



# PioTrio 2017

## Pravidla soutěže



### O závodu

PioTrio je soutěž tříčlenných (popř. čtyřčlenných) družstev ve třech disciplínách probíhající ve třech prostředích – voda, země a vzduch. Ve vodě se soutěží ve sběru plovoucích (potopených) předmětů, na zemi v běhacích píškůrkách a ve vzduchu se střílí z foukaček na terč.

### Kategorie

Počítání do Zelené ligy bude standardně podle pásem v jednotlivých kategoriích. Soutěží vždy trojice (popř. čtveřice) zařazená do kategorie dle ročníku narození nejstaršího, kategorie nejsou dále děleny dle pohlaví.

- N – 2010, 2009, 2008 a mladší.
- M – 2007, 2006, 2005.
- S – 2004, 2003, 2002.
- R – 2001, 2000, 1999.

Na místě bude možné sestavit družstva i napříč oddíly – takové družstvo si dělí body do Zelené ligy dle poměru zastoupení oddílů. Soutěže se může zúčastnit i čtyřčlenné družstvo, kde si před začátkem soutěže každý člen vylosuje 1 disciplínu, které se neúčastní (jeden hráč se účastní všech). Prosíme o přednostní tvoření 3 členných týmů – za první si hráči více zahrají a za druhé budeme primárně pořizovat ceny pro tříčlenná družstva.

### Hodnocení turnaje

Z každé hry si družstvo odnese pořadí, které je dáno úspěšností v disciplíně. Pokud skončí více družstev na stejném místě, tak se započítává průměr obsazených pořadí (př. družstva obsadí 3. – 6. místo = všichni si odnáší 4,5. místo). Celkový výsledek družstva je dán součtem pořadí ze všech tří her – čím nižší součet tím lépe. Pokud v celkových výsledcích mají dvě nebo více družstev stejný součet pořadí, použije se pro určení zisku ceny na soutěži, pořadí v dílčích disciplínách s následující preferencí: vzduch, země a v případě i této shody los. Výsledky turnaje se započítávají do Zelené ligy s koeficientem 1, zde se již nepřihlíží na výsledky jednotlivých disciplín.

Protesty proti hodnocení nebo průběhu soutěže lze podávat do 15 minut po skončení herního bloku příslušné kategorie se vkladem libovolné čokolády řediteli soutěže (minimálně 250 g), jeho rozhodnutí je konečné. Při negativním verdiktu vklad propadá ve prospěch soutěže.

### Obecná pravidla

Hráči nastupují do her ve stanoveném pořadí, tak aby se minimalizovala pravděpodobnost souboje dvou družstev z jednoho oddílu. Toto rozlosování vznikne pořadím zápisu družstev u prezence – je nutné zapsat všechna družstva oddílu do každé kategorie současně.

Doprovod i hráči, kteří právě nesoutěží, mají zakázán vstup do prostoru, kde se hry hrají. Nehrající se pohybují v prostoru jídelny, označených tříd, případně v prostoru vyhrazeného pro diváky.

# Pravidla vodní disciplíny – Lov předmětů z vody

## Cíl disciplíny

Přemístit z vody na břeh (startovní uží strana bazénu) stanovený počet různých věcí, každý z trojice nosí z vody jiné předměty různými způsoby. Hrají 2 družstva zároveň, ne však proti sobě, pro každé družstvo je stejný počet předmětů (viz níže). Čas se družstvu stopuje ve chvíli, kdy je donesena na břeh jeho poslední věc, popř. se spočítá počet nedonesených předmětů po uplynutí 4 minut.

## Herní pole

Bazén o rozměrech 12,5 × 6 m s hloubkou od 0,8 do 1,4 m. Kategorie N a M bude mít omezenou hloubku bazénu do 1,2 m a tím pádem i o 2 m užší hrací pole.

## Průběh hry

Každé družstvo startuje ve vodě u jedné z kratších stran bazénu (hráči se jí dotýkají). Všechny lovené předměty jsou před začátkem hry na předem určené pozici. Po odstartování hry se věci budou volně po hladině pohybovat. Je zakázáno pokoušet se záměrně posouvat předměty, které hráč v tu chvíli neloví.

