

ŠKOLSKÝ POHÁR 2018

Kulečnickový turnaj pro žáky základních škol

PROPOZICE TURNAJE

TERMÍN TURNAJE:

Pátek, 22. června 2018

Slavnostní zahájení 9:30 hodin

Začátek turnaje 10:00 hodin

Finále max. 16:00 hodin

Slavnostní zakončení maximálně do 17:00 (dle účasti)

Přesný časový harmonogram bude zveřejněn na místě

Občerstvení na místě zajištěno

MÍSTO KONÁNÍ

Kulečnicková herna [Harlequin](#), Oblouková mezi domy 6 až 8, dvorní trakt, 101 00 Praha 10

SYSTÉM TURNAJE

ŠVÝCARSKÝ SYSTÉM NA 4 KOLA.

- Princip švýcarského systému spočívá v rozdělení týmů tak, aby proti sobě v každém kole hráli stejně nebo alespoň co nejpodobněji kvalitní hráči z předchozích kol.
- První kolo bude nasazeno po konzultaci s trenéry s ohledem na výkonnost jednotlivých účastníků.
- Hráči, kteří zvítězí, obdrží bod, hráči remizující získají půl bodu a poražení nedostanou bod žádný.
- V dalším kole vítězi hrají proti vítězům, remizující proti remizujícím a poražení proti poraženým.
- V dalších kolech hrají proti sobě soupeři se stejným nebo co nejpodobnějším skóre.
- Žádný hráč nehraje dvakrát se stejným hráčem.
- Základní pravidlo je následné seřazení hráčů ve skupinách se stejným skóre podle žebříčku.
- Hráči z horní poloviny každé skupiny hrají s hráči z dolní poloviny. Například pokud má osm hráčů stejný počet bodů, první z nich hraje s pátým, druhý se šestým atd. Ke změnám dochází jen tehdy, pokud by se znovu setkali hráči, kteří již spolu hráli.
- Podrobná pravidla párování jsou obvykle dost složitá a páry tak většinou určuje počítač.

ZÁPAS

Zápas je utkání hráče č. 1 s hráčem č. 2

Každé utkání sestává z her.

Hra začíná rozstřelem a končí potopenou osmičkou.

Hra se vyhodnocuje podílem potopených koulí.

PŘÍKLAD:

HRÁČ "1" POTOPIL VŠECHNY SVÉ KOULE A NÁSLEDNĚ I OSMIČKU, HRÁČ "2" POTOPIL TŘI SVÉ KOULE. VÝSLEDEK HRY JE TEDY 5:3.

Každé utkání je časově omezeno na 20 minut. V případě, že hráči dohrají první hru před koncem časového limitu, začnou hru další atd.

Získané body neustále načítají až do vypršení časového limitu.

Po zaznění zvukového signálu hráči okamžitě přestanou hrát a doplní ke svému skóre dosažené body z rozehrané hry, jsou-li nějaké.

VÝSLEDEK ZÁPASU JE POMĚREM SOUČTU DOSAŽENÝCH BODŮ HRÁČŮ Z TÝMU A A HRÁČŮ Z TÝMU B. PŘÍKLAD:

HRÁČI ODEHRÁÍ BĚHEM 20 MINUT ZÁPAS TAK, ŽE HRÁČ "1" S HRÁČEM "2" ODEHRÁLI 5 PLNÝCH HER A ROZEHRÁLI HRU ŠESTOU. DOSAŽENÉ BODY JSOU UVEDENY V TABULCE. VÍTEŽNÝM HRÁČEM JE HRÁČ "1" V POMĚRU 24:20.

1.hra

2.hra

3.hra

4.hra

5.hra

6.hra

utkání

Hráč 1	Hráč 2
5	2
5	4
5	3
1	5
5	3
3	3
24	20

PRAVIDLA HER

Disciplína: Zkrácená „Osmička“

Hraje se podle pravidel „Osmičky“ jen s menším počtem koulí – 9, které se staví do diamantu stejně jako u „Devítky“. Barevné koule jsou kolem osmičky, která je ve středu diamantu, naskládány náhodně.

Každá bílá koule, která spadne do kapsy, je následně v ruce a soupeř si ji může umístit kamkoliv na stole.

ORGANIZÁTOŘI:

Za ČMBS generální sekretář: František Nejedlo, +420 608 222 519, gs@cmbs.cz

Ředitel turnaje: Tomáš Kejla, Tomáš Vančura

POŽADAVKY NA OBLEČENÍ

Dress code "B" vítán, není podmínkou (je vhodný u již aktivně hrajících účastníků)

DOSTUPNOST

Mapa: [zde](#)