

NETRADICNÍ SPORTY

Horní areál



- #1 Archery
- #2 Bungee running
- #3 Florbal + volejbal
- #4 Cornholes
- #5 Bubble ball
- #6 Ohniště
- #7 Házení nožů
- #8 Finský závod
- #9 Indiaca
- #10 volný prostor
- #11 Kinball
- #12 Spikeball
- #13 Famfrpál
- #14 Akrobacie na kruzích a šálach
- #15 Volný prostor rovný
- #16 Soft HMB
- #17 Frisbee
- #18 Möllky
- #19 Kanjam
- #20 Točení
- #21 Goalball
- #22 Slackline/Trickline
- #23 Parkour (i lehce v lesíku)
- #24 Jugger

Akrobacie na kruzích a šálách

Počet hráčů: dle pomůcek

Hřiště: stromy s vhodnými větvemi

Pomůcky: šály, kruhy

Cíl hry: Užít si to a vypadat dobrě



Archery - Sherwood battle

Počet hráčů: 3 na 3 hráče

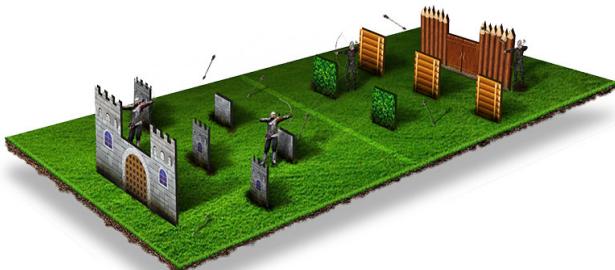
Hřiště: Typicky obdélník o velikosti volejbalového hřiště (18x9m). Na jednom konci hřiště je pevnost a na zbytku ostatní překážky dle zvoleného tématu hřiště. Na každé straně je 1 velká a cca 6 malých.

Pomůcky: klapky na oči, ozvučený gumový míč s 8 otvory a rolničkami uvnitř

Cíl hry: Ubránit/ dobýt pevnost či vyřadit všechny protivníky nebo shodit všechny terče.

Stručná pravidla: Sherwood battle pevnost je pro skupiny do 12 hráčů. Skupina se rozdělí na 2 nerovnoměrné týmy. Ten slabší hájí pevnost a silnější dobývá. Na začátku jsou 2/3 šípů v pevnosti a zbytek u dobyvatelů, kteří jsou opačném konci hřiště než pevnost (,byl by dobrý obrázek s náčrtem rozestavení'). Během hry se dobyvatelé snaží dostat k pevnosti a zazvonit na zvonec. Obránci se jim v tom snaží zabránit vyrazením soupeře pomocí šípů, které se jim podařilo ukořistit. Šípy je možné sbírat jakékoliv a kdykoliv.

kamkoliv



Bumper Balls

Počet hráčů: dle dohody

Hřiště: dle dohody

Pomůcky: nafukovací koule, branky, fotbalový míč

Cíl hry: Dát víc gólů než soupeř.



Bungee Running

Pomůcky: sedák, helma, gumové lano, smyce, karabiny

Cíl hry: Doběhnout dálé než všichni ostatní.

Stručná pravidla: Užít si to!



Cornhole

Počet hráčů: dle dohody týmů

Hřiště: hraje se na vzdálenost 27 stop (cca 8,23 m), pro začátečníky 21 stop

Pomůcky: Cornhole desky a sáčky

Cíl hry: Cílem je dostat co nejvíce „svých sáčků“ do otvoru. Proti sobě hrají dva týmy (počet osob v týmu je na dohodě).

Hra se hraje na jednotlivá kola, ve kterých se počítají body a přičítají k celkovému skóre hry.

Hráči se střídají po jednom hodu sáčkem, dokud každý neodhadí všechny 4 sáčky své barvy (jedno kolo hry).

Pokud na desce skončí sáček, který se na hrací desku odrazil od země, ihned po takovémto hodu se sáček odstraní z hrací desky.

Body se sčítají až po odhození všech 8 sáčku, tedy po odehrání jednoho kola, takto:

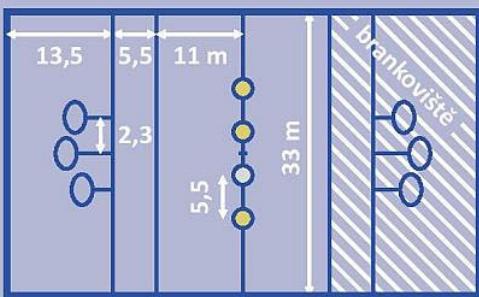
- 3 body za sáček, který spadl do otvoru v desce
- 1 bod za sáček, který zůstal na desce (i takový, který visí nad otvorem a nespadl do něj a nebo takový, který visí na okraji desky, ale nedotýká se země)
- 0 bodů za sáček, který leží na zemi (nespadl do otvoru a ani nezůstal na desce)
- 0 bodů za sáček, který visí na okraji desky, ale je opřený o jiný sáček, který leží na zemi a při odstranění tohoto sáčku by spadl z desky

V jednotlivých kolech (tedy po odhození 8 sáčků) si přičte body jen ten hráč, který kolo vyhrál a to tak, že se mezi sebou odečtou výsledky obou hráčů a vítěz kola si přičte bodový rozdíl ke svému celkovému skóre. (Např. hráč č.1 hodil celkem za 5 bodů a hráč č.2 za 3 body: $(5-3=2)$ hráč č.1 tedy získává 2 body a hráči se připraví na další kolo. V případě remízy si za dané kolo nepřičte body žádný hráč.

Cílem hry je získat celkem 21 bodů. Hraje se tedy tolik kol, dokud jeden z hráčů nedosáhne této mety.

Vzhledem k tomu, že body v jednotlivých kolech se přičítají jen vítězi daného kola, hra nemůže nikdy skončit remízou a jeden z hráčů vždy dosáhne nebo přesáhne jako první 21 bodů.

JAK SE HRAJE FAMFRPÁL



hraje se na travnatém hranatém hřišti o rozměrech 60×33 metrů

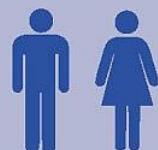
na každé straně hřiště stojí trojice různě vysokých obručí



všichni hráči musejí být během hry na koštatech

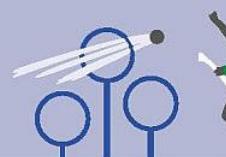
komu koště spadne, musí se vrátit k vlastním obručím a pak pokračuje ve hře

v týmu by měli hrát max. 4 hráči stejného pohlaví



hrají proti sobě dvě 7členná družstva složená z hráčů na 4 pozicích:
brankář, **3 střelci**, **2 odrážeči** a **chytač** (pozice odlišené čelenkami)

Střelci a **brankář** hrají s camrálem, který se snaží prohodit skrz jednu z obručí soupeřů, a tím získat pro vlastní tým 10 bodů. Brankář navíc nesmí být vybit ani napadán uvnitř svého brankoviště.