Každý hráč v družstvu má jinou roli (úkol), stejnou roli má také hráč z druhého družstva. Roli hráče lze poznat podle barvy gumového náramku na ruce. Role a počty lovených předmětů jsou následující:

- kategorie N+M:
  - i. Lovec kachen (12 ks) – loví plovoucí gumové kachničky (cca 5 cm vysoká, průměr cca 6 cm) pomocí malé akvarijní sítě (cca 8 × 10 cm + 25 cm dlouhé držadlo) a přenáší je v síti na svoji stranu bazénu.
  - ii. Sběrač kuliček (12 ks) – sbírá plovoucí plastové kuličky (průměr kuličky cca 5 cm) a hází je na břeh do lavoru o průměru 40 cm vzdáleného 1 metr od okraje bazénu.
  - iii. Chytač balónků (10 ks) – nosí nafukovací balónky (nafouknuté na průměr minimálně 20 cm) a přenáší je na svoji stranu bazénu.
- kategorie S+R:
  - i. Lovec kachen (14 ks) – loví plovoucí gumové kachničky (cca 5 cm vysoká, průměr cca 6 cm) pomocí malé akvarijní sítě (cca 8 × 10 cm + 25 cm dlouhé držadlo) a přenáší je v síti na svoji stranu bazénu.
  - ii. Sběrač kuliček (14 ks) – sbírá plovoucí plastové kuličky (průměr kuličky cca 6 cm) a hází je na břeh do lavoru o průměru 40 cm vzdáleného 1 metr od okraje bazénu.
  - iii. Zneškodňovač granátů (14 ks) – loví gumové granáty (gumový předmět o váze max. 0,5 Kg, rozměry cca průměr 5 cm, délka 12 cm) ze dna bazénu a přenáší je na svoji stranu bazénu.

Hráč nosí pouze jeden (jemu přidělený druh) a to vždy po jednom kusu. Předmět je třeba donést na svoji stranu bazénu a teprve poté vzít jiný kus. Platné donesení je v případě, že se hráč při pokládání předmětu zároveň dotýká jednou rukou stěny nebo břehu bazénu. Výjimkou jsou kuličky, které je možné házet odkudkoliv z vody a hráč se při hodu nesmí dotýkat okraje bazénu. Hráč hází stejnou kuličkou tak dlouho, dokud ta nedopadne na břeh. Pokud kulička dopadla do lavoru (stačí jeho dotyk při dopadu, popř. dopad na kuličky v lavoru) bez odrazu od země (odraz od stěny či stropu nevadí) není družstvo penalizováno 5 sekundami. Dopad na břeh bazénu (mimo vodu) se počítá jako mimo lavor a družstvo je penalizováno 5 sekundami navíc k dosaženému času.

Každé družstvo loví kuličky a balónky své barvy (kačenky a granáty jsou pro všechny stejné). V průběhu soutěže hráč neškodí ani nepomáhá ostatním, po dokončení svého úkolu vyčká na ostatní z trojice na břehu bazénu.

Hráči se celou dobu pohybují ve vodě, nezáleží na tom, zda plavou nebo chodí po dně bazénu. Kategorie N a M má povoleno použití plaveckých pomůcek (pouze rukávky).

Za případné porušení některého z pravidel (především záměrné posouvání předmětů ve vodě, které patří jiným hráčům, případně přibližování vlastních předmětů, které zrovna hráč nenese) se bude muset hráč pustit lovený předmět, dotknout okraje bazénu na své straně a teprve poté pokračovat ve hře.

## Hodnocení

- Každé družstvo hraje pouze jednou a hodnocení není závislé na výsledku družstva, které hrálo v bazénu současně.
- Jakmile družstvo nasbírá všechny přidělené věci, stopuje se mu čas a spočítají kuličky netrefené do lavoru (za každou je penalizace 5 sekund).
- O výsledném pořadí rozhoduje nižší čas v součtu s případnou penalizací. Pokud družstvo nestihlo vylovit předměty v časovém limitu je zařazeno na konec pořadí dle počtu nedonesených a nedohozených předmětů na břeh – čím méně tím lepší umístění (penalizace za netrefené kuličky nehraje roli).

