

Výrobce: BEX Sport AB, Švédsko

Distributor: STOA-Zahradní minigolf s.r.o.,
Česká republika

Údržba: Skladujte na suchém a dobře větraném místě uložené ve vaku/boxu, který je součástí balení. Chraňte před vodou, vlhkostí a velkými teplotními rozdíly.

Upozornění: Hry ukládejte mimo dosah malých dětí. Na hru dětí by měla dohlížet dospělá osoba, nebezpečí poranění.

Aby nedošlo k poranění dětí dbejte vždy na to, aby nemohly omylem vstoupit do hrací plochy. To samé platí i pro domácí mazlíčky.

Výrobky odpovídají normě EN-71.

Varování!

Hry jsou nevhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí létajících nebo padajících částí.

BEX 

 **STOA**
ZAHRADNÍ ZÁBAVA

3+

KROUŽKY / HOD NA CÍL

- Kroužky se rozdělí tak, aby měl každý hráč stejný počet kroužků. Možné je také hrát, že má každý hráč všechny kroužky a hráči se v hodech střídají. Lze hrát více kol.
- Po rozlosování, kdo začne hrát, začnou hráči házet kroužky postupně na cíl. Vzdálenost od cíle je přibližně 2 metry.
- Hráč, který nejvíce krát zasáhne cíl (jeho kroužek proletí a zůstane na tyči) a nasbírá nejvíce bodů, vyhrává.
- Scorecard pro hru stahujte: http://www.zahradnizabava.cz/files/scorecard_venkovnihry.pdf

VELKÉ MIKÁDO

- Vezměte všechny tyčky do jedné ruky, tak aby směřovaly nahoru a dolů. Poté je nechte upadnout na zem.
- Úkolem je posbírat co nejvíce tyček, jednu po druhé, aniž by se pohnuly ostatní tyčky.
- Pokud má hráč již úspěšně získanou tyčku, může ji použít pro získání dalších.
- Pokud se pohne jiná tyčka, než právě braná, pokračuje další hráč.
- Další hráč pokračuje tam, kde předchozí skončil nebo může začít úplně novou tyčkou.
- Kdo nasbírá více tyček, vyhrává. Lze i hrát i na body – zvolte si bodové ohodnocení barevných tyček.

STICK ON LINE

- Hru mohou hrát 2-4 hráči nebo 2-4 týmy. Každý si vybere svojí barvu.
- Hráči se snaží hodit dřevěnou tyčku tak, aby protínala lano a zastavila se na co nejvíce bodech (tyčky jsou po celé délce bodově ohodnoceny). První hráč nebo tým, který dosáhne 300 bodů, vyhrává.
- Příprava hry: natáhněte lano, které spojuje kolíky a kolíky zatlučte do země. Lano by mělo být celé natažené. Vzdálenost lana od základní čáry, kde budou hráči házet, může být s ohledem na věk hráčů 2-5 metrů.
- Začíná hráč se zelenou tyčkou. Snaží se tyčku hodit tak, aby pokud možno co největším číslem přistála a zůstala ležet na čáře. Takto postupně pokračují ostatní hráči.
- Hráči začnou počítat body až poté, co jsou všechny barevné tyčky odhozeny. Všechny tyčky, které zůstaly na čáře se počítají. Počet bodů = místo, které na tyčce protíná lano. Ale pozor, pokud tyčka protíná lano v barevném proužku = 0 bodů. Stejně tak má hráč 0 bodů za tyčku, která neleží na čáře. Pokud tyčka leží na jiné tyčce, je tato horní tyčka také za 0 bodů.
- Hráč/tým, který jako první dosáhne 300 bodů, vyhrává. Hodně štěstí!
- Scorecard pro snadnější počítání hry stahujte: https://www.zahradnizabava.cz/files/scorecard_venkovnihry.pdf

VELKÉ PEXESO

- Hra je určena pro 2-6 hráčů.
- Destičky se promíchají a rozdají na stůl nebo jinou hrací plochu.
- Hráči si určí, kdo začne. Ten, kdo začíná otočí dvě libovolné destičky lícem navrch. Jsou-li destičky shodné, destičky odebere a uloží k sobě na hromádku. Ten samý hráč pokračuje ve hře otočením další dvojice destiček.
- Jestliže jsou destičky rozdílné, otočí je zpět rubem navrch a ve hře pokračuje další hráč.
- Hraje se tak dlouho, dokud nejsou odhaleny všechny dvojice.
- Hráč s největším počtem shodných dvojic, vyhrává.

