

## Rekreační pravidla hry ringo

### 1. Cíl hry

- účelem hry je umístit kroužek do hřiště soupeře
- hraje se nejlépe gumovým kroužkem uvnitř dutým

### 2. Kategorie

- **šestice** proti šestici – dvěma kroužky současně. V šestici doporučujeme dva hráče z modré a bílé trati, dva hráče z dorosteneckých tratí a dva hráče z kategorie dospělých a vedoucích, avšak pouze do 26 let. Avšak záleží na týmu, koho si do soutěže postaví. Rádi bychom, aby se do hry zapojil 1 tým Čech, 1 tým Moravy, 1 tým Slovenska a 1 tým pořadatelů a tyto týmy by se utkaly mezi sebou.

### 3. Rozměry hřiště

- v případě šestice síť ve výšce 243 cm, tj. jako u volejbalu a hřiště má stejné rozměry jako pro volejbal

### 4. Zahájení hry

- postavení hráčů na hřišti je libovolné (*my např. využíváme postavení jako u volejbalu*)
- hra začíná podáním jednoho z hráčů
- podávat lze z libovolného místa ze zadní čáry vlastní poloviny hřiště
- u šestic podávají obě strany současně na signál k zahájení hry (*tlesknutí, písknutí, slovní povel "hra", apod.*)
- hráči se na podání střídají, každý z hráčů podává 3x po sobě (opakované podání se nepočítá)
- jestliže některý z kroužků při podání tečuje síť, podání se opakuje

### 5. Počítání bodů

- body se získávají či ztrácejí za každou chybu (neexistují ztráty)
- body se započítávají za každý kroužek, tzn., že jedna strana může získat najednou dva body nebo každá strana jeden bod
- hrají se dva zápasy **do 15 bodů**, k vítězství stačí rozdíl jednoho bodu (15:14), v případě rovnosti setů (1 : 1) se hraje třetí, zkrácený, set, a to do 11 bodů
- strana (hráč), která hodila kroužek do autu či do sítě (pod sítí) či jinak se provinila proti pravidlům, ztrácí bod. Kroužek, který dopadl na zem je mimo hru a může se zvednout až po ukončení dané hry, tedy po dopadu druhého kroužku na zem.
- srazí-li se dva kroužky hozené z protilehlých stran hřiště, body se nepřipočítávají a podání se opakuje

### 6. Chytání a zpracování kroužku

- kroužek lze chytit libovolnou rukou, odhodit se však musí tou rukou, kterou byl chycen, nesmí se přendávat z ruky do ruky. Kroužek se také nesmí chytat oběma rukama.
- spoluhráči si nesmí kroužek mezi sebou přihrávat
- vypadne-li hráči kroužek z ruky, může jej znovu chytit rukou sám nebo jej může libovolnou rukou chytit spoluhráč
- není dovoleno se kroužkem dotknout jakékoliv části svého těla, těla spoluhráče, hřiště nebo sítě
- kroužek se při chytání nesmí navléci na ruku

### 7. Odhazování kroužku

- hráč s kroužkem nesmí udělat žádný krok
- kroužek se nesmí odhazovat ve výskoku
- chytat a odhazovat kroužek se **může** i mimo hřiště, avšak hozený kroužek musí letět nad sítí mezi stojany
- pohyb ruky držící kroužek musí být plynulý, není dovoleno mást soupeře

- kroužek nesmí být hozen svisle směrem letu a nesmí se otáčet přes vodorovnou osu (dělat kotrmelce)