Odrážeči hrají celkem se 3 potlouky, kterými vybíjejí protihráče, a tím jim brání ve hře. Vybitý hráč se vrací zpět do hry až po dotknutí se vlastní obruče. Když má soupeř oba potlouky, může si jeden z odrážečů vzít imunitu a dojít pro třetí potlouk.



Chytač vstupují do hry až v 18. minutě herního času. Jejich cílem je chytit zlatonku – míček zavřený zezadu trenek nestranného hráče, který ji chrání. Chycením zlatonky tým získává 30 bodů a hra končí (pokud není skóre vyrovnané).



více informací o pravidlech hry na www.famfrpal.cz nebo www.famfrpalolomouc.cz

Finské nošení manželek

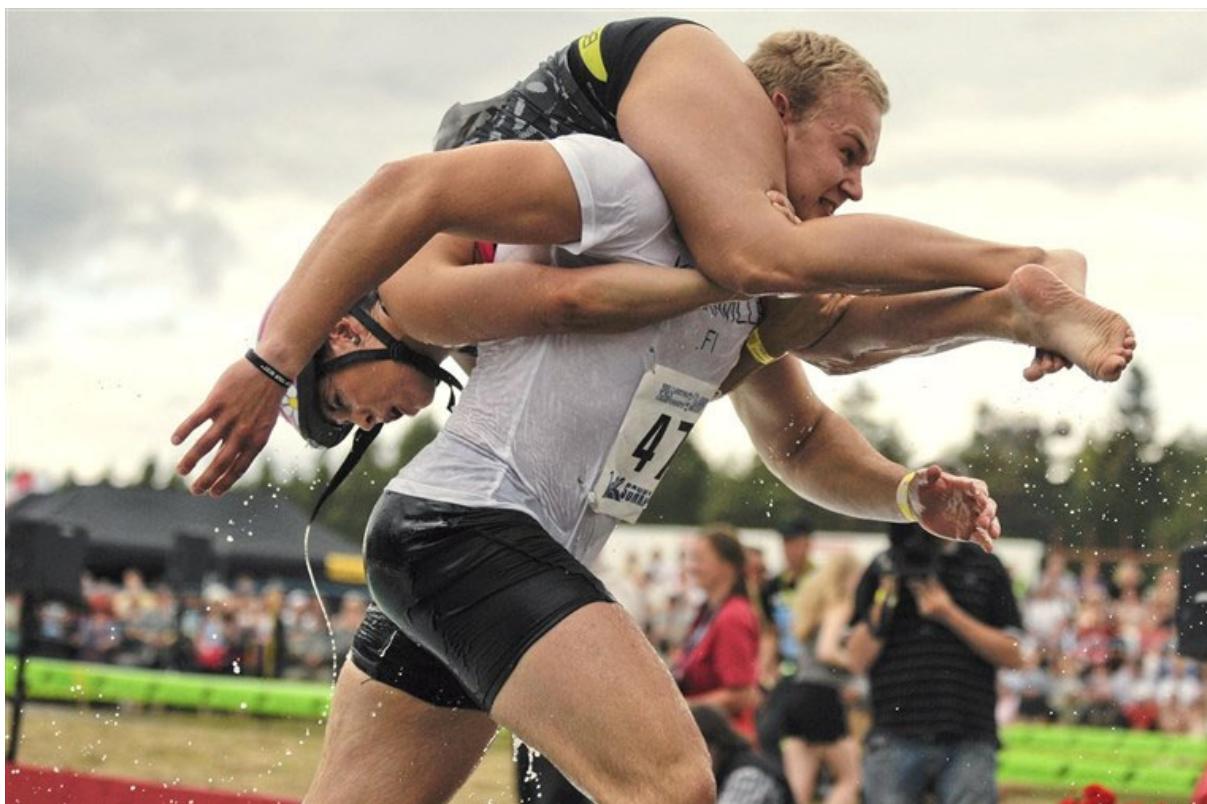
Počet závodníků: 4-100

Hřiště: závodní trasa dle libosti

Pomůcky: helmy

Cíl hry: Být nejrychlejší

Stručná pravidla: "Manžel" vezme "manželku" na svá záda tak, že se ho manželka drží rukama kolem pasu a kolena má na jeho ramenech. Na startovní znamení všechny dvojice vyrazí na trať. Nejrychlejší dvojice vyhrává.



Délka oficiální trati je 253,5 metrů.

Trať má dvě suché překážky a vodní překážku, asi jeden metr hluboký.

Manželka, která má být nesena, může být vaše, nebo souseda, nebo je jedno jestli jste ji našli ještě někde jinde, musí však být starší než 17 let.

Minimální hmotnost přepravované ženy je 49 kilogramů. Pokud váží méně než 49 kg, dostane batoh s přídavnou hmotností, aby byla její celková váha alespoň 49 kg.

Všichni účastníci se musí bavit.

Jediným povoleným vybavením je pás, který nosí nosič a helma, kterou nosí nesený.

Soutěží vždy dva páry proti sobě, takže každý rozeběh je soutěž sama o sobě.

Na Mistrovství světa je pouze jedna kategorie a vítězem je pár, který dokončí trasu v nejkratším čase. Také nejzábavnější pár, nejlepší kostým a nejsilnější nosič dostane zvláštní cenu.

Goalball

Počet hráčů: 3 na 3 hráče

Hřiště: 9×18 metrů

Pomůcky: klapky na oči, ozvučený gumový míč s 8 otvory a rolničkami uvnitř

Cíl hry: Hřiště je středovou čárou rozdělené na dvě hráčská pásma, z nichž každé je rozděleno na obranné, útočné a neutrální pásmo (po 3 metrech). Cílem hry je dopravit míč za koncovou čáru na straně protivníka. Hráči při hře používají klapky na oči, aby se vyrovnal stupeň ztráty zraku. K určení pozice míče na hřišti využívají sluch. Z toho důvodu jsou uvnitř míče rolničky, které při jeho pohybu zvoní.

Vítězí družstvo, které vstřelí více gólů.