SPIN LADDER

- ▶ Hráti mohou dva hráči proti sobě nebo dva týmy. Předtím než začnete hrát je třeba umístit žebřík přibližně na pět kroků od sebe. Hraje se na kola, každé kolo se skládá z hodu třech „bola“ (kuličky spojené provázkem) každým hráčem, až poté hází další hráč. Kdo začne je na domluvě hráčů.
- ▶ Házet lze libovolným způsobem, bola se mohou odrazit od země, ale nesmí se všechny tři hodit najednou.
- ▶ Vítězem se stává hráč, který dosáhne přesně 21 bodů po dokončení, kteréhokoli kola. Pokud hráč přesáhne v daném kole 21 bodů, žádné body si nepřičítá. Příklad: hráč má 18 bodů a potřebuje 3 body. Pokud však hodí pět, hráč nepřičítá žádné body a stále potřebuje 3 body k vítězství. V případě, že oba hráči nebo týmy nahrají přesně 21 bodů v daném kole, pokračuje prodloužení. To lze hrát až do momentu, kdy dojde k vedení jednoho hráče/týmu o 2 body nebo kdo v prodloužení zahraje více bodů.
- ▶ Vše je dovolené, až na fyzický kontakt. Lze tak například rozptýlit soupeře zvuky, pohyby apod. Hráč si může dojit pro svá „bola“ až po dohrání kola.
- ▶ Bodování je vyznačeno na jednotlivých stupínkách – vrchní 1 bod (provedení Original modrá), střední 2 body (žlutá) a nejnižší 3 bod (červená).
- ▶ Hráč může získat „extra“ bod pokud:
 - všechny bola se omotají na stejném stupínku nebo,
 - skončí na rozdílných stupínkách 1-2-3. Nejvyšší počet bodů za kolo je tak 10 (3x na dolním).
- ▶ Pravidla si můžete upravit dle představ – prohodit bodování stupínků, počítat pouze jednotlivá kola na body apod.
- ▶ Scorecard pro hru stahujte: http://www.zahradnizabava.cz/files/scorecard_venkovnihry.pdf
- ▶ Návod na sestavení verze Original stahujte: http://www.zahradnizabava.cz/files/navod_spinladder.pdf

PETANQUE / BOCCIA / SOFT PETANQUE

- ▶ Hrají proti sobě 2 týmy (1-3 hráči). Vzdálenost od prasátka/jacku (malá kulička) může být 6-10m (děti 5-8m).
- ▶ Hra začíná vhozením prasátka na hrací plochu – tráva, písek, udusaná zem, (podlaha, terasa – soft pétanque).
- ▶ První kouli hází družstvo nebo hráč, který vrazil prasátko. Dále se týmy střídají.
- ▶ Cílem hry je hodit svou kouli, co nejbližší k prasátku. Hráč či družstvo, jehož vhozená koule bude nejbližší, vyhrává.
- ▶ Při hře je povoleno postrkovat a měnit pozice prasátka i koulí svých spoluhráčů, ale pouze vhozenými koulemi.
- ▶ Hráti můžete na body – výhra = bod nebo tři nejbližší koule k prasátku po bodu apod.
- ▶ Házení – kouli držte v dlani, ruku mějte hřbetem nahoru, při odhodu pak rozbalujete ruku a poslední sledujete konečky prstů. Způsoby hodu – velký oblouk = koule letí více vzduchem, poloviční oblouk = letí vzduchem, poté se kutálí, kuželkový hod – koule se kutálí celou dobu.

ZAHRADNÍ DOMINO

- ▶ Všechny kostky se rozloží lícem dolů a důkladně zamíchají.
- ▶ Každý hráč si vezme tolik kostek, aby byla celá sada rozebrána. Kostky si hráč postaví tak, aby je neviděl jeho soupeř. Hráči se při partiích střídají.
- ▶ Začínající hráč vybere jednu ze svých kostek a položí ji doprostřed stolu. V první partii je to vždy kostka se dvěma šestkami. V dalších partiích to může být libovolná kostka.
- ▶ Hráč, který je na tahu, vybere ze svých kostek takovou, která má alespoň na jedné straně stejný počet koleček, jako jeden konec řady kostek vyložených na stole. Tuto kostku přiloží na konec řady tak, aby se strany se stejným počtem koleček dotýkaly.
- ▶ Kostku lze přiložit pouze na jeden či druhý konec řady. Větvení uprostřed řady není dovoleno.
- ▶ Hráč, který nemá kostku, kterou je možné přiložit k řadě, řekne *dál*. Nesmí se vzdát tahu, pokud táhnout může.
- ▶ Partie končí, když jeden hráč přiloží k řadě svou poslední kostku. Hráči si sečtou hodnotu kostek, které jim zůstávají v ruce. Partii vyhrává ten, jehož součet je nižší, a získává za ni tolik bodů, kolik zbylo v ruce druhé dvojici.

