

# Pravidla integrovaného závěsného kuželníku = iKuželníku (oficiálních pravidla dle AISy č. 202)

## Hra + počet hráčů:

Tato hra je týmová. Tým mohou tvořit minimálně 3 a maximálně 4 hráči. Cílem je shodit co nejvíce kuželek = získat co nejvíce bodů (každá regulérně poražená kuželka se hodnotí jedním bodem). Výsledné skóre týmu tvoří součet bodů tří hráčů týmu, kteří v obou disciplínách porazili nejvíce kuželek.

## Disciplíny + počet hodů:

Soutěží se ve dvou disciplínách – v hodech „do plných“ a v hodech „dorážkových“. V obou disciplínách, které na turnajích následují hned po sobě, má každý hráč týmu k dispozici 20 hodů.

### - Hody do plných (PL)

Před každým hodem se postaví do základního postavení všech devět kuželek. Závodník vždy hází do plného počtu (tj. do devíti) kuželek.

### - Hody dorážkové (DO)

Po každém hodu se odstraní regulérně poražené kuželky a závodník hází do zbylých. Pokud padne poslední kuželka z devíti, pak se znovu postaví na další hod základní postavení t. j.: všech devět kuželek.

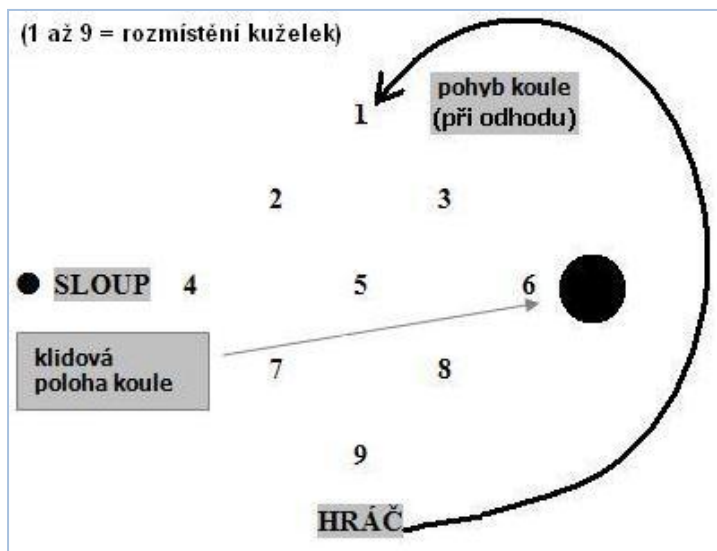
## Regulérně poražené kuželky:

Kuželky musí být poraženy pouze nárazem zezadu, t. j.: koulí, která míří směrem k hráči, aniž se předtím čehokoli dotkla. Přitom se smí odhazovat pouze tím směrem, kde visí koule na začátku hry – tzv. klidová poloha koule (u hrací soupravy je to směrem od sloupu s ramenem).

## Počítají se pouze:

- Kuželky poražené přímo koulí.
- Kuželky poražené nárazem regulérně poražené kuželky do druhé.

Koule musí být zachycena (rozhodčím soupravy, nebo podavačem koulí) v okamžiku, kdy se přestane pohybovat směrem k závodníkovi. Pomocníci a stavěči kuželek musí vyčkat do okamžiku, kdy jsou kuželky v klidu.



## Neregulérně poražené kuželky:

- Kuželky, které byly poraženy koulí zepředu, tedy při pohybu koule směrem od závodníka.
- Kuželky poražené kuželkou, či kuželkami, které byly sraženy neregulérně.
- Koule se před stykem s kuželkami dotkla sloupu s ramenem.
- Kuželky, které porazila obsluha kuželníku při odstraňování kuželek, poražených v předchozím hodu.

## Důvody k opakování hodu:

- Jestliže cizí těleso nebo osoba, která je v hracím prostoru nebo se do něj dostane, změní směr hozené koule. Za cizí těleso se považuje i neodklizená kuželka při hodech dorážkových.
- Pokud osoba chytající koulí ji zachytí dříve, než koule projde nad ložiskovým křížem při pohybu směrem k hráči.
- Pokud hráč ovlivněn vnějšími okolnostmi nemůže správně odhodit koulí (např. při vběhnutí cizí osoby na hrací plochu, nebo při podobném vyrušení závodníka v průběhu odhodu).
- Ovlivní-li výsledek hodu jiné vnější okolnosti, na kterých nemá hráč účast (např. utržení koule z lanka a podobně).

Ve všech těchto případech se hod, ani případně dosažený výkon do výsledku nezapočítávají.

## Odebírání poražených kuželek:

Při dorážkových hodech jsou rozhodčí povinni zajistit průběžné odebírání poražených kuželek mezi jednotlivými hody, tak aby nepřekážely při dalším hodu.