Stručná pravidla: Hraje se na dva desetiminutové poločasy. Hráči jsou povinni používat při hře neprůhledné klapky na oči. Hra má spád a je dynamická díky pravidlu, které stanoví, že hráč musí provést hod do deseti sekund od prvního obranného kontaktu družstva s míčem. Hrací plochou pro goalball je obdélník o délce 18 m a šířce 9 m. K prostorové orientaci slouží hráčům orientační čáry.

Goalballový míč má hmotnost 1250 g a obvod 76 cm. Míč vyrobený z gumy, je ozvučen a má 8 otvorů.

Hra je rozdělena na dva desetiminutové poločasy s tříminutovou přestávkou. Pokud je výsledek po skončení hrací doby nerovnorodý, a přitom je nutné určit vítěze, prodlužuje se zápas dvěma tříminutovými poločasy. Neurčí-li vítěze zápasu ani nastavování, rozhodují o výsledku volné hody.

Skončí-li míč za brankovou čarou, jedná se o gól. Gól není uznán v případě, kdy jej svojí přihrávkou zapříčinil hlavní nebo brankový rozhodčí. Každé družstvo má v průběhu normální hrací doby povoleny tři oddechové časy, každý s dobou trvání 45 sekund, určené k udílení taktických pokynů. Kromě toho má každé družstvo k dispozici jeden oddechový čas, rovněž s dobou trvání 45 sekund, v průběhu nastavování.

Každé družstvo může v průběhu normální hrací doby střídat nejvýše třikrát. V průběhu nastavování může střídat každé družstvo jednou.

Porušení pravidel:

Gól není uznán, odhodí-li hráč míč dříve, než je k tomu vyzván, nebo není-li házející hráč při odhadu míče alespoň částí svého těla v kontaktu s hrací plochou. Přešlap mimo hrací plochu, jestliže se hráč teprve orientuje, za porušení pravidel považován není.

Pokud se během přihrávání mezi členy družstva dostane míč za postranní čáru, jedná se o ztrátu kontroly nad míčem a porušení pravidel. Je-li míč bránícím hráčem vyražen tak, že se odrazí až za středovou čáru neutrálního pásmu, je míč vrácen družstvu, které hod provádělo. Toto pravidlo se vztahuje i na míče odražené za středovou čáru od tyček nebo horní tyče.

Jestliže po obranném zákroku zůstane míč stát na místě a je zřejmé, že jej družstvo nemá pod svou kontrolou ani o to neusiluje, je tato situace považována za ztrátu kontroly nad míčem a za porušení pravidel. Pokaždé, když se odhozený míč zastaví v útočném pásmu a je mimo dosah bránícího družstva, je hra přerušena a míč připadá bránícímu družstvu.



Volné hody:

V případě, kdy zůstává výsledek po skončení zápasu nerozhodný, a přitom je nutné určit vítěze, rozhodují o výsledku volné hody. Družstvo s větším počtem vstřelených gólů je prohlášeno za vítěze. Zůstává-li výsledek i nadále nerozhodný, celý postup se opakuje, a za vítěze je prohlášeno družstvo, které jako první vstřelí gól. Před náhlou smrtí se pomocí nového losování určí, které družstvo začíná házet jako první. Po každé dvojici střel se výhoda prvního hodu mění.

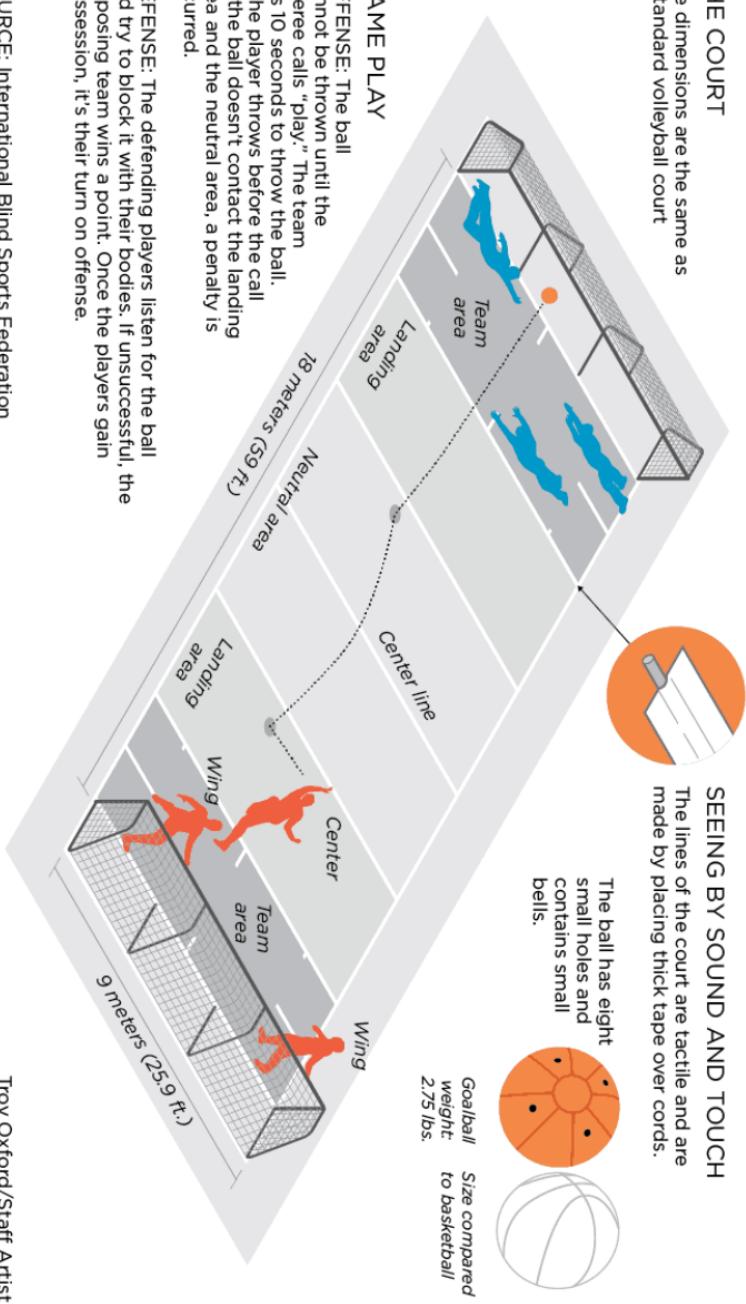
Více zde: <https://cazhs.webnode.cz/sporty/goalball/>

The rules of goalball

Goalball is played by two teams of three. All players wear eyeshades that block vision. The object is to score points by rolling the ball into the defending team's net.