ZAHRADNÍ VĚŽ

- ▶ Postavte věž ze všech kamenů. Každé patro je ze 3 kamenů a v každém dalším patře se kameny skládají křížem – viz obrázek.
- ▶ Hráči se střídají a postupně se snaží jeden kámen z věže vytáhnout, věž nesmí spadnout. Jakmile kámen vytáhnou, položí jej opět nahoru na věž. Je třeba vždy dokončit nové patro, než se začne stavět nové.
- ▶ Zvolte si, zda-li se bude smět používat pouze jednu ruku nebo obě. Kameny se nesmí brát z posledního patra.
- ▶ Prohrává hráč, kterému věž spadne.

HAVE GOLF

- ▶ Hru může hrát jeden i více hráčů. Doporučený věk: 5 a více let. Cílem hry je zahrát dané hřiště na nejmenší počet úderů. Každá jamka končí, shoením míčků z dřevěného týčka (tee).
- ▶ Umístěte startovní značku kamkoli do trávy. Umístěte 6 dřevěných týček a branek tak, jak těžké chcete aby jednotlivé dráhy a tedy celé hřiště bylo. Postavit můžete rozdílné vzdálenosti a obtížnosti jednotlivých drah – tzv. PAR3, PAR4 nebo PAR5. Jamka/dráha PAR3 znamená, že hráč obvykle potřebuje maximálně tři údery na dohrání jamky, PAR4 – 4 rány apod.
- ▶ Pro jamky PAR3 nejsou potřeba žádné kovové branky. Pro PAR4 – 1 branka, PAR5 – 2 branky. Hřiště může mít 1-6 jamek. Začínám se u startovní značky. Kde poté jedna jamka končí, začíná druhá atd.
- ▶ Kdo začne se hráči domluví mezi sebou nebo si hodí mincí. Každý hráč musí dohrát jamku, než začne hrát další hráč. Jamku hráč dohraje, pokud srazí z dřevěného týčka míček (číslo 1-pro první jamku, 2-pro druhou jamku atd.). Pokud se míček dotkne týčka, ale míček nespadne, připočítává se jedna rána a jamka je dohrána.
- ▶ Pro PAR4 musí hráč nejdříve projet první brankou, poté může pokračovat k dřevěnému týčku. Pro PAR5 musí projet první a poté druhou brankou.
- ▶ Hráč s nejmenším počtem úderu na jamce, začíná na další jamce. Pokud dva hráči zahrají stejně, začíná ten, který na předchozí začínal. S týčky ani jinými překážkami – kameny, můstek se během hry nesmí hýbat. Listy a větve lze odstranit – míček se nesmí pohnout. Pokud míček skončí v místě, kde ho nelze hrát, hráč smí posunout míček na délku jedné hole od tohoto místa a připočítá si jednu trestnou ránu.
- ▶ Pokud míček hráč zahraje mimo pomyslné hranice hřiště, vrátí ho zpět na hřiště a s připočtením jedné rány pokračuje směrem k týčku.
- ▶ Nezapomínejte si po každé jamce zapsat Vaše skóre. Hrajte Have Golf s ohledem vůči ostatním. Pěknou hru.
- ▶ Scorecard pro hru stahujte: http://www.zahradnizabava.cz/files/scorecard_venkovnihry.pdf

KUBB

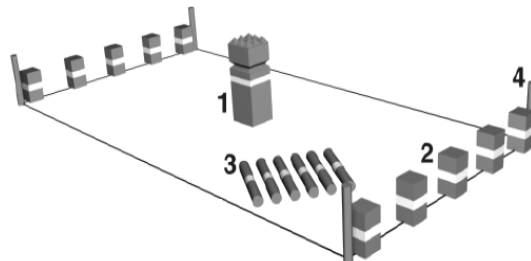
► Kubb je hra, ve které se utkávají dva týmy. Kubb spočívá v přesném házení kolíků na soupeřovy kubby ve snaze je shodit a získat tak nad soupeřem výhodu do dalších herních situací.