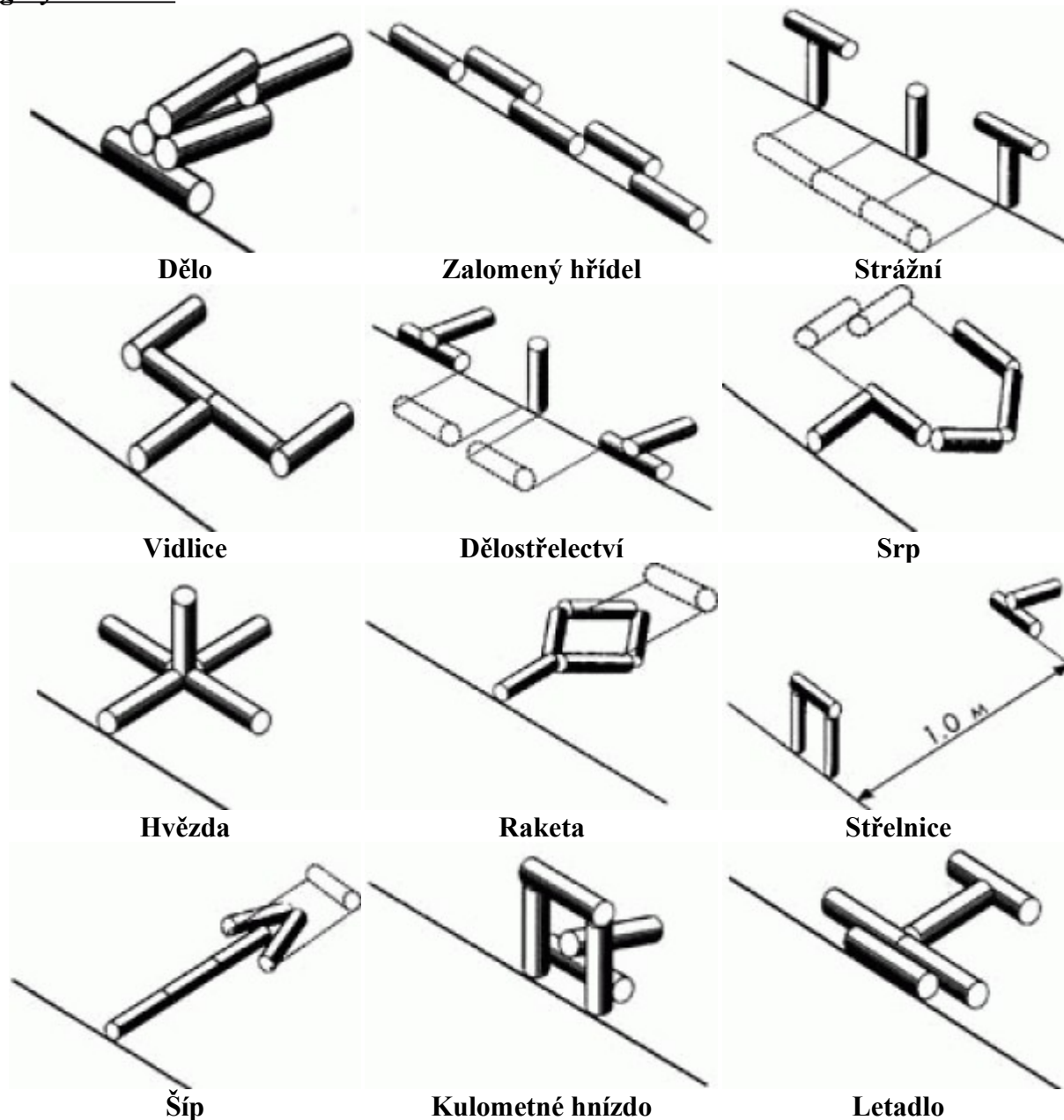
## 8. Skleněná zeď

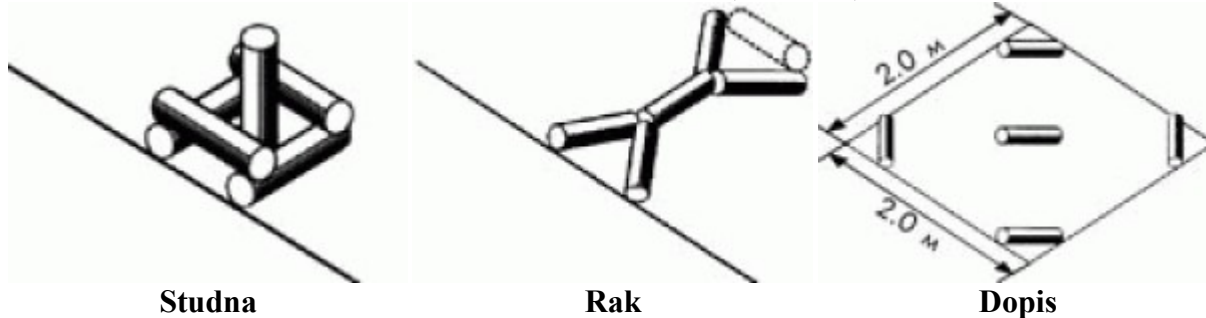
- není dovoleno hráčům přesáhnout jakoukoliv částí těla středovou čáru hřiště, ani se ji dotknout

