

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 má 10 kuliček.

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

1.4 Prodloužená hra - každý hráč má více než 10 kuliček.

2. Vlastnosti kuliček a hřiště

2.1 Soutěžící, kteří spolu hrají zápas, musí mít své kuličky odlišeny barevně nebo jiným způsobem tak, aby nemohlo dojít k záměně.

2.2 Pokud soutěžící, kteří spolu mají sehrát zápas, chtějí použít stejných nebo podobných těžko rozlišitelných kuliček, následuje rozhoz k důlku. Vítěz rozhozu má právo volby kuliček, poražený musí použít odlišné dle čl. 2.1. 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 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 min. 5 cm hluboký. Za důlkem musí být min. 2 m volného prostoru. Důlek má kulatý tvar.

3. Průběh hry

3.1 Rozhoz a házení kuliček

3.1.1 Hra se zahajuje rozhozem k důlku. Rozhozem se rozumí hod jednou kuličkou směrem k důlku. Vítězem rozhozu se stává hráč, jehož kulička se nalézá blíže k důlku. V případě shodné vzdálenosti nebo pokud oba soutěžící trefí svou kuličku do důlku, rozhoz se opakuje. Pokud kulička soutěžícího, který házel jako druhý, tečue soupeřovu kuličku, rozhoz se taktéž opakuje. Při opakovaném rozhozu hází 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 konci kuličky. Pokud se hráči nedohodnou na pořadí, v kterém se budou rozhazovat, začíná hráč lépe postavený v národním žebříčku; nejsou-li v něm dosud hodnoceni nebo jsou-li oba na stejné pozici, provede pořadatel losování.

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 zápasu, 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 házení směrem k důlku.

3.1.4 Soutěžící, 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.
- Pokud hráči kulička upadne za čaru hodu, nepovažuje se toto za hod a hráč ji může sebrat a házet ji znovu.

3.1.5 Soupeř hráče, který hází své kuličky směrem k důlku, musí stát minimálně 0,6 m za hráčem.

3.2 Cvrnkání

3.2.1 Po odházení všech kuliček účastníky zápasu 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. Tato kulička však může trefit 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. 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. Hráč má právo požadovat po pořadateli přeměření vzdálenosti kuliček. Ta se měří od nejbližšího kraje důlku k nejbližšímu konci kuličky.

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 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.

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 na čáru hodu, 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 z čáry hodu.

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, 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 z čáry hodu (za předpokladu, že je na řadě).

3.3 Ukončení hry a utkání

3.3.1 Vítězem hry se stává soutěžící, 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 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 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 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 cvrnkáním. I v případě, že takto vkládá do hry více kuliček, střídají se hráči ve hře po jednom cvrnknutí.
- Jeho soupeř odhází tyto kuličky z čáry hodu směrem k důlku, poté se pokračuje ve hře standardním způsobem.

3.3.3 Vítězem zápasu se stává soutěžící, který dosáhl předem stanoveného počtu vítězných her.

3.3.4 Po ukončení zápasu 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 zavinił 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 nezavinił 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.

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, již prohrál, přičemž má mimo důlek maximálně o 1 kuličku více než činí počet nadbytečných kuliček, hra se opakuje.

4. Ostatní ustanovení

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