► Hrací pole: šířka: 5 metrů, délka: 8 metrů

► Rozměr hřiště či počet figur můžete libovolně měnit podle zkušenosti hráčů či časových možností.

► Rozestavení

- 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.



► Začátek hry

Hra začíná rozhozem dvou libovolných hráčů – každý z jednoho týmu – na každé straně hracího pole jeden hráč. Nahlas napočítáme do tří a na „tři“ oba hráči najednou hodí. Koho kolík skončil blíže u krále (aniž jej porazil), má na výběr: Buď začít jako první házet, nebo vybrat stranu. Pokud si vítěz rozhozu zvolil první hody, druhý hráč si může zvolit stranu. 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. **„odhodovou linii“**. Při zahájení hry tedy 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 odhazení šesti kolíků tým B sesbírá shozené kubby a ze své základní čáry je nahází na polovinu týmu A. Tým A je vztýčí 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.

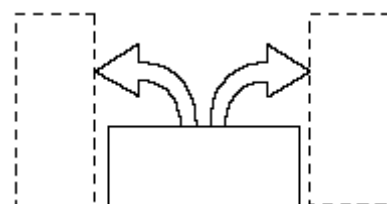
► Technika hry

Hod kolíku musí být proveden spodním kyvadlovým způsobem. Hody tzv. „Helikoptérou“ (kdy kolík rotuje **od opuštění ruky** v horizontální rovině) nebo kdy je kolík hozen z ruky na plochu jsou zakázány a brány jako nepovolené.

Při nahazování kubbů se mohou a nebo nemusí hráči libovolně střídát. Kubby může nahazovat neustále i jeden tentýž hráč. Je to jen na týmu.

V okamžiku nahazování kubbů musí stát hráč nahazující kubby oběma nohama za základní čarou. Při hodu kolíky musí mít házející hráč v době opuštění kolíku z ruky kontakt alespoň jedné nohy se zemí ve vzdálenosti za odhodovou linií. Po opuštění kolíku ruky lze tuto linii přešlápnout. Zároveň je nutné stát mezi bočními čarami hracího pole prodlouženými do nekonečna. I ty vymezují prostor, kde je nutné při odhodu stát. Při přešlápnutí této hranice je hod považován za neplatný.

Kubb lze vztýčit pouze do jedné ze dvou pozic, jak je znázorněno na obrázku. Pokud leží nahozený kubb tak, že by se při vtyčení ocitla jeho základna v autu, musí být v tomto případě vztýčen vždy směrem do hřiště. Zároveň si musí hráči stavící kubby už předem rozmyslet, na kterou stranu chtějí daný kubb postavit. Nelze ho potom už obracet zpět na druhou stranu. S kubbem se také nesmí žádným způsobem kroutit, otáčet, stavět přes roh. Kubb se nesmí ani zvedat. Musí mít neustálý kontakt se zemí.



▶ 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 shozen 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 a každý z nich lze jednou opravit (je možné jej zvednout z autu a zopakovat hod). Po opravném pokusu je znovu vyhodnoceno, které kubby se nacházejí v autu. Tyto kubby jsou pak umístěny a vztyčeny soupeřem 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 shozen 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.

▶ Závěr

Dosud uvedená pravidla jsou ve shodě s oficiálními pravidly Kubb klubu Česká republika o. s. (www.kubb.cz) a s mezinárodními pravidly používanými při Mistrovství světa ve Švédsku k datu 2011. V těchto pravidlech je minimalizovaná možnost výskytu sporných situací.

▶ Úpravy a možnosti rozšíření pravidel

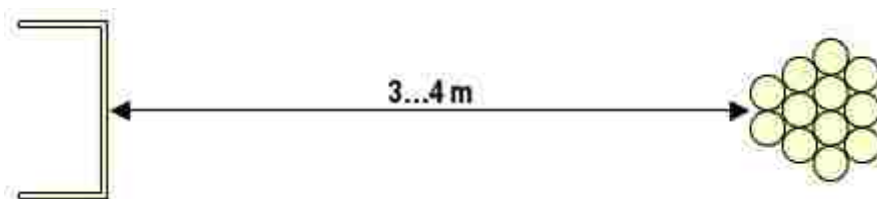
1. Pokud se týmu podaří shodit všechny soupeřovy kubby, je povinen v daném kole shodit také krále, jinak prohrává. Tedy pokud vám zbývá shodit poslední soupeřův kubb a máte na to již jen jeden pokus, není radno se o to pokoušet, neboť v případě úspěchu by vám nezbyl žádný pokus na shodění krále a prohráli byste.
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.