THE COURT

The dimensions are the same as a standard volleyball court



SOURCE: International Blind Sports Federation

Troy Oxford/Staff Artist

Indiaca

Počet hráčů: 4-12 hráčů

Hřiště: 6×13,4 metru - 9×18 metrů, síť 215 cm vysoko

Pomůcky: Indiaca (plochý míček), síť

Cíl hry: Snahou hráčů je odbít indiacu povoleným způsobem tak, aby se dotkla hrací plochy soupeře nebo donutit jej k chybě. Cílem soupeřících stran pak je překonání soupeře v počtu získaných bodů a setů.

Stručná pravidla: Před začátkem každého zápasu rozhodne o volbě hrací strany a prvního úderu los.

Hráči utvoří na hřišti dvě linie - pod sítí a u základní čáry. Během hry mohou hráči svá místa libovolně měnit, avšak při novém podání musí hráči znova zaujmout své původní rozestavení. Při každé změně práva podání se hráči družstva, které je na podání přemístí ve směru chodu hodinových ručiček o jedno místo dál (jako při volejballu).

Podání provede hráč, který stojí na pravé straně hřiště za základní čarou. Podání se provede kruhovým úderem ruky zdola nahoru. Indiaca se musí tak dlouho držet v ruce, dokud se úderová ruka nedotkne spodku Indiacy. Přitom 4 řídící pera ukazují při podání směr letu. Podání nesmí být blokováno.

Vítězem setu se stává ten, kdo dřív získá 15 bodů. Při nerovném stavu 14: 14 hra pokračuje až do stavu, kdy jeden ze soupeřů nevyhraje o 2 body (např. 20:18). Vítěz zápasu musí vyhrát 2 sety, popřípadě po dohodě 3 sety.

Změna stran se provede vždy po odehrání jednoho setu. Podání v novém setu má to družstvo, které nebylo zahájeno podáním předešlého setu. Při rozhodujícím setu se strany mění po dosažení 8 bodů jedním z družstev. Na podání zůstává to družstvo, které ho mělo před změnou strany.

Každá chyba znamená zisk bodu pro jedno či druhé družstvo. Hraje se takzvaně bez ztrát.

Chyby:

- pokud hráč letící Indiacu neodbjije zpět k soupeři, a ta se dotkne země v jeho hracím území
- pokud hráč odbije Indiacu tak, že se dotkne země v jeho hracím území, pokud Indiaca proletí pod sítí, pokud se dotkne země mimo hrací plochy - zde se počítá i síťová konstrukce
- pokud se hráč dotkne sítě, pokud překročí středovou čáru, pokud se dotkne Indiacy na soupeřově polovině hřiště, pokud se dotkne Indiacy kteroukoliv částí těla kromě rukou a předloktí
- pokud hráč při podání přestoupí základní čáru dřív než odbyl Indiacu, pokud při podání vyhodí Indiacu do vzduchu aby ji v létě odbyl, pokud odbije Indiacu tak, že se dotkne sítě nebo vlastního spoluhráče, pokud neodbjije Indiacu při podání s napřaženou rukou
- pokud se hráč dotkne Indiacy 2 krát za sebou, aniž by se Indiacy dotkl mezičím jeho spoluhráče
- pokud družstvo potřebuje více než 3 dotyky k tomu, aby odbyl Indiacu zpět k soupeři

Za chybu se nepovažuje (vyjma při podání):

pokud se Indiaca při svém letu dotkne sítě, nebo po odbití do sítě spadne zpět do vlastního území a pak se znova odbije

Indiaca - technika, taktika a metodika hry.

Indiaca se do hry uvádí podáním. Po odehrání indiacy na soupeřovu stranu má tento možnost přehrát, nahrát a odehrát útočným úderem zpět (podobně jako ve volejballu). Družstvo se smí dotknout indiacy celkem 3x, přičemž do tohoto počtu není zahrnut dotek při blokování (podmínkou je, že ruce blokujícího hráče se dotýkají prostřednictvím prstů), přičemž samotný blokující hráč může pokračovat přehrávkou.

Sudí a pomocníci

Při oficiálním zápase jsou potřeba čtyři sudí: jeden hlavní sudí, jeden vedlejší sudí a dva brankoví sudí. Úkolem sudího je zajistit, aby hra proběhla podle pravidel, postarat se o bezpečnost a v případě potřeby přerušit hru. Rozhodují také ve sporných situacích a při opakováném nesportovním chování upozorní hráče. Před každým kolem oznámí bodový stav a zbyvající hrací dobu. Při remíze po skončení řádné hrací doby ohlási zlatý jugg. Sudí také zahajuje každé kolo. Je-li to nutné, může při nejasných herních situacích nechat hráče kolo opakovat. Pokud je jugg umístěn do hnízda platně, dá to najevu zvoláním "Jugg!". Pokud jugg patrně umístěn nebyl, sudí zvolá: "Neplatí, pokračovat!" a postará se o pokračování kola. Případně vezme jugg z hnízda a položí jej vedle hnízda na hřiště. Odblíjení a počítání kamenů obstarává další pomocník. Kameny každého poločasu se počítají a zaznamenávají pro případ, že by bylo potřeba kolo opakovat. Posledních 10 kamenů poločasu se počítá nahlas, tak, aby to bylo pro všechny dobře slyšitelné.

Jugger v polních podmínkách

Jugger se dá hrát i bez deseti lidí, velkého hřiště, čtyřech sudích a buben odbíjejícího kameny. Pokud je k dispozici alespoň jeden sudí, může právě on také odbíjet a počítat kameny. Jugger se objeví i bez sudího, pokud se hráči dříří fair play. A pokud není k dispozici buben nebo jeho obsluha, hráči si po zásahu mohou kameny počítat jednoduše v duchu. V takovém případě se pak hráje jedno kolo za druhým, dokud mají hráči zájem. Pokud se sejde alespoň šest hráčů, mohou hrát jako obvykle, tři proti třem s jedním qwikem a dvěma pompiři. Při pěti lidech je možné hrát tréninkovou variantu tří proti dvěma, přičemž trojice hraje jako obvykle, ale dvojice je bez qwika a pouze bráni. Dvojice tak nemůže sama ukončit kolo, ale ujasní si priority a procvičí se v efektivní obraně vlastního hnízda. Další tréninkovou variantou pro libovolný počet hráčů je Zombie Jugger, který je zaměřen na procvičování soubojů a orientace na hřiště. Hráči hrají všechni proti všem a zasažený si musí kleknout a klečet tak dlouho, dokud jeho přemožitel stojí. Pokud je přemožitel sám zasažen, všechni, které do té doby zasáhl, vstávají a hrají dál. V případě, že se zasáhnou dva hráči zároveň, odklečí si svůj počet kamenů a pokračují ve hře. Hraje se tak dlouho, dokud nezůstane jediný hráč, který zasáhl všechny ostatní hráče.