# Pravidla pozemní disciplíny – Běhací piškvorky

## Cíl disciplíny

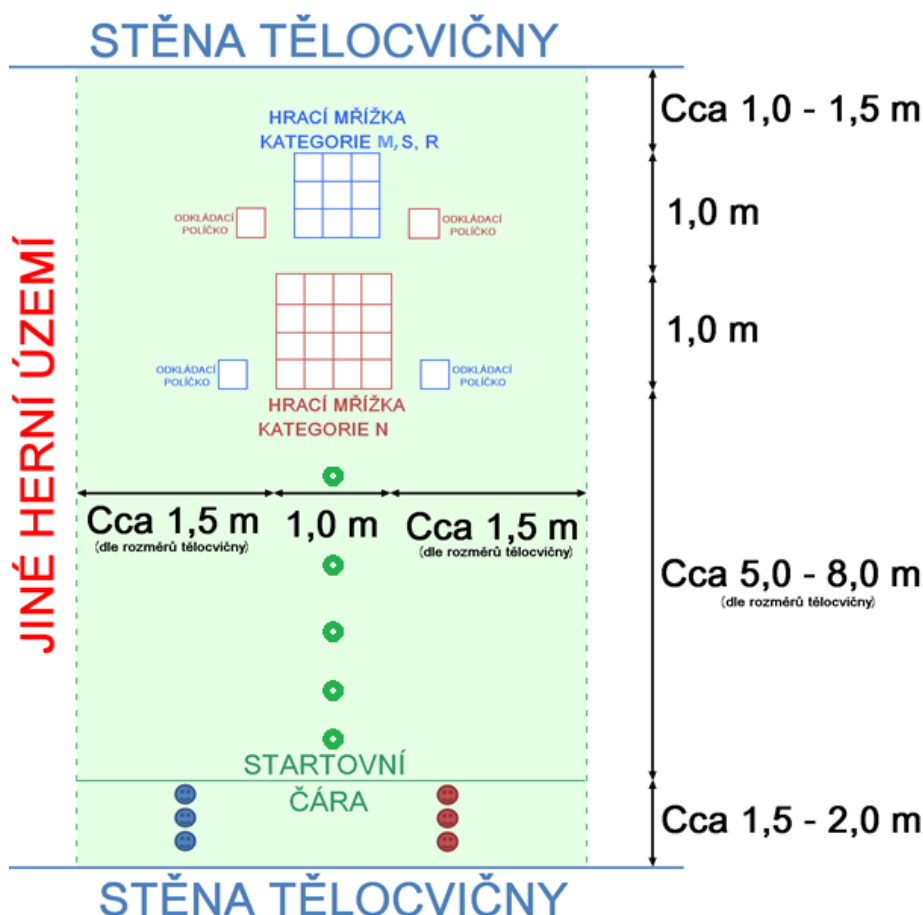
Nastupují 2 družstva proto sobě s cílem porazit soupeře. Vítězí družstvo, které:

- v hracím poli 4 × 4 vytvoří řadu 4 met vlastní barvy (svisle, vodorovně, diagonálně) – kategorie N
- v hracím poli 3 × 3 vytvoří řadu 3 met vlastní barvy (svisle, vodorovně, diagonálně) – kategorie M, S, R.

## Herní pole

Tělocvična o rozměrech 30 × 15 m, využíváme více hřišť se startem při delší straně tělocvičny – hraje se na šířku tělocvičny. Tj. kategorie N běhá na cca 8 m a kategorie M, S a R vzdálenost cca 9 m.

Herní mřížka bude o velikosti 30 × 30 cm nalepena na zemi úzkou barevnou páskou (15 mm). Pro označení zabraných polí se použijí plastové vytyčovací mety různých barev (5,5 × 19 cm).