## GORODKY – pravidla hry

Pravidla hry jsou jednoduchá. Hra probíhá na otevřeném prostoru a je vhodná pro lidi jakéhokoli věku v počtu do cca **6 osob** (maximální věk soutěžícího je 26 let), může se hrát i jednotlivě, ve dvojicích apod. Hra gorodky spočívá v zasahování figur postavených z pěti gorodků z omezené plochy, která se jmenuje "gorodem", pomoci pálek z určité vzdálenosti.

### Figury Gorodků:





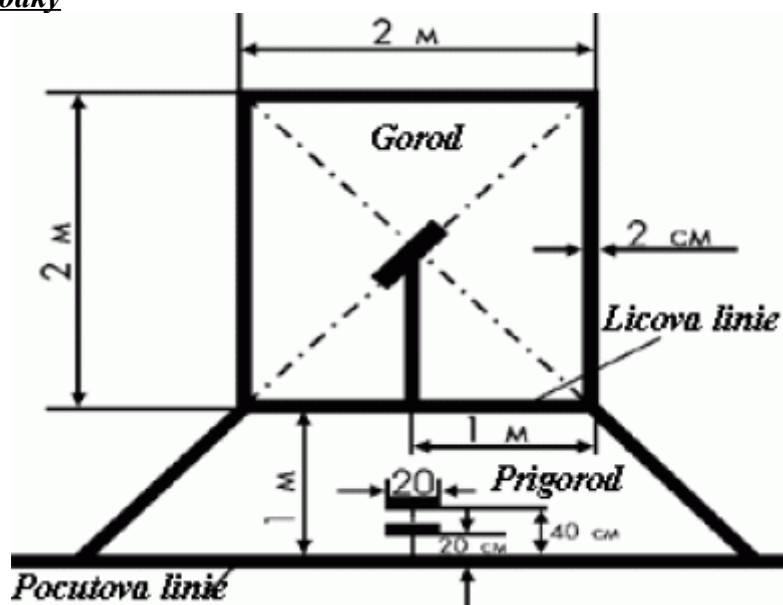
Studna

Rak

Dopis

Vítězem se stává tým, který v časovém úseku **20 minut** dokončí nejvyšší počet figur. Zasažovat figury hráči začínají z pole (dální linie) ve vzdálenosti **13 metrů**. Pokud je zasažen aspoň jeden gorodok, zbývající se pak zasažují z půl pole (bližní linie) ze vzdálenosti **6,5 metrů**. Figura "zavřený dopis" se zasažuje pouze z pole, přičemž zásah začíná gorodokem v centru znamenajícím "známku". Veškeré figury, kromě 15-é se staví na lícové straně gorodu. **Gorodok se považuje za zasažený, pokud plně přesáhl zádní nebo boční linie gorodu.** Gorodok, který vyletěl za linii, a pak se zase přikutáel do gorodu nebo prigorodu, se považuje za zasažený.

### Plán pole pro hru gorodky



Do sady patří **6-10 pálek**, **5 gorodků**. Délky páčky je 90 cm, přičemž může být i konického tvaru s průměrem páčky (základ kónusu) 3,5 cm. Průměr páčky v horní části kónusu může být 3 cm. Délka gorodka je 20 cm. Průměr gorodka je 4,5 cm.