ZDROJ: KUBB Klub Česká republika, <http://www.kubb.cz>

KUBB S ČÍSLY

Hřiště

Doporučená plocha jednoho hřiště je zhruba 4 x 12 m. Hřiště má dvě části - zónu pro odhod (cca 2 x 4 m), kde je povoleno stát jen hráči, který právě hází, druhou částí je hrací pole (cca 10 x 4 m). V hracím poli se smí pohybovat jen rozhodčí. Na hřišti je vyznačena (položena) jen odhodová čára. Vhodným povrchem hřiště může být tráva nebo hlinitopísčité povrch.

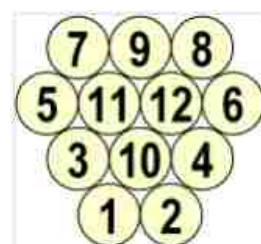


Princip hry

Hrají proti sobě nejméně dva hráči/družstva. Ti se snaží házecím kolíkem srazit kameny. Není vždy výhodné srazit co největší počet kamenů, o strategii rozhoduje počet získaných bodů svých i soupeře a rozestavení kamenů. Utkání se hraje na počet kol, kolik je hráčů a nebo družstev, není-li pořadatelem předem provedena úprava. Kolo končí, jakmile jeden hráč/družstvo dosáhne rovných 50 bodů.

Základní postavení kamenů

Kameny se staví v podélné ose hřiště ve vzdálenosti 3 – 4 m od odhodové čáry. Přesné postavení kamenů je uvedeno na obrázku níže.



Počet hráčů

Při hře *jednotlivců* je minimální počet hráčů dva. Maximální počet hráčů není stanoven. Optimální jsou čtyři hráči; pokud jich hraje více, hra se protahuje a ztrácí na zajímavosti.

U hry *družstev* není rovněž počet hráčů stanoven. Družstva mohou být dvou a vícečlenná, ideálním počtem jsou dva hráči v jednom družstvu. Do hry na jednom hřišti se může zapojit různý počet družstev, optimální počet jsou rovněž čtyři družstva.

Pořadí házení

Při zahájení hry hráči/družstva losují pořadí házení, které se zapíše do protokolu. Pořadí se posunuje tak, aby každý hráč / družstvo začínalo novou hru v zápase. Pořadí v družstvu určuje vždy kapitán družstva.

Způsob odhodu házecího kolíku

Házeční kolík se hází z území pro odhod spodním obloukem, je možné házet kolík ve vertikální i horizontální poloze a navíc házeční kolík může také vertikálně i horizontálně rotovat. Házeční kolík musí opustit ruku házejícího v úrovni pasu a níže. Odhod nad úroveň pasu není povolen.

Přešlap

Přešlápne-li hráč "odhodovou čáru" do prostoru hracího pole, je potrestán následně:

- a) má-li 37 bodů a více, snižuje se počet bodů na 25
- b) má-li méně než 37 bodů, v této sérii se hráči nahrané body nezapočítávají.

Zahájení hry

První hráč odhodí házeční kolík, kterým se snaží srazit kameny v základním postavení. Po odhodu rozhodčí spočítá body, zapíše do protokolu a postaví sražené kameny. Jakmile jsou kameny postaveny, vyzve rozhodčí dalšího hráče ke hře. Hráči se dále pravidelně střídají podle stanoveného pořadí.

Počítání bodů

Body se počítají za každý sražený kámen, která leží po celé délce na zemi. V případě, že se kámen opírá o druhý kámen nebo házeční kolík, nepočítá se jako sražený. V případě sražení kamene, která se opět postaví, se tento jako sražený nepočítá. Zasáhne-li házeční kolík kámen a jen ji posune po základně, kámen není sražený.

Je-li sražen jeden kámen, započítá se počet bodů v hodnotě číselce na sraženém kamenu. Jsou-li sraženy dva a více kamenů, započítá se házejícímu hráči počet bodů rovnající se počtu sražených kamenů. Příklad: hráč srazí 3 kameny – zapíše se do

protokolu 3 body.

▶ Stavění kamenů

Po každém hodu se musí všechny kameny postavit. Kámen se staví přesně na místo, kam dopadla, staví se na základnu a číslicí k odhodové čáře. Po ukončení kola se kameny staví do základního postavení.

