

# Pravidla Turnaje v ringu, Uzlařské regaty a doprovodných soutěží

## Turnaj v ringu

V turnaji hrají smíšené týmy o 3 hráčích.

Zápasy se hrají **do 15** bodů s tím, že k vítězství není zapotřebí rozdílu 2 bodů, tj. postačí 15:14.

### PODÁNÍ:

Podání se musí uskutečnit **najednou** na znamení rozhodčího.

Podání se mění, vždy když je součet bodů dělitelný 6 (tj. každý podává **3x po sobě**).

V případě, že podávající hráč během podání zahrál „teč“ a kroužek dopadl do hřiště soupeře, hráč získává bod.

V případě přešlapu při podání je vyhozený kroužek „mrtvý“ a soupeř získává bod.

### HOD KROUŽKU:

V době odhodu kroužku alespoň jedna noha musí být v kontaktu s hrací plochou, tzn., že **není dovoleno házet z výskoku**.

**Před odhozením** kroužku může hráč použít **výkrok**.

Pohyb ruky držící kroužek musí být **plynulý**. Je **zakázáno „naznačování“ kroužkem**. **Klamání** tělem nebo volnou rukou **je dovoleno**.

Kroužek, který **během dopadu zasáhl čáru**, je hodnocen jako dobrý.

Pokud dojde **k teči** během hry a kroužek po dotyku přejde přes síť na polovinu soupeře, hra pokračuje a kroužek zůstává dál ve hře.

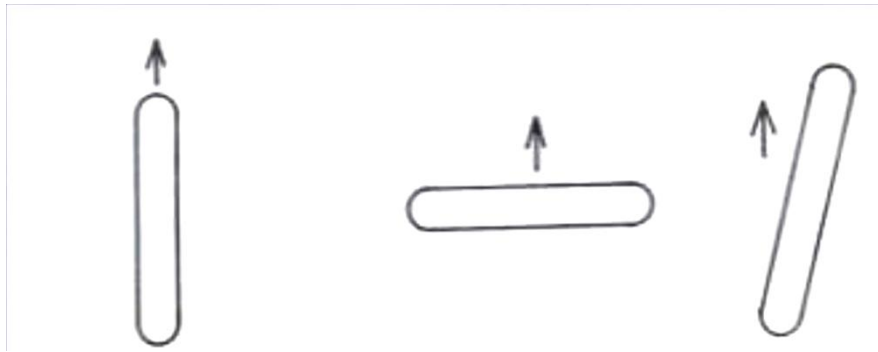
### LET KROUŽKU:

Kroužek musí vždy **rotovat** kolem své osy (napodobovat let házečího disku).

Při odhození nesmí kroužek letět v pozici kolmo k zemi a na plochu ve směru letu - tzv. „sekera“ - a ani se této poloze příliš blížit.

Při letu se kroužek **může chvět** nebo **komíhat**, ale **nesmí dělat kotouly** (tj. dokončit obrat přes osu o 180 stupňů).

Po srážce 2 kroužků, které dopadnou na jednu polovinu hřiště, budou započítány 2 body tomu týmu, na jehož stranu tyto kroužky nedopadly.



chybně letící („sekera“)

správně letící

Let kroužku (pohled shora)

### CHYTÁNÍ:

Kroužek lze chytat jednou rukou, odhodit se musí stejnou rukou, do které byl chycen.

**Je zakázáno:** přendávat kroužek z jedné ruky do druhé. Nahrávat spoluhráči nebo sobě. Držet **dva kroužky v jedné ruce**. Navléct kroužek na ruku. **Dotknout se** kroužkem drženým v ruce jakékoliv části svého těla, těla spoluhráče, hřiště nebo sítě.

**Je povoleno:** **Znovu chytat** vypadnutý kroužek z ruky. **Současné chycení** jednoho kroužku spoluhráčem. Chytit do každé ruky jeden kroužek. Chytat a odhazovat kroužek z místa **mimo hřiště**.

### SKLENĚNÁ ZEDĚ:

**Není dovoleno přesáhnout** jakoukoliv částí těla středovou čáru hřiště, ani se jí dotknout.

### ZDRŽOVÁNÍ:

Čas držení kroužku hráčem je omezen **3 sekundami**, které rozhodčí začne počítat ve chvíli, kdy **usoudí**, že hráč s kroužkem **pasivně stojí** a zdržuje tak hru. (musí být odhozen **dříve**, než zazní **první** písmeno ze slova „Tři!“)

### ŘEŠENÍ SPORNÝCH SITUACÍ:

Pokud se **všichni hráči** na hřišti při řešení sporných situací shodnou, rozhodčí je jejich názor povinen **akceptovat**. V případě, že se rozhodčí nemohou dohodnout, podání se opakuje.

**Čekací doba** pro hráče k nástupu k utkání je 2 minuty od vyhlášení zápasu rozhodčím. Pokud hráči jednoho týmu nedorazí, kontumačně prohráli. Pokud nedorazí hráči obou týmů, hraje se další zápas a tento se hraje poté.

Jeden hráč může hrát za dva týmy, ale musí být předem jasné, který tým vyhraje, když se setkají. Jeden hráč může hrát za dvě kategorie, ale ta druhá musí být vyšší než jeho kategorie.

# Putovní pohár

O putovní pohár hrají týmy o třech trojicích (nezáleží na kategoriích). Pořadí týmů se počítá součtem pořadí jednotlivých dvojic v turnaji. Tým s nejnižším součtem je první.

## Doprovodné soutěže

### **Střelba ze vzduchovky**

Střelí se 5 ran na bodovaný terč. Žádné nástřelné.

Pořadí se určí podle nastřílených bodů.

### **Foukačka**

Střelí se 5 šipek na bodovaný terč. Žádné nástřelné. Vzdálenost od teče je podle kategorie různá.

Pořadí se určuje podle nastřílených bodů.

### **Puzzle**

Puzzle se skládají na čas. Složitost puzzlí je podle kategorie.

Pořadí se určuje podle času.

### **Kloboučku hop**

Z kolébky se odpalují kloboučku ve zvolené vzdálenosti od hrací desky s jamkami. Každý klobouček se může odpálit jen jednou. Hodnotí se klobouček zapadnutý do jamky. Počet bodů se určuje podle hodnoty jamky. Pokud klobouček jedné barvy spadne do jamky stejné barvy získává účastník dvojnásobný počet bodů.

Pořadí určuje počet získaných bodů.

# Rozstřel

Provádí se na konci akce před vyhlášením výsledků.

Provádí se při shodném počtu bodů (času) na prvních třech příčkách následovně:

V soutěži kde nastal shodný počet bodů (času).

Ten kdo vyhraje rozstřel má lepší umístění.

V případě neúčasti jednoho z rozstřelovaných, má nezúčastněný horší umístění.

V případě rozstřelu třech účastníků, ze kterých se 2 nedostaví, dostává ten 3 lepší umístění a další umístění se neuděluje.

V případě neúčasti všech rozstřelovaných se místo nebo místa neuděluje.

**Pravidla budou zopakována před zahájením turnaje. Pořadatel si vyhrazuje právo na změnu pravidel, případné změny oznámí před zahájením turnaje.**