## **Živé „Člověče, nezlob se!“**

Tato hra je určena pro závodníky ve věku **do 18 let**. Rádi bychom, aby se zapojily 4 týmy: **Čechy, Morava, Slovensko a Žlutý kvítek**, a to tak, že z každé lokality po **5 lidech** (4 „figurky“ a 1 „hráč“). Doporučujeme, se v rámci lokality domluvit mezi oddíly a svou lokalitu tak reprezentovat lidmi z více oddílů. Hra je časově omezena na **60 minut**, kde se v **prvních 30 minutách** budou moci týmy **vykopávat** a po jejich uplynutí se již vykopávat **nesmí**. Vyhrává to družstvo, které bude mít nejrychleji všechny figurky v chlívku. Pokud by však uplynulo 60 minut a ještě by nikdo neměl všechny figurky v chlívku, tak vyhrává to družstvo, které má v chlívku nejvíce figurek (v případě remízy vyhrává to družstvo, které má figurku nejbližší chlívku).

**Hra:**

- Hráči střídavě házejí kostkou, dokud na kostce nepadne číslo 6, aby mohli nasadit svou figurku na vyznačené startovní pole.
- Po nasazení figurky jím hráč posunuje o tolik polí, kolik padne na kostce.
- Padne-li opět číslo 6, hráč může házet ještě jednou a hody se sčítají, a nebo nasadit další figurku do hry a házet opět znovu.
- Figurka může být z pole vyhozena, postoupí-li protivníková figurka na jeho pole. V tom případě musí figurka zpět do počátečního postavení a čeká, až padne číslo 6. Po uplynutí 30 minut může být na jednom místě i více figurek.

**Konec hry:** Družstvo, které jako první dovede své figurky do chlívku, vyhrává. A nebo hra končí uplynutím časového limitu **60 minut**.

## Pravidla večerního turistického závodu

Večerní turistický závod je závislý na počasí, a proto v případě pěkného počasí bude start a místo upřesněno na informační tabuli. V případě nepříznivého počasí bude závod probíhat v prostoru kolem tělocvičny, přičemž ne všechny disciplíny budou realizované.

Závod bude probíhat ve dvojicích. Za bezpečnost hlídky zodpovídá její dospělý vedoucí! Pořadatel rozdělí dvojice podle kategorií – do 30 let, 30 – 70 let a nad 70 let. Úkolem dvojic je absolvovat předepsanou trať, vyznačenou žlutými fáborky v co nejkratším čase a při tom plnit úkoly s co nejmenším počtem trestných bodů. Délka trati je cca 2 km. Sladkou odměnu dostanou první v každé kategorii. Testové odpovědi se zaznamenávají přeškrtnutím správného písmene (*u každé otázky je jen jedna možnost přeškrtnutí, v případě více škrtnutí, je to považováno za chybu*). V případě změn podmínek upřesníme v den závodu.

### Soutěžní disciplíny:

1. **hod šipkami na terč** – každý člen hlídky má tři hody a podle dosažených bodů získají trestné body (0-30 bodů – 3 trestné body, 31 – 60 bodů – 2 trestné body, 61 – 90 bodů – 1 trestný bod, nad 91 bodů – 0 trestných bodů)
2. **Azimuty** – úkolem hlídky je projít azimutový úsek, přičemž na konci každého azimutu nejsou kleštičky, ale na papíře je nějaké písmeno v kolečku, které si soutěžící zapíše do startovní průkazky. A aby to nebylo tak jednoduché, tak bude existovat několik falešných azimutů, také s písmeny, které však po čase nikam nepovedou a závodníci se musí vrátit na začátek azimutového úseku a disciplínu začít plnit znovu. Záleží na tom, jak přesně závodníci své azimuty naměří. Za nesprávné písmeno je 10 trestných bodů.
3. **Znalost Moravskoslezského kraje** – úkolem hlídky je určit správnou odpověď z testových otázek a zaznamenat do startovního průkazu.
4. **Znalost večerníčků** – úkolem hlídky je určit správnou odpověď z testových otázek a zaznamenat do startovního průkazu.
5. **Kulturně poznávací činnost (KPC)** – úkolem hlídky je určit správnou odpověď z testových otázek a zaznamenat do startovního průkazu.
6. **Odhad** – vzhledem k tomu, že ve tmě se asi těžko dá určit vzdálenost nějakého terče, zvláště, když ho ani nevidíme, připravili jsme si proto pro vás odhad jiný, a to odhad váhy kamene. Svou odpověď hlídky zaznamenají do startovního průkazu s přesností na gramy. Určení správné váhy – 0 trestných bodů, odchylka  $\pm 10\%$  - 1 trestný bod, odchylka  $\pm 20\%$  - 2 trestné body, odchylka  $\pm 30\%$  - 3 trestné body atd.