▶ Nulový hod

Pokud hráč neshodí žádný kámen, zapíše se do protokolu 0. Má-li tentýž hráč po sobě 3 x 0, v tomto kole je vyřazen ze hry a do celkového počtu získaných bodů v tomto kole se zapíše 0. V dalším kole hráč již pokračuje ve hře.

Toto pravidlo platí i u hry družstev, nuly se počítají ne hráčům, ale družstvu. Neshodí-li hráč/družstvo 2x za sebou kámen a třetím hodem kámen srazí, předešlé nuly se mažou. Hrají-li mezi sebou jen dvě družstva/hráči, jedno z nich má 3 x po sobě nulový hod a druhý hráč uhrál například 35 bodů, kolo končí, hráči s nulou se do protokolu zapíše nula a soupeři se píše 50 bodů – kontumace.

▶ Ukončení hry

Hra končí, jakmile jeden hráč/družstvo dosáhne rovných 50 bodů. Nerozhoduje počet hodů. Do součtu bodů pro jednotlivá kola se zapíše vítěznému hráči/ družstvu 50 bodů a dalším hráčům/družstvům jejich počet získaných bodů. Přesáhne-li hráč/družstvo hranici 50 bodů, upraví se počet bodů na 25 a ve hře se pokračuje dále.

▶ Určení pořadí

- Počet získaných bodů ze všech kol.
- Počet vítězných kol.
- Menší počet nulových hodů.
- Menší počet překročení 50 bodové hranice.

▶ Scorecard na zapisování

- Stahujte: http://www.zahradnizabava.cz/files/scorecard_venkovnihry.pdf

ZDROJ: Bex Sport AB, Český svaz Mólky, <http://www.molky.cz>

KROKET (JEDNODUCHÁ VARIANTA)

- ▶ Branky se rozestaví zcela libovolně, nebo se vytvoří libovolný obrazec.
- ▶ Na začátku je startovní kolík, na konci cílový, projíždí se všechny branky mezi nimi.
- ▶ Po dotyku cílového kolíku se stejná trasa jede zpět (každá branka opačným směrem).
- ▶ Hráči mohou hrát současně, nebo postupně. Vždy si ale zapamatují počet úderů na celé dráze.
- ▶ Hrají-li proti sobě jednotlivci, má každý vlastní kouli; hrají-li páry, hrají střídavě, každé kolo jeden nebo se mohou v ranách střídát.
- ▶ Jsou-li použity křížené branky ("myší díra" – dvě branky za sebou po domluvě), je nutno projet obě současně, projede-li koule jen jednu nebo zůstane stát uprostřed, je to neprojetí a musí se projet znovu.
- ▶ Průjezd brankou v opačném směru nebo brankou mimo pořadí není nijak penalizován, takový průjezd se ignoruje. Dotyk soupeřovy koule - tah navíc.
- ▶ Vyhrává hráč, který projede danou dráhu s nejmenším počtem úderů.

KROKET

▶ Kurt

Kurt na zahradní krocket nemusí být tvořen pečlivě udržovaným trávníkem, ale kratší tráva obvykle umožňuje lepší hru. Velikost kurtu je ideální 24 krát 16m (délkovou pálkou). V případě nutnosti je možno velikost a tvar kurtu upravit podle dostupného místa. Bývá rozumné označit hranice kurtu provázkem nebo alespoň rohové body praporkem eventuálně klackem.

▶ Branky a kolíky

Branky a kolíky se umístí podle nákresu.

Koule

Pro dva, resp. 4 hráče potřebujete 4 koule. Je možno také použít 6 koulí. Pro variantu "s jednou koulí" potřebujete jednu kouli pro každého hráče.

Hole

Každý hráč používá svojí hůl. Hraje se pouze koncovou plochou.

▶ Cíl hry

Cílem hry je projet koulemi podle zmíněného schématu celý kurt a započítat si v patřičném pořadí a směru všechny body za branku a za kolík. (Pořadí je: branky 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, obrátkový kolík, branky 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 a cílový kolík).

Hráči se v tazích střídají a vždy hraje v jednu chvíli pouze jeden. Na začátku tahu má hráč jeden úder. Po jeho vykonání tah končí, pokud se mu nepodařilo získat nějaký prémiový úder tím, že projel brankou v pořadí (evtl. zasáhl obrátkový kolík v pořadí) nebo tím, že zasáhl jinou kouli. Tah končí v případě, že už hráč nemá žádné prémiové údery nebo tím, že ukončí hru pro svou kouli tím, že zasáhne cílový kolík v pořadí. Hráč smí holt provádět údery pouze do koule, se kterou v daném tahu hraje.

