

Upravená oficiální pravidla pro HAWLE METANOU, dle kterých se budou odehrávat finálová kola.

Kapitoly:

[1. Hřiště](#)

[2. Sportovní náčiní, středový puk, měřidla](#)

[3. Hra družstev](#)

[4. Zjednodušená pravidla](#)

1. HŘIŠTĚ

1.1. Hřiště sestává u umělých ledových ploch z dané ledové plochy. U přírodního ledu a letních ploch jsou délky drah včetně bezpečnostních odstupů minimálně 30m. Mantinel patří k hrací ploše.

1.2. Dráha metané pro soutěž družstev: viz obrázek, ženy mají startovací čáru o 2 metry blíže k cílovému poli.

1.3. Ohraničení cílových polí: všechna cílová pole hřiště se ohraničí barevnými čarami širokými 8 – 30mm. Ve všech případech je ohraničením venkovní okraj značení. Vylomené části se při znatelných rýhách nerespektují. Odchytky síly čar se u barevných značení rovněž nerespektují. Vnější okraj platí též jako ohraničující linka dojde-li při opakovaném rýsování (obtahování) na ploše ke zdvojení značení.

2. SPORTOVNÍ NÁČINÍ

2.1. Kotouč sestává z tělesa kotouče, ručky a letní popř. zimní kluzné desky.

2.2. Středový puk (pohyblivý cílový předmět) je kulatý prstenec s profilovanou stranou a hladkou stranou pro letní hrací plochy. Na vnitřním průměru puku jsou umístěny čtyři středící pomůcky umožňující přesné umístění puku na středový kříž.

3. HRA DRUŽSTEV

3.1.1. U pětičlenného družstva má každý hráč k dispozici jeden kotouč, kterým musí v každé otáčce provést jeden hod. Všichni hráči musí být uvedeni jmenovitě na soupisce družstva. Družstvo smí mít během zápasu na hrací ploše pouze 5

kompletních kotoučů.

3.1.2. Dokud družstvo nemá úplný počet hráčů, musí se vzdát hodů chybějícího hráče. V soutěži zůstává, dokud sestává alespoň ze čtyř hráčů.

3.1.3. Vedoucí družstva je oprávněn projednávat s rozhodčím všechny otázky vztahující se k aplikaci pravidel hry během zápasu. Musí se během zápasu zdržovat na hrací ploše a viditelně nosit přiřčené označení. Není-li vedoucí družstva na hrací ploše, plní jeho funkci zástupce, pokud je jako takový uveden na soupisce družstva.

3.1.4. Vedoucím hry je hráč, který se dle prav. 353 zdržuje během otáčky u cílového pole.

3.1.5. Náhradník může být vystřídán po ukončení kterékoliv hry a na libovolný počet her. Při zranění hráče může být náhradník vystřídán okamžitě. Vystřídaný zraněný hráč nesmí nastoupit zpět do hry, ve které byl vystřídán. Pravidla hry

3.1.6. Hra má 4 otáčky. Snížení počtu otáček je možné.

3.1.7. Otáčka je ukončena, když obě družstva hodila všechny své kotouče v jednom směru a výsledek byl odsouhlasen oběma vedoucími.

3.1.8. Při hodu musí stát hráč na místě k tomu určeném (startovací čáře o délce 0,25m) a dotýkat se ho nohou. Nesmí tedy zvýhodňovat svou pozici házením z kraje hřiště nebo čáru při odhodu překračovat. Nestál-li hráč na vyznačeném místě, je hod neplatný a nesmí být opakován. Minusové body dosažené tímto hodem se započítávají.

3.2. Pořadí hodů

3.2.1. Zápas zahajuje hráč družstva, které je v rozpisu zápasů uvedeno jako začínající. Dosáhl-li jeho kotouč cílové pole a zůstal v něm, hází hráč soupeře. Opustí-li kotouč zahajujícího hráče cílové pole nebo je nedosáhl, hrají hráči jeho družstva až do okamžiku, kdy zůstane kotouč v poli. Následně hraje druhé družstvo až do dosažení lepšího umístění vlastního kotouče k puku. Stejná vzdálenost soupeřících kotoučů ještě nedává lepší umístění.

3.2.2. Hodí-li některý z hráčů tak, že všechny kotouče opustí cílové pole, pokračuje ve hře hráč téhož družstva.

3.2.3. Družstvo, které dle rozpisu zahajuje v 1. otáčce, začíná též ve 3. otáčce.

Družstvo soupeře zahajuje 2. a 4. otáčku.