## Odbíjená

Tato hra je určena pro závodníky ve věku **do 26 let** a pro týmy by bylo dobré, aby nastoupily přibližně stejné, tj. např. 2 závodníci z bílé trati, 2 z dorosteneckých kategorií a 2 z dospělých do 26 let. Není to však podmínkou. Náhradníků může být libovolný počet. Rádi bychom, aby se zapojily 4 týmy - **Čechy, Morava, Slovensko a domácích pořadatelů.**

Pravidla hry se zčásti řídí pravidly odbíjené, avšak hraje se pouze **do 15 bodů**, přičemž rozdíl ve výsledku musí činit alespoň dva body. Pokud tak nečiní, hraje se tak dlouho, až je toto pravidlo splněno. Celkem se hraje na dva vítězné sety. V případě remízy se hraje třetí set, ale jen do 11 bodů.

Vítězem se stává tým s nejvyšším počtem získaných bodů, v případě shodnosti bodů je rozhodující vzájemný zápas, počet vítězných setů, počet získaných bodů. Stejně pravidlo platí i pro ringo.

# Pravidla ke hře kubb

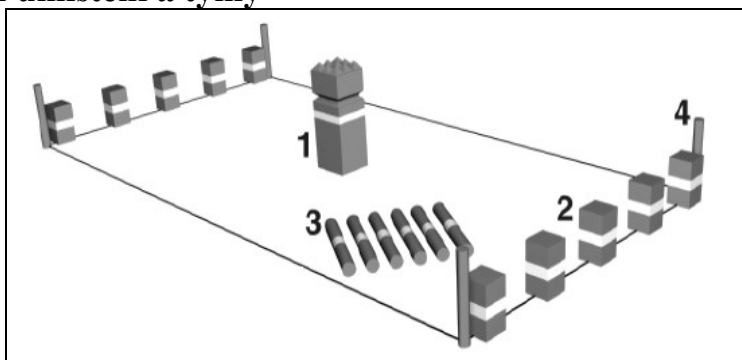
## Úvod

**Kubb** je tradiční švédská hra, která pochází z Gotlandu, malého ostrova uprostřed Baltského moře. Jisté je, že hra pochází z dob statečných Vikingů, kdy každá rodina měla za domem místo na zpracování dřeva. **Kubb** je hrou opravdu pro každého. **Kubb** také můžete hrát stejně dobře na trávě jako na pláži nebo i na ledu. Hru lze velice dobře hrát jak v malém, tak i ve větším počtu hráčů (od 2 do 12 hráčů).

## Idea hry

Kubb je hra, ve které se utkávají dva týmy. Kubb spočívá v přesném házení kolíků na soupeřovy kubby ve snaze je shodit a získat tak nad soupeřem výhodu do dalších herních situací.

## Hrací části, jejich umístění a týmy



### Hrací pole:

- šířka: 5 metrů
- délka: 8 metrů

### Hrací figury:

1. jeden *král* 9×9×30 cm
2. deset *kubbů* 7×7×15 cm
3. šest *kolíků* o průměru 44 mm a délce 30 cm
4. čtyři *rohové kůly* – v našem případě nepoužíváme, hranice je označena páskou

Počáteční rozestavení hracích figur je znázorněno na obrázku. Na každé *základní čáře* (kratší strana hřiště) je pravidelně rozmístěno pět *kubbů*. *Král* stojí uprostřed hracího pole na pomyslné *půlící čáře*, která rozděluje hrací pole na dvě poloviny. Každému týmu přísluší jedna *polovina* hracího pole. Na začátku hry týmy stojí za svou základní čarou a jeden z nich má všech šest *kolíků* a zahajuje první *hrací kolo*.

### Hrací kolo

Tým A, který zahajuje hrací kolo, má všech šest kolíků. Šesti pokusy hodu kolíkem se snaží shodit kubby stojící na polovině soupeře (týmu B) a to v pořadí nejprve všechny kubby v poli a teprve potom kubby na základní čáře. Hráč při hodu kolíkem nesmí stát blíže k soupeřově polovině, než stojí nejbližší kubb na jeho vlastní polovině. Tento kubb určuje pomyslnou tzv. *házečí čáru*. Při zahájení hry hráči týmu A házejí ze své základní čáry na kubby na základní čáře týmu B.