## Průběh hry

1. Hra začíná na písknutí rozhodčího.
2. V herním poli je vždy pouze jeden člen týmu, střídání hráčů probíhá předáním štafety na startovní čáře. Další hráč smí vyběhat až v okamžiku, kdy hráč předávající štafetu překročil alespoň jednou nohou startovní čáru a zároveň si hráči rukou pláclí.
3. Hráč nesmí vstupovat do herní mřížky nebo jinak bránit protihráči ve hře či výhledu na herní pole. Kategorie N může vstoupit do herní mřížky, pokud hráč nedosáhne na políčko, kam umísťuje metu, nesmí se však při tom dotknout jiných met ani záměrně bránit protihráčům ve hře či výhledu na mřížku.
4. Hráči se mohou pohybovat pouze ve vymezeném území daného herního pole a ve své polovině hřiště oddělené kužely (při dobíhání k hernímu mřížce).
5. První tři (kategorie M, S, R) a čtyři (kategorie N) kola každé hry musí hráči pokládat (ne házet, kopat a obdobně) své mety na volná pole dle svého uvážení. U kategorií M, S a R nesmí v první hráč každého družstva umístit svoji metu do středového políčka herní mřížky. Metu nesmí položit hráč na pole obsazené soupeřovou metou. Správně umístěná meta je celá v jednom políčku (může se dotýkat oddělovacích čar), pokud je meta při předání štafety dalšímu hráči umístěna na pomezí dvou polí, tak ji rozhodčí odstraní na odkládací pole vedle mřížky. Hráč má na umístění vlastní mety maximálně 5 sekund od doběhnutí k herní

mřížce. Pokud v počátečních kolech hráč nestihne umístit metu, na pokyn rozhodčího hráč ji umísťuje vedle herního pole a s metou může manipulovat až hráč, který vybíhá z prostoru startu bez mety.

6. Když už tým nemá na startu žádnou metu, přesunuje hráč jednu svoji vlastní metu v herní mřížce (nebo z odkládacího pole vedle mřížky) na jiné volné pole. Jakmile hráč metu zvedl musí ji položit na jiné pole – zvednutím mety zároveň uvolnil políčko pro druhé družstvo. Jestliže hráč během 5ti sekund zvednutou metu neumísťí, na pokyn rozhodčího ji položí vedle herního pole a s metou může manipulovat až hráč běžící v dalším kole. Pokud hráč během časového limitu nezvedl žádnou svoji metu (může se dotknout svých met), vrací se zpět ke svému týmu a vybíhá další. Pokud i následující hráč daného týmu, nezvedne v časovém limitu žádnou svoji metu, rozhodčí odstraní danému týmu jednu metu z herní mřížky vedle hrací mřížky a může s ní manipulovat teprve následující vybíhající hráč. Odstraněná meta se vybere následovně: postupuje se z levého horního rohu postupně po řádcích, než se narazí na první metu daného týmu.
7. Při zcela současném umístění met do jednoho políčka si hráči o políčko stříhnou (kámen, nůžky, papír, teď), během tohoto losování se pozastavuje čas. V případě, že dle rozhodčího byl jeden hráč evidentně rychlejší, je políčko tohoto týmu. Jestliže se některý z hráčů při souboji o políčko provinil proti pravidlům (např. stojí v herní mřížce), náleží toto políčko týmu, které se neprovinilo.
8. Hráči nemohou radit spoluhráči za startovní čarou. Mezi sebou se mohou radit pouze tak nahlas, aby je neslyšel vyběhnutý hráč a nerušili jiné týmy. Kromě příslušných rozhodčích, nesmí nikdo jiný žádným způsobem komunikovat s týmy, co hrají svůj zápas.
9. Hra končí, když jeden z týmů dosáhne cíle, nebo po vypršení časového limitu na 1 hru. Časový limit na jednu hru je 2 minuty.

Veškeré prohřešky se trestají 2mi dřepy vykonanými provinivším se hráčem a teprve po vykonání trestu je možné pokračovat ve hře. Při závažném a úmyslném prohřešku nebo v případě jeho opakování prohraje družstvo danou hru kontumačně. Pokud je prohřeškem ovlivněna jiná hra, tak je rozehrána znovu.

Rozhodčí má vždy pravdu a není třeba se s ním dohadovat.

## Hodnocení

- Proti sobě hrají vždy 2 týmy z různých oddílů.  
(*Týmy ze stejných oddílů se potkají v případě nižšího počtu soutěžících týmů v kategorii.*)
- V rámci 1 zápasu se vždy odehrají dvě hry.
- Vítěz dané hry obdrží 2 body.
- V případě vypršení časového limitu během 1 hry obdrží každý tým po 1 bodu.
- Zápas tedy může skončit následujícím bodovým ohodnocením: 4:0, 2:2, 3:1.
- Soutěží se systémem více zápasů s různými soupeři. Vítězí tým, jenž má nejvíce bodů (všichni hrají stejný počet bodovaných zápasů).

