

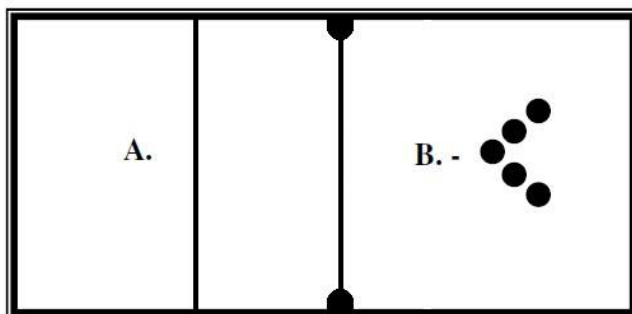
# Dymokurská koule – pravidla hry

## Postavení koulí:

Přední koule musí být umístěna na zadním bodě, do rohů umístit koule každou jiné skupiny, koule číslo 8. do středu.

A: přední pole

B: zadní bod



## Zahájení hry:

Rozlosování provádí rozhodčí mincí 10Kč, na hráče s nižším startovním číslem připadá znak panny. Začínající hráč položí bílou kouli libovolně do předního pole. Hráč může začít rozstřel libovolným stylem **tak, aby se alespoň jedna barevná koule dotkla mantinelu.** Pokud hráč neumístí žádnou kouli nebo se dopustí jiné chyby, pokračuje protihráč. Pokud při rozstřelu padnou současně koule jedné nebo druhé skupiny a není jasné pořadí, určí skupinu rozhodčí. Jestliže při rozstřelu padne koule číslo 8, **nebo vypadne jakákoliv koule ze stolu, připraví se nový rozstřel,** který zahájí protihráč.

## Průběh hry:

Hráč pokračuje tak dlouho, pokud potápí svoje koule, při neumístění své koule nebo chybě pokračuje protihráč. Po umístění své poslední koule zahrává hráč kouli číslo 8 vždy do protilehlé kapsy, pokud i protihráč zahraje svou poslední kouli do stejné kapsy, musí do stejné kapsy umístit i kouli číslo 8. Pokud hráč umístí soupeřovi jeho poslední kouli do jakékoli kapsy, může si tento hráč vybrat libovolnou kapsu, do níž kouli číslo 8 umístí. Hráč může hrát soupeřovy koule a kouli číslo 8 o mantinel, pokud to daný strk vyžaduje. Pokud hráč potopí všechny svoje barevné koule, hraje na kouli číslo 8. Protihráč, který v tuto chvíli má na stole svoje barevné koule, nesmí hrát bílou kouli na kouli číslo 8 a to ani o mantinel, pokud tak zahraje 2x, prohrává. Při hře na spící koule může hráč střílet pouze na koule své barvy. Hráč může, na šíři tága, odsadit bílou kouli od mantinelu, **pokud se bílá koule mantinelu dotýká.**

## **Fauly:**

Hráč nezasáhne žádnou ze svých ani soupeřových koulí, (tzv. prázdný šťouch), pokud se chyba opakuje 3x v po sobě se opakujících strcích, hráč prohrál. Bílá koule spadne hráči do kapsy, soupeř rozehrává z předního pole (tzv. přes půlku). Hráč se kterékoli koule dotkne tágem, oděvem nebo tělem a to před i po šťouchu, rozhodčí umístí kouli zpět na původní místo a pokračuje soupeř. Hráč dotykem shodí svoji kouli do kapsy, rozhodčí dá protihráčovu libovolnou kouli do kapsy a pokračuje soupeř. Hráč hraje s koulemi, které jsou v pohybu! Tágo se nesmí dotknout koule 2x! Hráč se při stavění bílé koule dotkne jakékoliv jiné koule, rozhoduje rozhodčí! Na bílou kouli se po rozehraní hraje pouze jednou!!!

## **Prohra:**

: po vypadnutí jakékoliv koule

koule číslo 8:

: je zahrána do kapsy předčasně

: je zahrána s chybou

: je zahrána do jiné než určené kapsy

## **Doložka fair-play:**

Turnaj se hraje v pravidlech fair-play, zjistí-li rozhodčí konání proti tomuto pravidlu, může být hráč pro danou hru diskvalifikován. Vítězství pak bude připsáno soupeři.

.....  
Dohrávací soutěž, tzv. Finská liga, má časový limit 20 min. na hru. Po uplynutí limitu, rozhoduje o vítězi počet potopených koulí nebo rozhodčí. Zaplacením účastnického poplatku se hráč zavazuje dodržovat tato pravidla a souhlasí s tím, že organizátor má právo pořizovat video a audio záznamy.

**Pasivní hra:**

Pokud se při hře obou soupeřů na černou kouli dostane hra do situace pasivity, tedy ani jeden ze soupeřů ve třech po sobě jdoucích šťouchách se viditelně nesnaží potopit černou kouli, může být nařízen nový zápas.

**Patová situace:**

Pokud se hra dostane do jakékoliv bezvýhodné situace, může být nařízen nový zápas.

06.01.2017