

# KAČEROVA KULIČKIÁDA

## Pravidla 2023

### Harmonogram a propozice:

Kategorie do 11 let (startovné 20,-):

13:30 - 13:45 konec prezence

14:00 zahájení

15:30 vyhlášení

Kategorie nad 11 let (startovné 50,-):

15:30 - 15:45 konec prezence

16:00 zahájení

17:30 vyhlášení

**Na každé 4 závodníky** v kategorii 0-11 musí být přihlášen **jeden rozhodčí** starší 18 let (např. jednota posílá výpravu 6 závodníků - měla by dodat 2 rozhodčí). Rozhodčí je povinen prostudovat a umět **pravidla**. Zároveň mu přes email v přihlášce bude nasdílena google tabulka, kam během zápasů bude doplňovat skóre přes telefon s internetem. Pokud důlkový rozhodčí nemá **internet v telefonu**, může zažádat o výjimku a odevzdávat skupinové výsledky na papíře pořadatelům, kteří výsledky zapíší do virtuálních hracích karet.

Platit startovné lze až na místě. Prosím o donesení přesné částky startovného v hotovosti za sebe nebo za všechny svoje závodníky.

Konec přihlašování je 10.dubna.

Odkaz na přihlášky závodníků:

<https://forms.gle/T9fwQmtHr7CJ55y4A>

Odkaz na přihlášky rozhodčích:

<https://forms.gle/XTaZVKC7527LNVqJA>

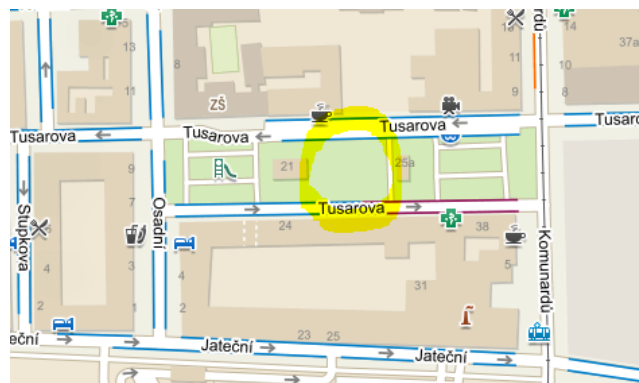
Datum: neděle **16. dubna 2023**

Místo: **Park Tusarova, Praha**

50.1016114N, 14.4484536E

Pořadatel: T.J. Sokol Praha VII

Spolupořadatel: Sokolská župa Podbělohorská



## **Herní plán**

Každý hráč po zaplacení startovného získá virtuální hrací kartu, se kterou se může účastnit turnaje jednotlivců (tzn. hraje sám za sebe).

Hraje se ve 2 věkových kategoriích:

- děti do svých 11. narozenin (0-10)
- děti nad 11 let a dospělí (11+)

Každý hráč má na své virtuální hrací kartě náhodně přiřazené protihráče ve skupině. Do této karty rozhodčí zapisuje bodový zisk z právě ukončené hry. Hraje se v několika skupinách systémem každý s každým (na dvě výhry). Daný počet nejlepších hráčů z každé skupiny postupuje do fáze vyřazovací. Počet lidí ve skupině a počet postupujících je dán dle počtu přihlášených v každé kategorii. Po odehrání všech zápasů skupiny, bude určeno pořadí hráčů ve skupině. Ve vyřazovací části se hraje s náhodně zvolenými soupeři pouze jeden zápas vyřazovacím systémem "pavouk". Čtyři nejlepší hráči si rozdělí 1. - 4. místo.

Pokud se body shodují, pořadí se určuje následovně:

1. Počet vyhraných zápasů.
2. V případě shody 2 hráčů vzájemný zápas, u více hráčů počet vítězství ze vzájemných zápasů.
3. Rozdíl skóre ze vzájemných zápasů (vyšší rozdíl je lepší).
4. Podíl skóre ze vzájemných zápasů (vyšší podíl je lepší).
5. Rozdíl skóre ze všech zápasů (vyšší rozdíl je lepší).
6. Podíl skóre ze všech zápasů (vyšší podíl je lepší).

Na jednom důlku můžou hrát 2 hráči.