# Pravidla disciplíny ve vzduchu – Střelba z foukaček

## Cíl disciplíny

Úkolem družstva je získat, co největší počet bodů za trefená pole terče. Každý hráč má stejný počet bodovaných střel, zásahy do polí se sčítají.

## Použité foukačky:

Ke střelbě si hráč může vybrat jednu ze dvou foukaček. Foukačky Mankung jsou na jihomoravské krajské radě k zapůjčení, ale není možné již objednat větší množství. Foukačky je možné normálně zakoupit i ve větším množství.

- Kategorie N+M: krátká foukačka – cca 50 cm:
  - Foukačka Raven 18" Camo 46 cm (<http://www.dumzbrani.cz/foukacka-raven-18-camo-46cm>)
  - Foukačka Mankung 102 cm – střílí se pouze s jedním dílem foukačky (<http://www.lovecke-zbrane.eu/foukacky-praky-luky-kuse/foukacka-102-cm-skladaci/>)
- Kategorie S+R: dlouhá foukačka – cca 100 cm:
  - Foukačka Raven 48" Camo 122 cm (<http://www.dumzbrani.cz/foukacka-raven-48-camo-122cm>)
  - Foukačka Mankung 102 cm (<http://www.lovecke-zbrane.eu/foukacky-praky-luky-kuse/foukacka-102-cm-skladaci/>)

## Vzdálenost terče od nohou hráče (hráč stojí za čarou):

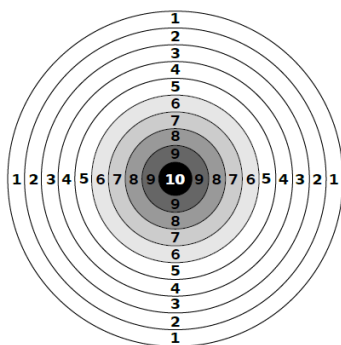
- kategorie **N** – 2 metry,
- kategorie **M** – 3 metry,
- kategorie **S** – 4 metry,
- kategorie **R** – 5 metrů.

Střed terče bude pro kategorie N a M ve výšce 1 m, pro kategorie S a R ve výšce 1,5 m.

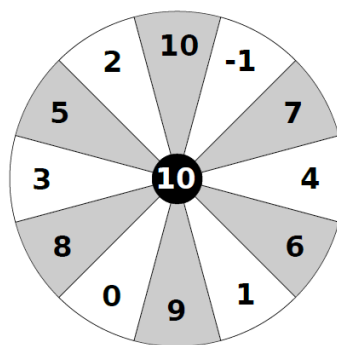
## Průběh hry:

1. Každý soutěžící dostane přidělenou foukačku a 15 šipek. Dále má přidělené místo, odkud střílí a přidělený terč v příslušné vzdálenosti.
2. Každý má 5 testovacích střel pro odzkoušení přesnosti foukačky.
3. Dále má každý hráč 10 bodovaných střel, které vystřelí v jednom sledu.
4. Kategorie **N**, **M**, **S** střílí do terče o průměru 20 cm, s deseti stejně širokými mezikružími o hodnotách od 10 do 1 bodu.
5. Kategorie **R** má speciální terč o průměru 20 cm, ve kterém je 12 stejně velkých výsečí s bodovými hodnotami od 10 do -1 a střed o průměru 3 cm s hodnotou 10 bodů.
6. Během střelby se nikdo nesmí pohybovat za vyznačenou čarou. Teprve na pokyn rozhodčího je možné se vydat k terči prověřit výsledky.

## Vzhled terčů



kategorie N, M, S



kategorie R

## Hodnocení

- Po odstřelení všech bodovaných šipek se sečtou zásahy do bodovaných polí v terči. Za zásah se započítají pouze šípky zapíchnuté do terče – musí v něm zůstat.
- Trefa do čáry rozdělující bodové výseče se počítá jako nejvyšší hodnota z nich.
- Trefa do zapíchnuté šípky se počítá za stejný počet bodů jako za tu, do které je zapíchnuta.
- Trefa do jiného než vlastního terče není započítána nikomu.
- Body se sečtou za všechny členy dohromady, výsledné pořadí je sestaveno ze součtu bodů, čím více tím lépe.