

# **Pravidla pro určení pořadí ve „CVRČKOVI“ od roku 2003 + Další ustanovení a pravidla**

Do roku 2003 vždy rozhodoval o umístění pouze počet shozených kuželek. U hráčů, kteří vypadli v 1. kole, 2. kole i v semifinále nerozhodovalo lepší umístění.

## **1. O nasazení (hracím pořadí) u jednotlivých stolů rozhoduje v prvním kole los.**

Nasazení (hrací pořadí) u stolů v dalších kolech se určuje:

- A: podle umístění – a to vždy tak, že v posledním odehraném kole první bude končit a v posledním odehraném kole poslední bude začínat**
- B: podle počtu kuželek v posledním odehraném kole**
- C: podle umístění v předešlém kole**
- D: podle počtu kuželek v předešlém kole**

Hráče, který postoupí do dalšího kola, ale musí odejít, nahrazuje hráč od toho samého stolu, který skončil na prvním nepostupovém místě s tím, že se hráči posunou a počet shozených kuželek jim zůstává. Příklad – první musí odejít, takže druhý, třetí, čtvrtý atd. se posunou o jedno místo výše. Hráč, který musí odejít, je přesunutý na první nepostupové místo a počet shozených kuželek se mu také nemění.

Pokud se tomu stane v prvním kole u stolu, kde nikdo nevypadává, pořadí hráčů zůstává beze změn a od tohoto stolu v turnaji pokračují jen ti hráči, kteří nemusí odejít.

## **2. O pořadí u jednotlivých stolů rozhoduje ve všech kolech počet shozených kuželek.**

Počet hráčů, který postupuje do dalších kol, určují pravidla hry „CVRČEK“.

O pořadí hráčů, kteří vypadnou v 1. kole, 2. kole, 3. kole a v semifinále, rozhoduje:

- A: umístění v posledním odehraném kole - např. 3. hráč bude v tabulce vždy před 4. hráčem, i když 4. hráč u jiného stolu shodí více kuželek**
- B: počet kuželek dosažený v posledním odehraném kole**
- C: umístění v předešlém kole**
- D: počet kuželek v předešlém kole**
- F: umístění v minulém turnaji**

Při shodném počtu kuželek na konci hry u jednotlivých stolů, se hráči vždy rozhodí o pořadí.

Rozhoz se provede klasickým trojhodem. Vždy začíná ten hráč, který vyrovnal stav poražených kuželek. Kuželky shozené v rozhozu se do celkového součtu kuželek nezapočítávají.

## **3. Turnaje nadějí jsou rozděleny do tří věkových kategorií. Před turnajem podle počtu hráčů určíme – počet stolů, počet hráčů u stolu, počet hodů a počet postupujících do dalších kol nebo finále.**

### **DALŠÍ USTANOVENÍ A PRAVIDLA:**

- 1. Mytí stolů – stůl je během hry možno umýt po každém pátém kole, pokud si to přeje polovina nebo více hráčů u stolu.**
- 2. Při zjištění chyby při počítání kuželek – pokud o postupu do dalšího kola rozhodne chyba při počítání kuželek, lze jí opravit do odehrání třetích hodů následujícího kola. Následně zjištěnou chybu ve finále, lze opravit do vyhlášení výsledků turnaje. (Toto neplatí po finále dílčích turnajů, v tabulce O KRÁLE STRMILOVSKA při bodování. Tam lze bodování upravit do dalšího turnaje.) Poté již nelze výsledky opravovat.**
- 3. Předávání výher – výhry, které si po turnaji na který byly určeny, nikdo nevyzvedne, pokud se nezkazí, tak se převádějí do dalších turnajů. Ve výjimečných případech lze dopředu domluvit ponechání případné výhry u dohodnuté osoby.**