Tento průvodce obsahuje stručný přehled principů a pravidel juggeru. Je zde vše potřebné k tomu, aby si člověk vytvořil o tomto sportu představu a byl schopný jej hrát. Kompletní pravidla, návody na výrobu všech herních pomůcek stejně jako informace o turnajích a dalších nabízených aktivitách najdete na našich webových stránkách:

www.facebook.cz/jugger.cz

jugger.cz

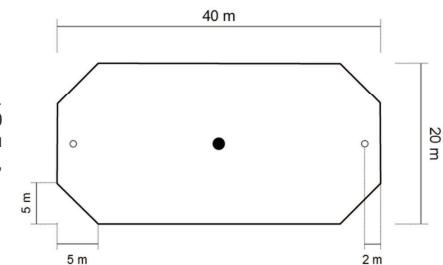
kontakt@jugger.cz



Jugger je rychlý týmový sport, kdy proti sobě stojí dva týmy a každý se snaží získat co nejvíce bodů tím, že umístí jugg (míč) do soupeřova hnízda (branky). Ovšem z pěti hráčů v týmu smí pouze jeden sahat na jugg a nosit ho po hřišti; zbylé čtyři mají polstrované hole, šermují s protihráči a snaží se je zasáhnout, neb zasažený si musí na pár vteřin kleknout a nezasahovat do hry. Takovýmto způsobem dávají hráči vlastnímu běžci prostor, aby se zmocnil juggu, přeběhl hřiště a skroval.

Historie

Jugger vznikl na základě filmu „Pozdrav od juggeru“ z roku 1989. V tomto postapokalyptickém filmu putují zničenou zemí skupinky bojovníků, které se utkávají v kruté hře zvané Jugger o slávu a privilegia. Jako míč jim slouží psí lebka a čas se odměruje házením kamenů do kusu plechu. Filmová verze této hry byla nadšenci několikrát nezávisle na sobě přepracována do skutečného sportu. Bezkontaktní forma vznikla nedlouho po filmu v Německu, odkud se rozšířila také do Španělska nebo Irská, mimu Evropu pak do Austrálie, USA, Argentiny nebo Kanady.



Průběh hry

Kameny: Jednotkou času je jeden kámen, který odpovídá 1,5 sekundy. Kameny určují, jak dlouho nesmí zasažený hráč zasahovat do hry a také celkovou délku zápasu. Kameny jsou nejčastěji signalizovány boucháním bubnu nebo podobným hlasitým signálem.

Kolo: Juggerové klání probíhá v jednotlivých kolech. Kolo začíná se zvoláním 3 – 2 – 1 – jugger!, při kterém se týmy rozbehnou od základní čáry do hřiště, v jehož středu leží jugg. Hráči se snaží umožnit svému běžci, aby se dostal k juggu a poté s juggem k hnízdu dříve, než tak učiní běžec soupeřícího týmu. Za tím účelem šermují se soupeřícími hráči a snaží se je zasáhnout a tím na několik kamenů znehybnit. Kolo končí, jakmile jeden tým dostane jugg do hnízda a tím skóruje bod. V takovém případě se týmy se vrátí ke své základní čáře a jugg se vrátí do středu hřiště. Mezi jednotlivými koly se odpočítávání kamenů zastavuje.

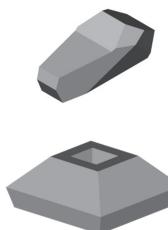
Zápas: Jeden juggerový zápas se hraje na dva poločasy. Každý poločas má 100 (případně 80) kamenů čistého času. V každém poločasu se pak hraje různý počet kol podle výše uvedených pravidel. Kolo končí také v momentě, kdy uplynou všechny kameny jednoho poločasu. V případě, že by tak měl skončit zápas, jehož stav je nerovnoráhně, je možné hrát takzvaný zlatý jugg, což znamená, že kolo pokračuje a kameny jsou signalizovány dálé až do té doby, než padne jugg (tedy góly; výraz jugg označuje jak míč, tak skutečnost, že padla branka) a jeden tým tak vyhraje.

Slovníček

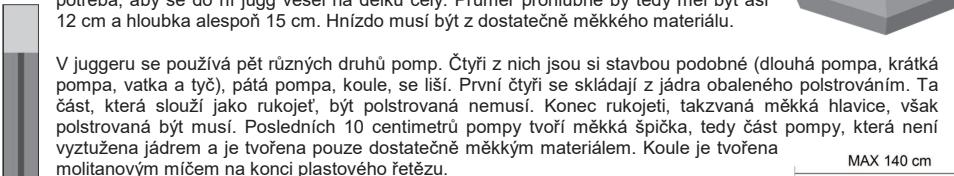
jugger	: název sportu
jugg	: herní pomůcka představující míč
hnízdo	: herní pomůcka představující braniku
pompa	: souhrnné označení herních pomůcek na souboje (je několik druhů pomp)
qwick	: ten hráč v týmu, který jako jediný smí (běžec) nosit jugg po hřišti a vkládat jej do hnízda
pompiř	: každý další hráč v týmu, který chrání qwicka a svádí souboje pompami
kámen	: jednotka času: 1,5 vteřiny

Herní pomůcky

Jugg má předepsaný přibližný tvar i rozměry, jeho přesný vzhled je však ponechán kreativitě jeho tvůrců. Většinou více nebo méně připomíná psí lebku. Obecně by jugg měl mít protáhlý tvar s délkou asi 30 cm a průměrem asi 12 cm. Jugg musí být z dostatečně měkkého materiálu.

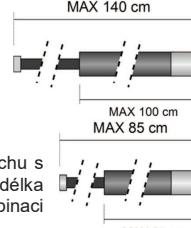


Hnízdo tvarem odpovídá kuželu nebo vysokému disku, v jehož středu je prohlubeň. Hnízdo by mělo mít průměr asi 50 cm. Prohlubeň by měla odpovídat juggu, ovšem není potřeba, aby se do ní jugg vešel na délku celý. Průměr prohlubně by tedy měl být asi 12 cm a hloubka alespoň 15 cm. Hnízdo musí být z dostatečně měkkého materiálu.