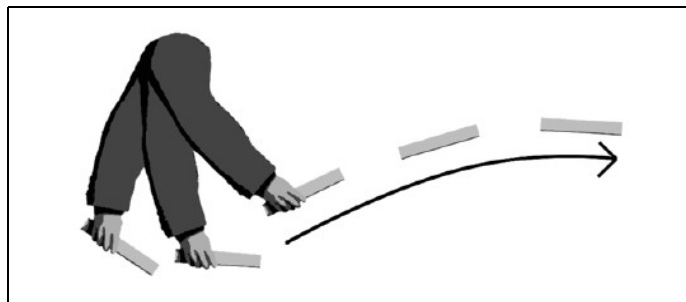
Pokud týmu A stále ještě zbývají nějaké pokusy hodu kolíkem, ale na soupeřově polovině nestojí již žádný kubb, mohou je použít na shodnutí krále, ale pouze ze své základní čáry.

Po odházení šesti kolíků tým B sesbírá shodené kubby a ze své základní čáry je nahází na polovinu týmu A. Tým A je vztyčí na místě, kam dopadly, a tým B si vezme všech šest kolíků a je tak připraven na zahájení dalšího kola, tentokrát s prohozenými rolemi týmů.

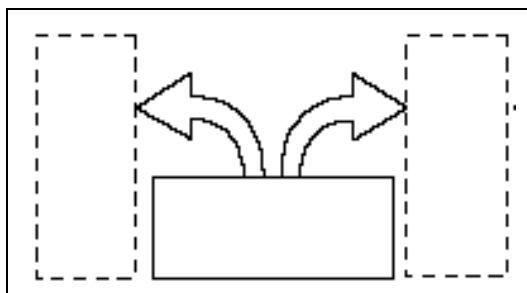
## Princip hry

Týmy se střídají v tom, kdo zahajuje hrací kolo a kubby se tak přelévají z jedné poloviny hřiště na druhou. Vznikají výhodné situace i sporné momenty. Hra končí v okamžiku, kdy se jednomu z týmů úmyslně nebo omylem podaří shodit krále. Tento tým pak vítězí, pokud na soupeřově polovině nestojí již žádný kubb, a tento tým prohrává, pokud na soupeřově polovině nějaké kubby stále stojí.

## Technika hry



Hod kolíkem musí být proveden podpažním spodně kyvadlovým způsobem, jak je uvedeno na obrázku. Hod „Helikoptéra“ (přesněji takový, že kolík rotuje v rovině jiné než vertikální) je zakázán a brán jako nezvládnutí složité kubbové techniky hodů. Kubby je možné házet libovolným způsobem (i na šířku). V okamžiku hodu musí hráč oběma nohama stát za házečí čarou a mezi bočními čarami hracího pole prodlouženými do nekonečna.



Kubb lze vztyčit pouze do jedné ze dvou pozic, jak je znázorněno na obrázku. Pokud je kubb v jedné pozici v autu, musí být vztyčen do druhé pozice.

