- Hráč, který omylem potvrdil své vítězství, umístí své kuličky chybějící do plného počtu předepsaného pro hru na čáru hodu, odkud pokračuje cvrnkáním. I v případě, že takto vkládá do hry více kuliček, střídají se hráči pravidelně ve hřecvrknutím jedním cvrnknutím

- Jeho soupeř odhází tyto kuličky z čáry hodu směrem k důlku, poté se pokračuje ve hře standardním způsobem.

#### 4. Ukončení hry a utkání

4.1 Po ukončení hry cvrnknutím poslední kuličky jenoho ze soupeřů, vyjme tento hráč všechny kuličky z důlku. Následně soupeřovi jeho kuličky předá.

3.94.2 Vítězem hry se stává hráče soutěžící, který má všechny své kuličky umístěny v důlku a zároveň minimálně 4jedna 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.; V takovém případě se hra se opakuje a vzájemná bilance vyhraných her zůstává stejná, jaká byla před započítím na začátku této hry.

3.10.4.3 Vítězem zápasu utkání se stává hráče soutěžící, který dosáhl předem stanoveného počtu vítězných her.

3.11 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 na čáru 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, ji hází znovu z čáry hodu. Poté ještě pokračuje ve hře jedním cvrnknutím, přičemž může hrát libovolnou kuličkou.

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:

4. Ponechání kuličky na její pozici.
5. Umístění kuličky do místa, kde došlo k ovlivnění jejího pohybu.
6. Nový hod/cvrnk.

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

4. Ponechání kuličky na její pozici.
5. Umístění kuličky do místa, kde došlo k ovlivnění jejího pohybu.
6. 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/evrnk.

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

3.12 Hráč může, kdykoliv je na řadě a uzná to za vhodné, přemístit kteroukoliv svou kuličku na čáru hodu, odkud pokračuje evrnkáním.

3.13 Jestliže hráč nemůže během hry nalézt některou ze svých kuliček, může ji ponechat na svém místě a pokračovat evrnkáním náhradní kuličkou z čáry hodu.

3.14 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, již vyhrál, stává se vítězem této hry.
- Zjistí-li hráč tento fakt po ukončení hry, již 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, již prohrál, přičemž má mimo důlek maximálně o 1 kuličku více než činí počet nadbytečných kuliček, hra se opakuje.

3.15 Jestliže se po odevrnknutí 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 na čáru hodu, odkud pokračuje evrnkáním. I v případě, že takto vkládá do hry více kuliček, se hráči stále střídají ve hře po jednom evrnknutí.

3.16 Hráč může sebrat své kuličky z hrací plochy až poté, když mu soupeř potvrdí, že má v důlku všechny své kuličky. Jestliže hráč sebere své kuličky ještě před tímto potvrzením a následně se zjistí, že soupeř nemá v důlku všechny své kuličky, vrací se již sebrané kuličky na původní místo. Kuličky, u nichž nelze s jistotou určit, kde se nacházely, se umístí na čáru hodu, odkud se s nimi pokračuje evrnkáním. I v případě, že se takto vkládá do hry více kuliček, střídají se hráči ve hře po jednom evrnknutí. Jestliže soupeř hráči potvrdí, že má všechny své kuličky v důlku a posléze se zjistí, že tomu tak není, vrací se kuličky na původní místo. U kuliček, u nichž nelze zjistit, kde se nacházely, se postupuje následujícím způsobem:

- Hráč, který omylem potvrdil své vítězství, je umístí na čáru hodu, odkud pokračuje evrnkáním. I v případě, že takto vkládá do hry více kuliček, střídají se hráči ve hře po jednom evrnknutí.

- Jeho soupeř odhází tyto kuličky z čáry hodu směrem k důlku, poté se pokračuje ve hře standardním způsobem.
- 

~~3.174.4~~ Po ukončení zápasu-utkání jsou oba hráči povinni zkontrolovat, zdali na hřišti či v jeho blízkosti nezůstaly jejich kuličky.

~~3.18~~

Pokud v průběhu turnajeutkání nastane situace sporná nebo neošetřená těmito Pravidly, rozhodne o způsobu jejího řešení ~~rozhodne~~ pořadatel v duchu těchto Pravidel podle svého nejlepšího svědomí.