V juggeru se používá pět různých druhů pomp. Čtyři z nich jsou si stavbou podobné (dlouhá pompa, krátká pompa, vatka a tyč), pátá pompa, koule, se liší. První čtyři se skládají z jádra obaleného polstrovaním. Ta část, která slouží jako rukojet, být polstrovaná nemusí. Konec rukojeti, takzvaná měkká hlavice, však polstrovaná být musí. Posledních 10 centimetrů pompy tvoří měkká špička, tedy část pompy, která není vytužena jádrem a je tvorena pouze dostatečně měkkým materiálem. Koule je tvořena molitanovým míčem na konci plastového řetězu.

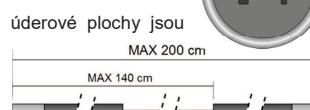
Dlouhá pompa má dvě části: rukojet s měkkou hlavicí a úderovou plochu. Ta je zakončena měkkou špičkou. Maximální délka dlouhé pompy je 140 cm. Maximální délka úderové plochy je 100 cm. V okamžiku zásahu musí mít pompíř obě ruce na rukojeti, jinak zásah neplatí.



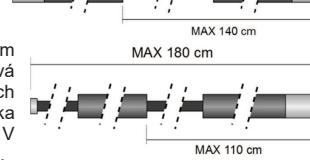
Krátká pompa se podobá dlouhé pompe. Má rukojet s měkkou hlavicí a úderovou plochu s měkkou špičkou. Je však kratší: maximální délka krátké pompy je 85 cm. Maximální délka úderové plochy je 65 cm. Krátká pompa se drží pouze jednou rukou a používá se v kombinaci se štítem anebo s druhou krátkou pompu. Výběr je na pompíři.

Štít je kulatý a musí být jak zepředu, tak po okrajích dostatečně polstrovaný. Drží se jednou rukou, případně je připevněna na paži. Ma výhradně obraný charakter, pompíř jej nemůže použít k zásahu soupeře. Jeho maximální průměr je 60 cm.

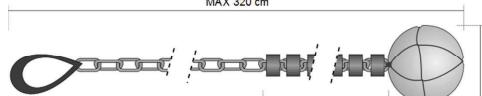
Vatka má dvě úderové plochy, mezi kterými se nachází rukojet. Obě úderové plochy jsou zakončeny měkkou špičkou. Maximální délka vatky je 200 cm. Délka úderové plochy není stanovena přímo, ovšem délka každé úderové plochy spolu s rukojetí nesmí přesáhnout 140 cm. V okamžiku zásahu musí mít pompíř obě ruce na rukojeti, jinak zásah neplatí.



Tyč má rukojet ve spodní části pompy. Rukojet je předělena na dvě části, přičemž každá ruka musí být na jedné z nich. Ta část rukojeti na spodním konci pompy je zakončena měkkou hlavicí. V horní části pompy je úderová plocha s tyčí, která je na rozdíl od ostatních pomp zakázaná bodat. Maximální délka tyče je 180 cm. Maximální délka úderové plochy spolu s první částí rukojeti nesmí přesáhnout 110 cm. V okamžiku zásahu musí mít pompíř obě ruce na rukojeti, jinak zásah neplatí.



Koule je tvořena míčem z dostatečně měkkého materiálu, plastovým řetězem a smýčkou, kterou má pompíř kolem zápěstí. Celková délka této pompy je 320 cm. Míč musí mít průměr alespoň 20 cm. Poslední část řetězu, která je nejblíže míči, musí mít dodatečné polstrovaní. Délka této polstrované části musí být alespoň 100 cm. Koule se musí točit, aby zásah platný, není možné ji jednoduše držet v ruce a dotýkat se soupeřů. Zásah je platný tehdy, pokud se míč ze švíhu dotkne soupeře anebo pokud se okolo soupeře obtočí řetěz.



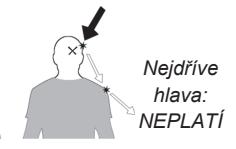
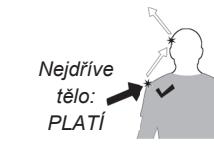
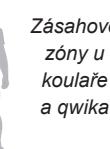
Výroba

Základní materiál na výrobu jedné pompy – bambus, izolace na trubky, molitan a textilní pásky – se dá koupit v každém hobby marketu, stojí kolem 150 Kč a výroba pompy trvá asi hodinu. Podrobné návody na stavbu nejen pomp, ale i ostatních herních pomůcek, jsou na stránkách jugger.cz. Na těchto stránkách je možné materiál, hotové pompy a všechny herní pomůcky také objednat.

Pravidla

Tým: Při zápasech tvoří tým zpravidla osm hráčů, do každého kola jich však nastupuje pouze pět a zbývající mohou střídat. Jeden z pěti hráčů je qwik, další čtyři jsou pompíři. Na rozdíl od qwika se pompíři juggu dotýkat nesmějí, mohou jej však postrkovat pomparami. Zatímco mezi koly je možné libovolně měnit hráče, jejich úlohy (pompíř/běžec) i pompy, v rámci kola jsou hráči i jejich úlohy a pompy pevně dané. Výběr pompy každého pompíře je omezen pouze skutečností, že na každé straně může být v rámci kola pouze jedna koule.

Zásah: Zásah je platný, pokud pompíř správně drží pompu a zasáhne jiného hráče do povolené části těla. Nepovolenou částí těla je hlava a krk, zásah do těchto částí těla neplatí nikdy. U většiny hráčů je pak povolenou částí těla celé tělo kromě rukou od zápěstí dolů. U koulařů (pompířů s koulí) a qwiku platí i zásah do rukou. Zásah do oblečení platí také. Zasažený hráč si musí kleknout alespoň jedním kolennem na zem a určitý počet kamenů nezasahovat do hry. Při tom má pompu (nebo jugg) položenou na zemi a jednu ruku za zády. Na této ruce viditelně počítá kameny, které už uběhly. Po uplynutí patřičné doby se vrádí do zápasu v momentě, kdy zvedne koleno ze země nebo dá ruku zpět zad. Po zásahu pompu musí hráč odklečet 5 kamenů. Výjimku tvoří zásah kouli; v takovém případě si hráč musí odklečet 8 kamenů. Tato pravidla platí i pro vlastní spoluhráče. Zasáhnou-li se dva hráči zároveň nebo v minimálním časovém odstupem, kleknou si oba. Je-li hráč zasažen do nepovolené části těla, musí to dát jasně nejvýše může pokračovat ve hře.