▶ Start

Všechny koule jsou do hry zahrávány z místa, které leží uprostřed mezi první brankou a cílovým kolíkem.

V singlové hře hrají dva hráči proti sobě a každý hraje se dvěma koulemi, v deblové hře proti sobě hrají dvě dvojice hráčů a každý hráč má jednu kouli. Kdo se začne se určí hodem mincí, poté se hráči vždy střídají v určeném pořadí.

Lze hrát i šest koulí hraných dvěma týmy po třech hráčích nebo šest koulí hraných třemi týmy po dvou hráčích.

▶ Pořadí

Poté, co jsou do hry zahrány všechny koule, pokračuje se ve stejném pořadí do té doby, dokud není jedna z koulí vykolíkována (zasáhne cílový kolík v pořadí). Vykolíkováná koule se odstraní ze hry a zbývající koule pokračují ve hře ve stejném pořadí a přeskakuje se tah, ve kterém by hrála vykolíkováná koule.

Hra mimo pořadí

Pokud hráč hraje mimo pořadí, není za to trest. Všechny koule, které se během takového tahu pohnuly, se vrátí na svá původní místa a zruší se všechny body, které si v tomto tahu mimo pořadí započítaly. Ve hře následně pokračuje hráč, který je v pořadí.

▶ Body za branku a za kolík

Koule si může započítat bod za branku, nebo za kolík pouze průjezdem branky nebo zásahem kolíku jen v případě, že daná branka, eventuálně kolík, jsou v danou chvíli v pořadí. Branka mimoto musí být projeta v patřičném směru. Průjezd brankou (nebo zásah kolíku) mimo pořadí nebo v nesprávném směru nemá za následek ani zisk, ani ztrátu bodu. Koule může způsobit, že jiná koule projede svou vlastní brankou v pořadí (nebo zasáhne kolík v pořadí); v tom případě si tato jiná koule danou branku (kolík) započítá, ale ani její vlastník, ani vlastník koule, která to způsobila z toho nemají žádné další výhody.

Prémiové údery

Hráč získá **jeden** prémiový úder pokud si jeho koule započítá branku (v pořadí) nebo zasáhne obrátkový kolík (v pořadí). Hráč získá **dva** prémiové údery jestliže jeho koule zasáhne ("udělá roquet" [vysl. "roukí"], "roquetuje" [vysl. "roukuje"]) jinou kouli (výjimky viz níže).

První z těchto dvou prémiových úderů je zahrán jedním z následujících čtyř způsobů:

1. Hráč umístí svou kouli na vzdálenost délky kladiva hole od koule, kterou zasáhla, a hraje úder
2. Hráč umístí svou kouli do kontaktu s koulí, kterou jeho koule zasáhla, přidrží svou kouli rukou nebo nohou a provede úder do své koule ("krokování s příšlapem")
3. Hráč umístí svou kouli do kontaktu s koulí, kterou jeho koule zasáhla, a provede úder do své koule ("krokování")
4. Hráč odehraje úder z místa, kde se jeho koule zastavila poté, co zasáhla jinou kouli.

Druhý prémiový úder po zásahu je normální úder, odehraný koulí, kterou hráč hraje z místa, kde se tato zastaví, a nazývá se "pokračovací úder". Prémiové údery se nesčítají: poté, co koule získá prémiový úder za průjezd branky, obrátkového kolíku nebo za zásah koule se předchozí dosažené prémiové údery zruší. Pokud koule zasáhne více než jednu jinou kouli v jednom úderu, roquetovaná je pouze první zasažená.

VÝJIMKY: Dva údery navíc získá hráč, jehož koule projede dvěma brankami v pořadí v jednom úderu (nebo projede brankou v pořadí a zasáhne obrátkový kolík). Pokud koule v jednom úderu projede dvěma brankami v pořadí a zasáhne navíc obrátkový kolík, získává hráč také dva údery navíc, nikoli tři. Poté, co koule roquetuje jinou kouli, stává se tato jiná (již roquetovaná) koule tzv. mrtvou koulí. Opětovný zásah mrtvé koule je sice povolen, ale hráč za něj již nezískává žádné prémiové údery. Existují dva způsoby jak takovou mrtvou kouli "oživit" - projet další brankou v pořadí (resp. zasáhnout kolík v pořadí) nebo počkat na další tah, na jehož začátku jsou vždy všechny ostatní koule pro hráčovu kouli živé.