## Hodnocení výkonu týmu:

Výkon týmu je tvořen součtem bodů nejlepších tří hráčů. Výkon hráče, který ve čtveřici dosáhl nejhoršího výkonu, se do hodnocení družstva nezapočítává.

## Hrací souprava:

Technický popis a rozměry jsou uvedeny v příloze č. 1. těchto pravidel: PARAMETRY ZÁVĚSNÉHO KUŽELNÍKU.

## DOPLŇUJÍCÍ PRAVIDLA iKUŽELNÍKU PRO OFICIÁLNÍ TURNAJE

### Nahlášení sestavy družstva:

Kapitán družstva nahlásí při prezentaci kompletní sestavu týmu včetně náhradníků.

### Starty týmů a jednotlivých hráčů:

Pokud některý hráč týmu nenastoupí do 10 minut od první výzvy ani ho nezastoupí náhradník, nezapočítává se týmu do tabulky žádný bod. Všichni hráči týmu nejprve odhází hody do plných a pak (po té co hráči všech týmů odhází hody do plných) nastupují ve stejném pořadí k soutěži hodů dorážkových (zpravidla jsou dopoledne hody do plných a odpoledne hody dorážkové).

### Cvičné hody:

Hráč má nárok na tři cvičné hody jak před hody do plných (PL), tak před hody dorazovými (DO) během kterých si určí přesné místo odhodu (nastaví si vozík nebo židli) ze kterého se už pak nesmí (s vozíkem nebo židlí) během všech hodů hýbat.

U cvičných hodů před PL se hází do plných a u cvičných hodů před DO se hází dorážka (kuželky se před dalším cvičným hodem postaví pouze tehdy pokud byly sraženy všechny kuželky). Hráč nemusí vyčerpat plný počet cvičných hodů, na které má nárok.

### Přerušení hry:

Hra může být přerušena rozhodčím na žádost hráče nebo organizátora. Pokud by hráč přerušil hru na déle jak 5 minut, musí za něj nastoupit další hráč v týmu. Hráč, který hru přerušil dohází své hody při dalším střídání, nejdéle však do 10 minut od ukončení hodů všech ostatních hráčů týmu.

Dojde-li k přerušení hry na podnět organizátora, nebo rozhodčího a trvá-li toto přerušení déle jak 5 minut má hráč nárok na další cvičné hody. Při přerušení hry na podnět hráče nemá tento hráč nárok na další cvičné hody!

### Začátek a konec hodu a startu:

- Za začátek startu jednotlivce v bloku (PL nebo DO) se považuje pokyn rozhodčího k zahájení hry.
- Za začátek hodu se považuje pokyn rozhodčího soupravy, nebo podavače koule „HRA“. Tento pokyn musí být dán nahlas a zřetelně tak, aby jej slyšel jak hráč, tak i obsluha hrací soupravy.
- Za ukončení hodu se považuje okamžik, kdy koule opustí ruku hráče.
- Za ukončení startu jednotlivce v bloku (PL nebo DO) se považuje pokyn rozhodčího k opuštění hracího prostoru po ukončení hry.

### Řešení plichty (rovnosti bodů) v konkrétním turnaji (kole):

Pokud mají týmy na turnaji stejný bodový výsledek, rozhodují o jejich umístění následující hlediska v pořadí, jak jsou uvedena:

- Vyšší dosažený výsledek týmu v dorážkové části (tří nejlepších hráčů týmu).
- Vyšší výsledek jednotlivce v hodech dorážkových.
- Vyšší celkový výsledek jednotlivce (pokud nadále trvá rovnost, bere se výsledek druhého případně třetího nejlepšího).

### Řešení plichty (rovnosti bodů) v celoroční soutěži o nejlepší tým:

Pokud mají týmy (po sečtení čtyř jejich nejlepších turnajových výsledků) stejný bodový výsledek, rozhodují o umístění v závěrečném hodnocení následující hlediska v pořadí, jak jsou uvedena:

- Vyšší dosažený výsledek týmu v kterémkoli kole soutěže.
- Vyšší celkový výsledek jednotlivce ze všech kol soutěže (pokud nadále trvá rovnost, bere se výsledek druhého případně třetího nejlepšího hráče).



***Za Asociaci integrovaných sportů (AIS) vám přejeme při iKuželniku mnoho krásných sportovních zážitků.***

*Protože je iKuželník nový sport, provádí AISa, po konzultacích se sportovními kluby, změny pravidel. Cílem je nastavit pravidla tak, aby co nejvíce eliminovala rozdílné hendikepy jednotlivých hráčů. iKuželník, integrovaný mezi sporty lidí bez hendikepu, se stává též závažným kuželníkem integračním, neboť napomůže rovnocennému zapojení nehendikepovaných lidí do aktivit lidí s hendikepem.*

***Více informací o iKuželniku, AISa a dalších jejich aktivitách naleznete na: [www.integrovanesporty.cz](http://www.integrovanesporty.cz).***