## Neplatné situace, auty a postihy

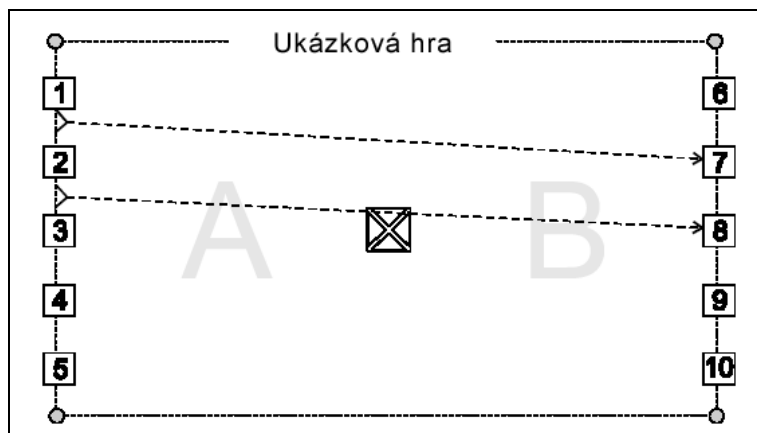
1. Pokud hod kolíkem není proveden v mezích techniky hry nebo s přešlapem nebo proti principu fair-play je považován za neplatný a herní situace způsobená tímto hodem je vrácena do původního stavu.
2. Pokud je hodem kolíku shoden kubb na základní čáře mimo pořadí, je tento kubb ihned vztyčen na svém původním místě.
3. Kubb se nachází v autu tehdy, pokud jej nelze postavit tak, aby nejméně polovina jeho základny stála v příslušné polovině hracího pole.
4. Po odházení všech kubbů v daném hracím kole je určeno, které kubby se nacházejí v autu. Pouze jeden kubb v daném hracím kole je možné zvednout z autu a zopakovat jím hod. Po opravném pokusu je znovu vyhodnoceno, které kubby se nacházejí v autu. Tyto kubby jsou pak vztyčeny na jakémkoliv místě příslušné poloviny hracího pole, avšak musí být zachována vzdálenost nejméně jedné délky vrhacího kolíku od krále a rohového kůlu.
5. Pokud je kubb stojící v poli shoden jiným vhozeným kubbem, je postaven na místě, kam dopadl. Pokud je vhozeným kubbem svržen kubb na základní čáře, je znovu postaven na své původní místo.

## Doplňky a rozšíření

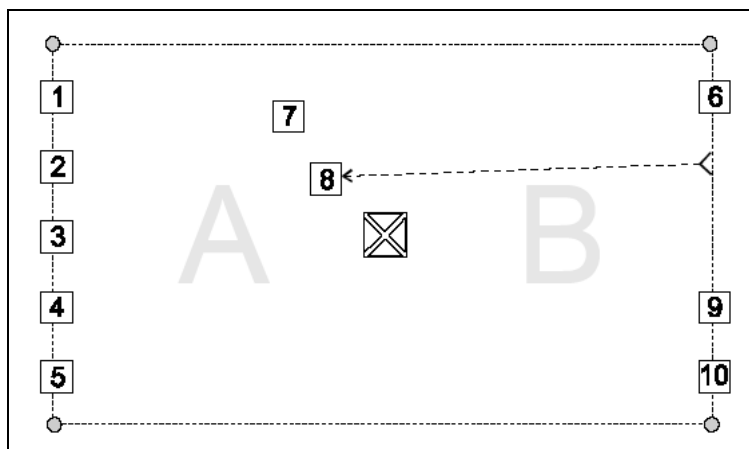
Dosud uvedená pravidla jsou ve shodě s oficiálními pravidly Kubbu klubu Česká republika, avšak pro zvýšení zábavnosti a zajímavosti hry je možné přidat různé kombinace následujících doplňkových pravidel, nebo si můžete vymyslet své vlastní pravidlo.

1. Pokud se týmu podaří shodit všechny soupeřovy kubby, je povinen v daném kole shodit také krále, jinak prohrává. Tedy pokud vám zbývá shodit poslední soupeřův kubb a máte na to již jen jeden pokus, není radno se o to pokoušet, neboť v případě úspěchu by vám nezbyl žádný pokus na shození krále a prohráli byste. Raději hodte kolík jen před sebe.
2. Velmi zábavné je pravidlo stavění vícenásobných kubbů. Při házení kubbů na soupeřovu polovinu se snažte shodit nějaký již stojící kubb. Tento kubb, pokud budete úspěšní, bude vztyčen na své původní pozici a na něj bude postaven vhozený kubb. Pro vás je pak snazší jedním hodem shodit dva kubby. Tímto postupem lze vytvářet i věže ze tří a více kubbů.
3. Další se týká pořadí shazování kubbů. Shazujte kubby v pořadí od nejbližšího k nejvzdálenějšímu.
4. Rozměr hřiště či počet figur můžete libovolně měnit podle zkušenosti hráčů či časových možností.