## DALŠÍ USTANOVENÍ A PRAVIDLA:

- 4. Každý hráč hází třikrát. Každý hod se zahajuje tak, že startovní čára je před cvrčkem. Kdo zahájí hod tak, že startovní čára je za cvrčkem, hod je neplatný. Jakmile cvrček přejede startovní čáru, počítá se to jako platný hod i v případě, když by cvrček nedojel ke kuželkám anebo by se vrátil zpět do místa, odkud byl hod zahájen. Jeden hod ( trojhod ) jsou tři hody, kdy se dohazuje zbytek kuželek, které zůstanou stát po prvním nebo druhém hodu. Pokud hráč hodí devět kuželek na jeden hod nebo druhým dohodí případný zbytek kuželek po prvním hodu, hází další hod do plného pole – devítky. Maximum je  $3 \times 9 = 27$  kuželek. Při hodu, kdy cvrček narazí do mantinelu (ducne), dříve než do kuželky, hod je špatný, kuželky se musí znovu postavit a hráč pokračuje dalším hodem. Při hodu, kdy cvrček narazí do kuželky a ta shodí jinou, považují se všechny za shozené i v tom případě, když kuželka narazí při pádu do mantinelu. Jiná situace je, když cvrček porazí kuželku - podle pravidel bez předchozího dotyku s mantinelem a pak cvrček pokračuje dál a narazí do mantinelu a porazí ještě stojící kuželky, tak ty už neplatí a počítají se pouze ty kuželky, které porazila kuželka shozená podle pravidel. Všechny kuželky shozené cvrčkem nebo i kuželkami, které jsou ovlivněné cvrčkem, který se dotknul mantinelu, už neplatí a musí se znova postavit. Pokud se kuželka při hodu opře celá - hlavou i tělem o mantinel a cvrček se o ní zarazí nebo odrazí a porazí stojící kuželky, tyto kuželky se musí znova postavit. Pokud se kuželka při hodu opře o mantinel jen hlavou nebo částí na které stojí a cvrček se o ní zarazí nebo odrazí a porazí stojící kuželky hod je platný. Vždy co shozená kuželka to bod.**
- 5. Stolu se můžeme držet, ale pokud hráč do něho strčí a tím ovlivní počet shozených kuželek, tak za ten jeden konkrétní hod se mu nepočítá žádná kuželka.**
- 6. Pokud kdokoliv zasáhne do pohybujících se kuželek kromě hráče, který právě hraje a je pravděpodobné, že by pohybující kuželka nebo kuželky mohly podle běžných pravidel shodit ještě stojící kuželku nebo kuželky, tak sám hráč může požadovat opravný hod. Opravný hod se hází do stejného postavení kuželek, které bylo před ovlivněným hodem. Hází se jen jeden hod - ne trojhod.**
- 7. Pokud kdokoliv strčí do stolu kromě hráče, který právě hraje a ovlivní tím hod anebo padání kuželek, hod je neplatný a hráč má právo na opravný hod. Opravný hod se hází do stejného postavení kuželek, které bylo před ovlivněným hodem. Hází se jen jeden hod - ne trojhod.**
- 8. V případě, že se hrajícímu hráči u stolu, kde právě hraje, nebude zdát u hodu jiného hráče padání kuželek podle pravidel. Může požadovat opravný, jeden konkrétní hod, a to pouze za podmínky, pokud si nebude polovina nebo většina hráčů, kteří jsou právě u stolu jistí tím, že hod a padání kuželek proběhlo podle pravidel.**
- 9. Záměrné zneužívání anebo využívání pravidel, které je obsažené v bodech 6. 7. a 8. pro opravné hody ať už hrajícím hráčem nebo i přísedícím, se trestá vyřazením z turnaje hráče, který ještě hraje.**
- 10. Každý hráč, který postoupí do finále turnaje, má právo na 3 zkušební hody.**
- 11. Pokud hráč stojí o radu a kdokoliv mu poradí i během hry, není to v rozporu s pravidly. V turnajích nadějí je přímo povinností každého zkušeného hráče cvrčka, aby všem nadějším bez rozdílu, poctivě radil.**
- 12. Nikdy se nedotýkejte cvoku na cvrčkovi rukou. Cvok lze utírat nemastným, čistým hadrem, který může být napuštěný okenou.**