## **Vlastnosti kuliček a herní plochy**

Soutěžící, kteří spolu hrají zápas, budou mít barevně odlišené kuličky, aby nemohlo dojít k záměně. Kuličky dodává pořadatel, barevné kombinace jsou přiděleny ke každému důlku. Po ukončení hry se kuličky vrací zpět odpovídajícímu důlkovému rozhodčímu. Každý hráč bude mít k dispozici 5-10 stejně barevných kuliček, přesný počet bude stanoven pořadatelem před začátkem turnaje.

Čára hodu je od středu důlku vzdálena 7 metrů (pro kategorii 0-10 let je posunuta na 5 metrů), důlek má průměr 9 - 11 cm a je min. 5 cm hluboký. Za důlkem je min. 1 metr volného prostoru. Důlek má kulatý tvar.

## **Rozhoz a nához**

Hra se zahajuje rozhozem k důlku. Rozhozem se rozumí hod jednou vlastní kuličkou nejprve jedním a následně druhým hráčem směrem k důlku. Vítězem rozhozu se stává hráč, jehož kulička se po rozhozu nalézá blíže k důlku. V případě shodné vzdálenosti nebo pokud oba hráči trefí svou kuličku do důlku se rozhoz opakuje. Pokud kulička druhého házejícího hráče tečuje soupeřovu kuličku, rozhoz se taktéž opakuje. Při opakovaném rozhozu hází hráči v opačném pořadí než v rozhozu předchozím. Pokud se hráči nedohodnou na pořadí, ve kterém budou rozhozovat, určí se pořadí losem.

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.

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 stanoveného počtu svých kuliček směrem k prostoru důlku.

Hráč ve fázi rozhozu a náhozu:

Musí mít obě chodidla za úrovní čáry hodu vzdálené 7,5 metru od středu důlku, přičemž se může pohybovat libovolně daleko na obě strany, pokud tím neomezí hráče na jiných hřištích. 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 ji znovu.

## **Průběh hry**

Po odházení všech kuliček účastníky zápasu se kuličky dopravují do důlku cvrnkáním. Cvrnkáním 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 regulérní cvrnk.

Hráči se střídají ve hře vždy po jednom cvrnknutí, a to bez ohledu na to, zda kulička zasáhne důlek. Hráč může, kdykoliv je na řadě a uzná to za vhodné, přemístit kteroukoliv svou kuličku na čáru hodu, odkud pokračuje cvrnkáním. Jestliže hráč nemůže během hry nalézt některou ze svých kuliček, může ji ponechat na svém místě a pokračovat cvrnkáním náhradní kuličkou z čáry hodu, o kterou musí poprosit pořadatele.

Soutěžící hraje jen se svými kuličkami. Může jimi trefovat i soupeřovy kuličky a tím měnit jejich umístění, libovolně je cvrkat např. mezi důlek a soupeřovu kuličku apod. Hráč má v každé hře možnost 1x manipulovat se svou kuličkou, s níž bude v následujícím cvrknku hrát, za účelem úpravy povrchu pod ní. Kromě této možnosti nesmí žádným jiným způsobem než cvrknáním úmyslně měnit polohu svých kuliček - učiní-li tak, pokračuje ve hře cvrknáním dané kuličky z čáry hodu (za předpokladu, že je na řadě).

Hra končí, jakmile jeden z hráčů má všechny své kuličky umístěny v důlku. Kulička se považuje za umístěnou v důlku, pokud se nachází celým svým objemem pod úrovní okolní země. Poté každý posbírá všechny své kuličky a vrátí důlkovému rozhodčímu.

## **Ostatní herní situace**

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 cvrknáním 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, hází ji znovu z čáry hodu. Poté ještě pokračuje ve hře jedním cvrknutím, přičemž může hrát libovolnou kuličkou.

Dojde-li k ovlivnění pohybu jedné či více kuliček vnějším faktorem, umístí hráči po vzájemné dohodě tyto kuličky na místo, kde byly, či by dle jejich předpokladu skončily. Pokud se hráči neshodnou, zda došlo k poškození či zvýhodnění zahrávajícího, pokusí se důlkový rozhodčí učinit rozhodnutí na základě informací hráčů či hodnověrných svědectví. Nebude-li rozhodčí schopen situaci objektivně posoudit, nařídí nový hod/cvrnk.

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

Pokud by došlo k blíže nespecifikovaným událostem a hráči ani důlkový rozhodčí by si nevěděli rady, postupuje se dle pravidel kuliček uznaných Českým kuličkovým svazem (<http://www.kulicky.com/oficialni-pravidla.php> ).