

Kompletní pravidla kuliček

schválené Českým kuličkovým svazem.

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

- 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 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.
- 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 min. 5 cm hluboký. Za důlkem musí být min. 2 m volného prostoru. Důlek má kulatý tvar.

3. Průběh hry

- 3.1 Hra se zahajuje rozhozem 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 zápasu, jeho soupeř v sudých.
- 3.2 Rozhozem se rozumí hod jednou kuličkou směrem k důlku. Vítězem rozhozu se stává hráč, jehož kulička se nalézala 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, tečuje soupeřovu kuličku, rozhoz se taktéž opakuje. 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. 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.
- 3.3 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.

- 3.4 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 čáru hodu, nepovažuje se toto za hod a hráč ji může sebrat a házet jí znovu.
- 3.5 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.
- 3.6 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.
- 3.7 Hráči se střídají ve hře vždy po jednom cvrnknutí, a to bez ohledu na to, zda kulička zasáhne důlek. 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.
- 3.8 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.
- 3.9 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.
- 3.10 Vítězem zápasu se stává soutěžící, který dosáhl předem stanoveného počtu vítězných her.
- 3.11 Posune-li hráč omylem některou (ať svou či soupeřovou) kuličku (např. kopnutí do kuličky), vrací se tato na původní pozici. Nelze-li zjistit, kde se nacházela, řeší se situace následovně:
- 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 soupeře, 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 zastavení jedné či více kuliček vnějším faktorem, který se pohne kdykoliv od okamžiku odhození nebo cvrnknutí do kuličky až do zastavení všech pohybujících se kuliček, případně k posunutí jedné či více kuliček v kterýkoliv okamžik, vrací se tyto na původní pozici. Není-li možno u všech zjistit, kde se nacházely, tyto se seberou a hází se znovu z čáry hodu v pořadí, v jakém hráči házeli na začátku dané hry. Poté se pokračuje ve hře standardním způsobem.

Dojde-li v případě úspěšného odcvrnkávání, kdy kulička odcvrnkávajícího hráče trefila kuličku soupeře, k zastavení jedné či více kuliček vnějším faktorem, který se pohne kdykoliv od okamžiku cvrnknutí do kuličky až do zastavení všech pohybujících se kuliček, má odcvrnkávající hráč na výběr z těchto možností:

- Obě kuličky umístí na původní místo a hraje znovu.

- Obě kuličky ponechá na místě, kde skončily.

Dojde-li k rozlomení kuličky na více částí, hráč použije novou kuličku a cvrnk 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 cvrnkáním.
- 3.13 Jestliže hráč nemůže během hry nalézt některou ze svých kuliček, může ji ponechat na svém místě a pokračovat cvrnkáním náhradní kuličkou z čáry hodu.
- 3.14 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, 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.

3.15 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.

3.16 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, vrátí 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, vrátí 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.

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

3.18 Při hře je dovoleno kouřit pouze se souhlasem soupeře.

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