3.2.4. Neoprávněný zahajovací hod je neplatný a nesmí být opakován. Hrál-li ale již i soupeř, jsou oba hody platné a ve hře se pokračuje.

3.2.5. Zapomenutý hod nesmí být hozen dodatečně, hrálo-li mezitím již družstvo soupeře.

3.3. Předčasně ukončená otáčka

3.3.1. Je-li otáčka předčasně ukončena oboustranným souhlasem vedoucích otáčky posunutím kotoučů nebo puku, platí odsouhlasený výsledek k tomuto ukončení.

3.4. Změny polohy puku

3.4.1. Puk je před každou otáčkou položen na středový kříž cílového pole. Změní-li se jeho poloha působením odpovídajícím pravidlům, zůstává puk ve změněné poloze, která je směrodatná též pro hodnocení.

3.4.2. Opustil-li puk cílové pole, vrací se na středový kříž. Leží-li na jednom nebo více platných kotoučích, zůstává v této poloze. Je-li na středovém kříži kotouč, posune se tento směrem, ve kterém nejvíce přesahuje tak daleko, aby bylo možno na středový kříž položit puk. Další kotouče bránící posunutí se posunou do potřebné vzdálenosti stejným směrem. Stojí-li kotouč přesně na středu kříže, posune se do potřebné vzdálenosti směrem k přední hraniční čáře tak daleko, až je možné puk na středový kříž položit. Nachází-li se na jednom nebo více kotoučích, zůstává ve své poloze. Stojí-li puk na boční straně, překloupí se na příslušnou stranu. Bránící kotouče se posunou stranou, až je umožněno puk překloupit.

3.4.3. Dojde-li ke změně polohy puku vnějším zásahem, vrátí se na původní místo. Bylo-li zabráněno puku v pohybu vnějšími vlivy, musí se hod opakovat. Leží-li puk na nesprávné straně k danému povrchu hrací plochy (černou stranou dolů) , otočí se na správnou stranu.

3.4.4. Zjistí-li se po zahájení otáčky, že puk není položen přesně na středovém kříži, aniž byl zasažen hozeným kotoučem, položí se na středový kříž. Jakmile ale byl proveden i hod soupeřova družstva, puk ponecháme na místě

3.5. Změny polohy kotoučů

3.5.1. Zlepší –li hráč v cílovém poli postavení kotouče svého družstva vůči puku v rozporu s pravidly, odstraní se tento z cílového pole. Zhorší–li, zůstává na změněném místě.

3.5.2. Zlepší –li hráč v cílovém poli postavení kotouče soupeřova družstva vůči puku v rozporu s pravidly, zůstává tento ve zlepšené poloze. Zhorší–li, vrátí se tento na původní místo.

3.5.3. Platné hody jsou: Hod, při kterém kompletní kotouč včetně ručky opustil ruku hráče (odstavení kotouče se nepokládá za hod). Hod, při kterém kotouč dosáhl, nedosáhl cílové pole nebo je opustil či minul.

3.5.4. Neplatné hody jsou: Hod, při němž se držadlo kotouče jakýmkoliv způsobem dotkne asfaltu. Hod, který nebyl hozen z označeného místa hodu. Neoprávněný zahajovací hod. Hod s opakovaně použitým dílem sportovního náčiní během jedné otáčky. Hod s uvolněnými díly kotouče. Hod pravidlům neodpovídajícím kotoučem. Hod hozený do cílového pole v němž nebyl umístěn puk. Neplatné hody nesmí být opakovány

3.5.5. Dojde-li neplatným hodem ke změně polohy jednoho nebo více kotoučů nebo puku, obnoví se původní stav.

3.5.6. Přehozené kotouče. Přehozený kotouč je takový, který po hození dopadl celou plochou za přední hraniční čáru odhodového pole. Požaduje-li soupeř podle pravidla

3.5.7. opakování hodu, je provedený hod neplatný a musí být řádně opakován tímtéž kotoučem.

3.5.8. Všechny opakované hody musí být provedeny předtím použitým kotoučem (stejně těleso kotouče, stejná kluzná deska, stejná ručka).