Blokování: Pompíři mohou kteréhokoli klečícího hráče blokovat tak, že na něj položí svou pompu. V takovém případě klečící hráč nesmí vstát do té doby, než si odklečí svůj počet kamenů a dokud je blokován. Když blokující hráč pompu odstraní, nesmí blokovaný hráč vstát okamžitě, ale teprve až s dalším kamenem. Pompíř nesmí blokovat více hráčů najednou. Koulař ani qwik blokovat nemohou, ale blokování být mohou.

Bod: Tým skóruje bod v momentě, kdy se jugg ocitne v soupeřově hnizdě a nikdo se jej nedotýká. Dokud se juggu některý z qwiku dotýká, může se s ním dále manipulovat, i když už je v hnizdě (např. když se qwickové přetahují o jugg u hnizda).

Out: Všichni hráči musí celé kolo zůstat uvnitř hřiště. Pokud se hráč dostane mimo hřiště, tedy do outu, musí si také odklečet 5 kamenů. Lajna hřiště patří také do outu, v outu se tedy ocítá i hráč, který šlápně na lajnu.

Qwickové: Qwickové jsou jedním hráči, kterí na sebe mohou navzájem sahat. Qwickové se mohou přetlačovat, držet, povolovat k zemi nebo nosit. Například donést nebo povolit qwicka do outu či předržet ho, aby ho jiný hráč zasáhl, je povoleno. Naopak zakázaný jsou veškeré páky, hody a trhavé a potencionálně nebezpečné pohyby.

Fair play: Jugger stojí a padá s féravým chováním všech hráčů. Zasažení hráči si musí okamžitě kleknout a odklečít si patřičný počet kamenů. Ve sporných případech je na hráčích, aby se nějak domluvili, často se doporučuje poslechnout hráče, který si nárokujeme úspěšný zásah, protože například zásah do oblečení zasažený hráč vůbec nemusí cítit. Sporné případy může řešit soud. Jeho rozhodnutí je konečné. Dalším způsobem smírného řešení konfliktů je opakování celého kola.

Bezpečnost: Bezpečnost hráčů je vždy na prvním místě. Hráči se musí vyhýbat jakýmkoliv očividně nebezpečným situacím. Je sice povoleno běhat kolem ostatních hráčů a také přebíhání kolem nich hráče lehce zasáhnout, ale je zakázano zámrskně v plné rychlosti nabíhat a narážet do jiných hráčů a v plné rychlosti bodat do hráčů. Stejně tak je zakázano mít jakékoli údery na hlavu. Stojící hráči musí dát pozor na klečící hráče a klečící hráče se musí chránit a musí být připraveni, že přes ně může některý ze stojících hráčů přepadnout. Pokud se řetěz koule zaplete s některou pompu, mají oba pompíři povinnost řetěz rozmnout a pompu uvolnit, řetězem se v žádném případě nesmí trhat. Stejně tak musí být opatrní i qwickové při svém zápasení.

Goalball

Počet hráčů: 2 na 2 hráče

Hřiště: vzdálenost mezi koši 50 stop (15,24 m)

Pomůcky: kanjamové koše, disk

Cíl hry: Snaha týmu je získat jako první 21 bodů.

Hřiště je vymezeno pouze vzdáleností mezi koši, což by mělo být 50 stop (15,24 m). Koše by měli ležet na rovném povrchu proti sobě dírami. Tyto díry jsou nazývány „Instant Win“ (otvor v horní části koše o velikosti 8 cm na výšku a 30 cm na šířku).

Ke hře potřebujeme pouze kanjamový disk a dva kanjamové koše. Co se týká oblečení, není nijak specifikováno. Akorát ke sražení disku nesmíme používat žádné pomůcky, pouze ruce.

Před zahájením zápasu si hráči losují, kdo z nich bude začínat. Týmy se střídají vždy po dvou hodech na koše, což je jedna hra. Počet her bude vždy sudý počet. Tým musí získat přesně 21 bodů. Pokud se tak stane a počet her bude lichý, druhý tým dohazuje poslední hru. Pokud dojde k remíze, hrají se ještě dvě hry, popřípadě více, pokud opakovaně dochází k nerozhodnému výsledku. Po odehrání sudého počtu her musí být výsledek rozdílný.

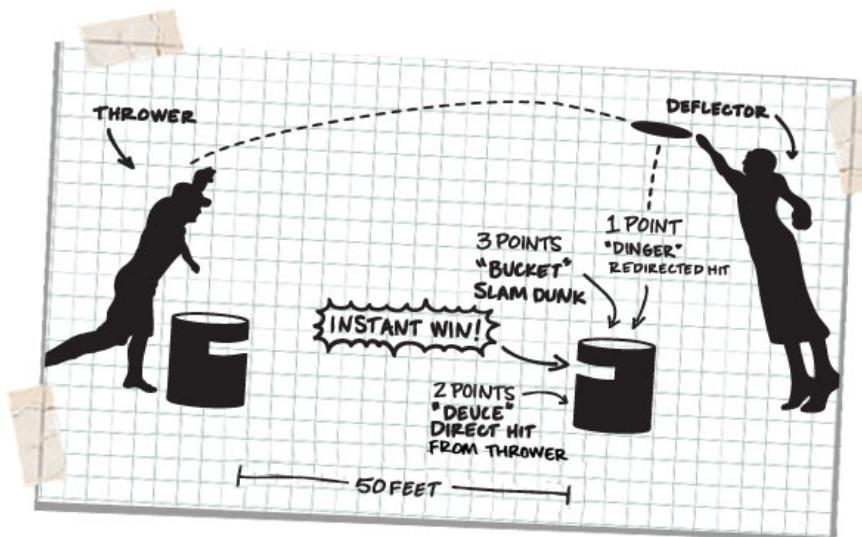
Když se tým svým hodem dostane přes 21 bodů, odčítá se mu tolik, o kolik hodil více. V praxi to znamená: tým má 19 bodů a hodí hod za 3 body, dojde k odečtení na 16 bodů.

Hráč, který provádí hod, musí stát vždy za svým košem. Pokud se dostane částí nohy na úroveň koše či dokonce za úroveň, jeho hod nezíská žádný bod.

Bez bodového zisku je takový hod, který se nejdříve dotkne země a pak koše, nebo dojde ke sražení disku tak, že spoluhráč do něj udeří dvakrát.

Hráč získává body, pokud trefil diskem koš nebo spoluhráč disk usměrní do koše. Při hře se může získat 1 – 3 body, či okamžitá výhra.