## Ukázková hra

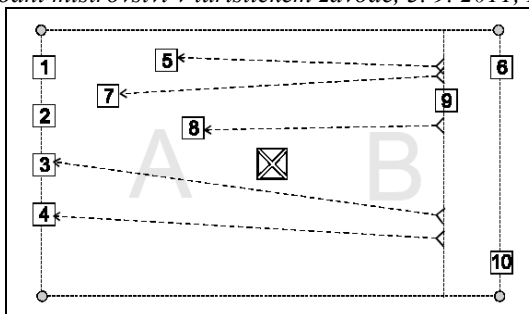


Členové týmu A hází šest kolíků z jejich základní čáry. Jejich cílem je shodit co nejvíce kubbů na základní čáře týmu B, případně svrhnout krále. V tomto případě tým A shodil pouze kubby 7 a 8.

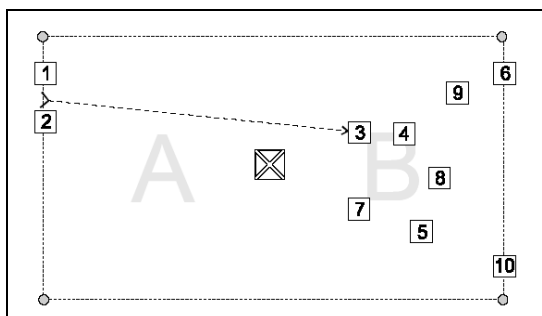


Tým B nejprve vhodí své shozené kubby 7 a 8 na území soupeře. Tyto kubby jsou poté postaveny týmem A. Tým B musí nejprve shodit všechny kubby v poli týmu A, tedy kubby 7 a 8, a až poté mohou útočit na kubby na základní čáře. Všechny tyto hody jsou provedeny ze základní čáry. V tomto případě tým B zasáhl pouze kubb 8.

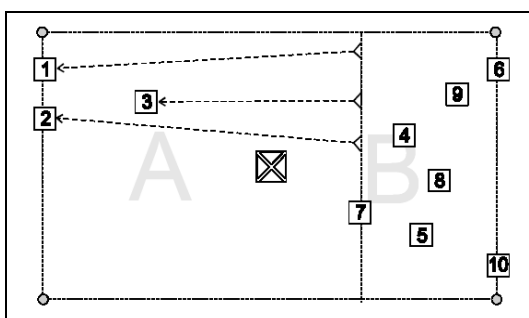




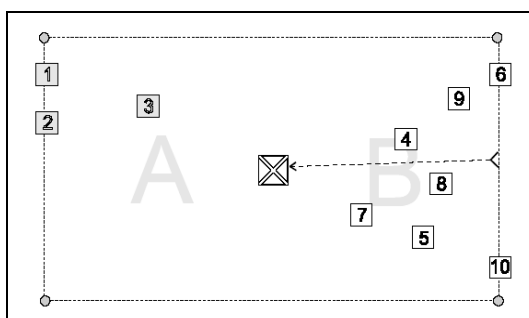
Tým B vhodí ze základní čáry tři kubby zpět do pole týmu B a ze zvýhodněné házecí čáry určené stojícím kubbem 9 útočí nejprve na kubby v poli 8, 5 a 7. Po jejich svržení z téže čáry tým B shodí kubby na základní čáře 3 a 4.



Tým A vhodí všech pět shozených kubbů na pole týmu B, ale poté shodí během šesti hodů kolíky pouze kubb 3 na poli týmu B.



Tým B ze základní čáry vhodí kubb 3 na pole týmu A a poté ze zvýhodněné házecí čáry na úroveň prvního kubbů od krále (kubb 7) útočí. Nejdříve shodí kubb 3 a poté oba kubby na základní čáře 1 a 2. V této chvíli se tým B vrací na základní čáru a snaží se ukončit hru shozením krále.



Pokud se týmu B nepodaří zbývajícími kolíky shodit krále, může tým A pokračovat naházením kubbů 1, 2 a 3 na pole týmu B a pokračovat ve hře dál. Hra se vyvíjí až do té doby, dokud se jednomu z týmů nepodaří v jednom kole shodit všechny kubby na soupeřově poli a poté shodit krále. Tento tým se stává **VÍTĚZEM!!!**