3.5.9. Platné kotouče jsou: Kotouč, který je v cílovém poli nebo se dotýká některé hraniční čáry cílového pole. Převrácený kotouč, který se některou částí dotýká cílového pole se na kluznou desku postaví nebo postaví přes sebe tak, aby zůstala zachována nejmenší vzdálenost k puku. Na sobě ležící kotouče v cílovém poli se ponechají v jejich poloze. Kotouč, který stojí na hraniční čáře a je zasažen. Následná poloha kotouče je platná. Pro platnost kotouče je směrodatná jeho konečná (klidová) poloha po provedeném platném hodu.

3.6. Chování hráčů

3.6.1. „Fair Play“ je nejvyšším pravidlem hry. Chování účastníků soutěží musí odpovídat všeobecným sportovním zásadám. Hráč je čestný, poctivý a kamarádský.

3.6.2 Hráč stojící na označeném místě hodu nesmí být při hodu rušen či omezován.

3.6.3. U cílového pole se během otáčky smí zdržovat jen jeden hráč každého družstva – vedoucí hry. Musí mít svůj kotouč již hozen.

3.6.4. Při provádění hodu se nesmí nikdo zdržovat v nebo před cílovým polem.

3.6.5. Kotouče, které jsou mimo cílové pole musí být umístěny od jeho hraničních čar tak daleko, aby nebránily dalšímu průběhu hry. Jednotlivé díly sport. náčiní smí být během jedné otáčky použity jen jednou.

3.6.6. Hráči se musí během otáčky zdržovat se svým hracím náčiním za odhodovým polem. Při nedostatku místa se mohou hráči zdržovat mezi drahami. Nejdále však po přední hraniční čáru odhodového pole. K cílovému poli mohou jít až po ukončení otáčky. Náhradník a doprovod družstva nesmí vstoupit na hrací plochu.

3.6.7. Hráčům není dovoleno bránit kotouči, který je ve hře, v jeho pohybu. Za kotouč v pohybu je považován i kotouč, který byl uveden do pohybu jiným kotoučem.

3.6.8. Hráčům není dovoleno hodit kotouč, není-li v cílovém poli puk. Takovéto hody jsou neplatné a nesmí být opakovány.

3.7. Měření

3.7.1. Nejlepší poloha kotoučů vůči puku se stanoví měřením vzdáleností vhodnými měřidly. Měří se nejkratší vzdálenost mezi kotoučem a pukem a to i v případech, jsou-li měřící body vně cílového pole.

3.7.2. Dojde-li během měření ke změně polohy puku nebo kotouče jedním z vedoucích hry, hodnotí se jen předtím vyhodnocené kotouče. Hráč, který změnu polohy způsobil, ztrácí nárok na další měření. Puk nebo kotouč se vrátí na původní místo.

3.8. Hodnocení kotoučů

3.8.1. Všechny kotouče družstva, které jsou blíže puku, než nejbližší kotouč soupeře se hodnotí plusovými body. Nejbližší kotouč se hodnotí 3 body a každý další 2 body.

Nejvyšší dosažitelný počet v jedné otáčce je $3+2+2+2=9$ bodů (u tria = 7 bodů).

3.8.2 Při stejné vzdálenosti soupeřících kotoučů od puku se za tyto neudělí žádné body.

3.8.3 Má-li družstvo, které je ve výhodě postavením svého kotouče nebo kotoučů vůči puku dohazovat ještě jeden nebo více hodů zatímco soupeř již veškeré hody odházel, započítají se mu za všechny hody, které nedosáhnou cílové pole nebo je minou aniž by přitom zasáhly kotouč v cílovém poli nebo puk, minusové body (za první kotouč 3 a za každý další 2 minusové body). Zasaženému kotouči vně cílového pole, který do něho doputuje, se nepočítají minusové body, hodnotí se tedy situace po ukončení hodů všech hráčů. Nejvyšší dosažitelný počet minusových bodů v jedné otáčce je $3+2+2=7$ minusových bodů (u tria 5).

3.8.4. Docílené minusové body se vždy započítávají, i v případě, že následnými hody se dostane do vedení soupeřící družstvo. Jedná se o případ, kdy dojde k posunutí puku blíže kotouči soupeře a obráceně.

3.9. Vyhodnocení hry

3.9.1. Vítězné body se připíše družstvu, které rozhodlo hru pro sebe ziskem většího počtu bodů za kotouče. Body za kotouče jsou plusové body snižované o body minusové a trestné.

3.9.2. Při výhře, kdy soupeřovo družstvo nenastoupí včas k zahájení zápasu nebo z něho předčasně odstoupí, se neuvádí body za kotouče, pouze vítězné body.