- Jeden bod získá tým, pokud protihráč srazí disk na koš a ten nevletí přímo dovnitř.
- Dva body se udělují, pokud házející hráč přímo trefí nějakou část koše. Disk nevletěl dovnitř koše.
- Tři body je možno získat, když srážející hráč bouchne do disku a disk spadne do koše.
- Okamžitá výhra nastává v případě, že házející hráč bez přispění spoluhráče trefí přímo otvor koše. V tento okamžik tým vyhraje a není umožněna dohrávka kola.

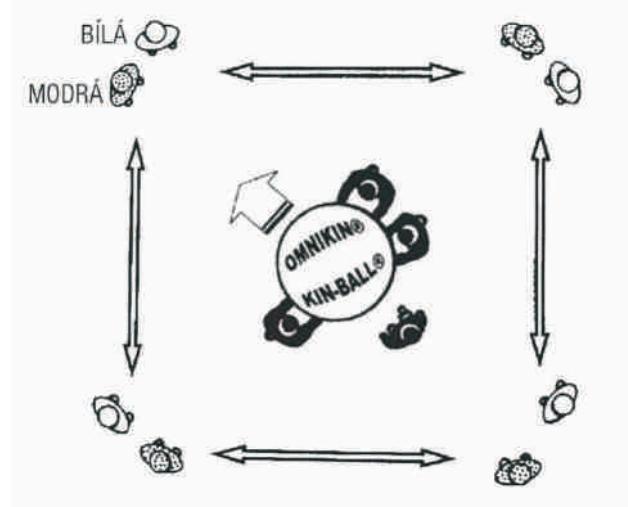


Základní principy a stručná pravidla Kin-ballu pro nesoutěžní hru. (verze 4 - hra na body 180702)



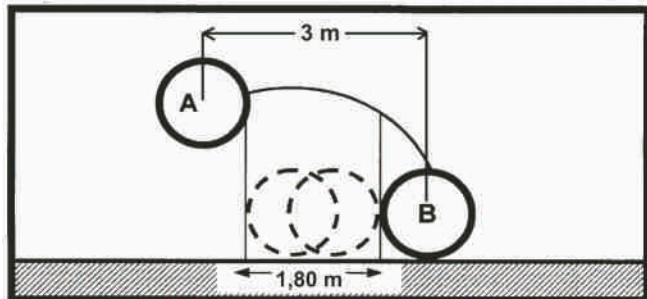
Kin-ball - základní principy hry

- Hrají proti sobě najednou tři barevně odlišené týmy
- Každý tým má čtyři hráče
- Jeden tým útočí, další dva týmy se brání
- Hráči týmu v obraně tvoří čtverec kolem míče
- Tento čtverec stále následuje pohyby míče
- Hráči tvořící čtverec jsou ve vzdálenosti asi 3 metry od míče
- Hra začíná podáním týmu v útoku
- Tři hráči drží míč, čtvrtý odpaluje
- Před tím než hráč míč odpálí musí zavolat „Omnikin“ a barvu týmu na který útočí, např. „Omnikin, modrá!“ Tomuto zvolání se říká určení
- Podávající hráč musí vždy počkat na hlasité opakování barvy rozhodčím
- Oficiální barvy týmu jsou modrá, černá a bílá
- Tým, který byl vyvolán má za úkol míč chytit dříve než se dotkne hrací plochy
- Při hře v tělocvičně jsou hranice hry podlaha, stěny, strop a také veškeré pevné objekty (chyba je například když se míč dotkne desky basketbalového koše)
- Pokud tým v obraně míč chytí, stává se útočícím týmem a odpaluje míč
- Pokud tým v obraně míč nechytí, získávají ostatní dva týmy po jednom bodu
- Tým který se dopustil chyby podává z místa chyby
- Standardní nesoutěžní a školní zápasy se hrají na dvě vítězné periody, vítězem periody je tým, který získá 11 bodů
- Když jeden tým získá 9 bodů, tým, který má v té chvíli nejnižší skóre opustí hrací plochu a ostatní dva dohrávají periodu do 11 bodů.
- Vítězem zápasu je tým, který vyhraje dvě periody. Zápas tak může trvat 2, 3 nejvíce však 4 periody.
- Při rovnosti počtu vyhraných period (jedna nebo žádná pro zbylé dva týmy) určí pořadí na druhém a třetím místě zkrácena hra do 5 bodů.



Základní pravidla:

- Dvakrát za sebou nesmí podávat stejný hráč
- Při hře Mix musí v každém týmu, ve hře na ploše, být nejméně dvě dívky
- Po odpalu musí míč překonat dráhu nejméně 3 metry (Měřeno na průměru míče)
- Alespoň část dráhy míče musí mít horizontální nebo stoupající dráhu (Je zakázána klesající dráha míče, od místa odpalu nesmí míč letět šíkmo k zemi)
- Pokud je mezi týmy jeden ve vedení, týmu na druhém a třetím místě musí útočit (podávat) na tento tým
- Pokud podává vedoucí tým, musí útočit na druhý tým v pořadí
- Avšak když jeden z týmů dosáhne 8 bodů, je možné od této chvíle útočit na jakýkoliv tým (přestává platit pravidlo, že je možné útočit pouze na vedoucí tým a nesmí se útočit na poslední tým)



Manuál pro organizování turnaje najdete na stránkách ČSK v oddělení „Pro školy“

Česká svaz Kin-ballu

Vážní 400 Hradec Králové 503 31 /
tel: 495 215 115 / fax: 495 220 618 / email: info@kin-ball.cz / www.jipast.cz

Roundnet

Počet hráčů: 2 na 2 hráče

Hřiště: cca 8×8 metrů

Pomůcky: Spikeball set, míč

Cíl hry: Získat více bodů než druhý tým tím, že soupeřům spadne míč na zem

Stručná pravidla: Hru začínáš nadhozením a odpalem míče na síť (nataženou dlaní stejně jako při volejbale) na protihráče stojícího na opačné straně setu. V tu chvíli se stírají pevné pozice hráčů, pohybovat se můžeš kdekoliv kolem setu.

Protihráč má k dispozici maximálně 3 doteky než míč odpálí na síť tak, aby ho tvůj tým pokud možno nedokázal zpracovat. Výměna probíhá dokud někdo z týmu míč nepokazí.

Bod se počítá, pokud míč dopadne na konstrukci setu (rimmer), na zem nebo se dvakrát po sobě dotkne sítě.

Slackline

Počet hráčů: podle počtu lajn

Hřiště: 2 vhodné stromy

Pomůcky: lajna

Cíl hry: Udržet se na lajně a dělat cool triky