3.9.3. Má-li jedno družstvo nulové kotoučové body a družstvo soupeře větší součet trestných a minusových bodů než plusových, vítězí družstvo, které nemá žádné kotoučové body. Má-li jedno nebo obě družstva zapsány minusové nebo trestné body, musí být tyto odečteny od součtu plusových bodů.

3.9.4. Vítězem soutěže družstev se stává družstvo s největším počtem vítězných bodů.

3.9.5. Dosáhne-li více družstev stejný počet bodů, je pro určení pořadí směrodatný 1. podíl a za 2. rozdíl kotoučových bodů. Podíl je součet vlastních kotoučových bodů dělený soupeřovými (3 desetinná místa se zaokrouhlením, 4. místo se užije k zaokrouhlení). Rozdíl je součet vlastních kotoučových bodů snižovaný o body soupeře.

Při stejném podílu i rozdílu bodů se družstva umístí na stejném pořadí.

Příklad: Družstvo A vlastní body za kotouče = 255, body soupeře = 137 $255 : 137 = 1,861$ = podíl $255 - 137 = 118$ = rozdíl Družstvo B: Vlastní body za kotouče = 322, body soupeře = 173 $322 : 173 = 1,861$ = podíl je stejný s družstvem A $322 - 173 = 149$ = rozdíl je větší než u družstva A, vítězem se tedy stává družstvo B

4. ZJEDNODUŠENÁ PRAVIDLA

Při soutěži družstev se pokoušejí 2 týmy zahrát kameny ze startovací čáry co možná nejbližší puku. Puk je položen před začátkem každé otočky na středový kříž. Pokud puk, platným působením podle pravidel, změní svoji polohu uvnitř cílového pole, setrvá v této nové poloze, která je pro vyhodnocení rozhodující. Na středový kříž se vrací nazpět v případě, že leží mimo cílové pole.

Tým se skládá obvykle ze 5 hráčů, přičemž má každý hráč k dispozici jeden kámen, kterým musí v každé otočce provést jeden hod. Cílem je umístit kámen vlastního mužstva do nejlepší polohy (tzn. blíže puku než protivník). Hodnoceny jsou pouze ty kameny, které se nacházejí uvnitř cílového pole.

Jeden z obou týmů začíná hru, ve které se snaží určitou mírou hrát jedním svým kamenem do cílového pole. Poté hraje druhý tým tak dlouho, dokud není jeden z jeho kamenů v nejlepší pozici. Přitom smí být změněna novými kameny pozice v cílovém poli již nacházejících se kamenů. Zastaví-li se kámen mimo cílové pole, je odstraněn.

Hrál-li tým všemi svými kameny, je na řadě protihráč. Pokud oba týmy hráli všemi svými kameny, je otočka u konce a tým, jehož kameny se nacházejí v nejlepší pozici, dostane body.

Nejlépe umístěný kámen dostane 3 body, každý další kámen stejného družstva, který je blíže puku než-li kámen protihráče, dostane další 2 body. Nejvyšší dosažitelný počet bodů v jedné otočce je $3+2+2+2=9$ bodů. Při stejné vzdálenosti soupeřících kotoučů od puku se za tyto žádné body neudělují.

Nedosáhne-li nebo nedotkne-li se pole jeden nebo více kamenů mužstva, které má jeden kámen v nejlepší pozici a je na řadě, protože protihráč již nemá žádné kameny k dispozici, odečítají se za první kámen 3 body, za všechny další pak body 2.

Jedna hra má 6 otoček, čili kol. Začátek hry se mění s každou otočkou nezávisle na výsledku minulého kola. Mužstvo s větším počtem bodů obdrží 2 vítězné nebo hrací body, druhé mužstvo žádné. Pokud je stav nerozhodně, dostane každý tým po 1 bodu. Mužstvo s největším počtem bodů vyhrává. Pokud mají 2 týmy stejný počet hracích bodů, pak rozhoduje podíl (poměr) ze všech vlastních bodů.

Soutěžící se účastní akce s přihlédnutím ke svému zdraví a na vlastní odpovědnost, což stvrdí před zahájením soutěže podpisem do připraveného formuláře. Účastník je povinen řídit se po celou dobu akce pokyny pořadatele. V případě nesrovnalostí a protestů náleží konečné slovo organizátorovi soutěže.