Branka a zásah koule

Pokud si hráčova koule v jednom úderu započítá branku v pořadí (nebo kolík v pořadí) a následně v témže úderu zasáhne jinou kouli, má se zato, že pouze projela brankou a hráč získává jeden prémiový úder navíc. Během něj se může pokusit tuto jinou kouli zasáhnout a získat dva údery navíc. Pokud hráčova koule nejprve roquetuje jinou kouli a poté v témže úderu projede brankou v pořadí, má se zato, že pouze roquetovala tuto jinou kouli (za co získá dva prémiové údery, jak je uvedeno výše) a nezapočítává se jí průjezd brankou.

Hranice

Pokud libovolná část koule protne hranici, je ihned umístěna zpět na kurt, a sice na vzdálenost délky násady hole od hranic, konkrétně od místa, kde opustila kurt (resp. kde protнула hranici), nikoli tedy od místa, kde se zastavila.

Scorecard

Scorecard pro hru stahujte: http://www.zahradnizabava.cz/files/scorecard_venkovnihry.pdf

ZDROJ: Asociace Českomoravského kroketu, <http://www.kroket.org>

ROUNDERS/SOFTBALL

▶ Zjednodušená pravidla

- ▶ Rozdělte hráče na dva týmy. Hraje se na hru "na pálce" - jeden tým a hru "v poli" - druhý tým. Poté se týmy prohodí. Před startem také zvolte (hodem mincí), kdo začne hrát, kde.
- ▶ Je dobré si zvolit rozhodčího, který bude určovat: šlápnutí mety, zasažení hráče a počítat výsledek.
- ▶ **Team „na pálce“ stojí za odpalištěm. Dodržujte vzdálenost za odpalujícím hráčem!**

Hra v poli

Úkolem družstva v poli je co nejrychleji vyřadit – vyautovat tři pálkaře soupeře. Po třech autech dochází ke změně – družstvo v poli jde na pálku a naopak.

Hrát se může například na 7 výměn. Nebo jedno kolo na čas.

Tip: nebo dle domluvy se hráči dohodnou, že se hra bude měnit po odpalech/pokusech všech hráčů.

Pro vyautování pálkařů je nejdůležitějším hráčem nadhazovač, který nadhazuje míč do prostoru vytyčeného výškově mezi podpažím a koleny pálkaře (spodní nadhoz). Míč musí proletět nad domácí metou. Míče, které pálkař neodpálil, chytá chytač, který je vrací do hry. Úkolem nadhazovače je nadhodit míč tak, aby byl dobrý, ale aby bylo co nejtěžší ho odpálit.

Tip: toto pravidlo lze nahradit tak, že si odpalující hráč může míček sám nadhodit – pro zjednodušení hry. Nebo mezi sebou v týmech vyberete nadhazovače.

Promáchně-li, netrefí-li pálkař nadhoz, je jedno, jestli byl nadhozen dobrý nebo špatný, započte se nadhoz jako dobrý. Jestliže pálkař třikrát netrefí jakýkoliv nadhoz, nebo se nepokusí odpálit dobrý nadhoz, **je vyautován**. Naopak, když nadhazovač hodí 4x špatný nadhoz, dostává pálkař 1. metu zdarma - tak, jako kdyby dobře odpálil. Metu zdarma získá také pálkař, který je zasažen nadhozem.

Za druhé mohou polaři pálkaře vyautovat chycením odpáleného míče přímo v letu, než dopadne na zem. Při tomto autu se musí běžci na metách vrátit na metu, ze které vybíhali. Pokud se běžec nevrátí, přihodí hráč v poli míč strážci mety, ze které běžec vyběhl. Zašlápnutí této mety hráčem, který drží míč, je **třetí způsob** vyautování.

Čtvrtý způsob vyautování je příhoz na zem odpáleného míče strážci první mety dříve, než tam doběhne běžící pálkař. Strážce první mety nebo jiný polař musí pevně držet přihozený nebo sebraný míč a musí se dotknout první mety. Po dobrému odpalu musí vždy pálkař běžet na první metu. Pokud je už obsazena, musí běžec, který získal první metu dříve, postupovat na druhou metu. To je nucený postup.

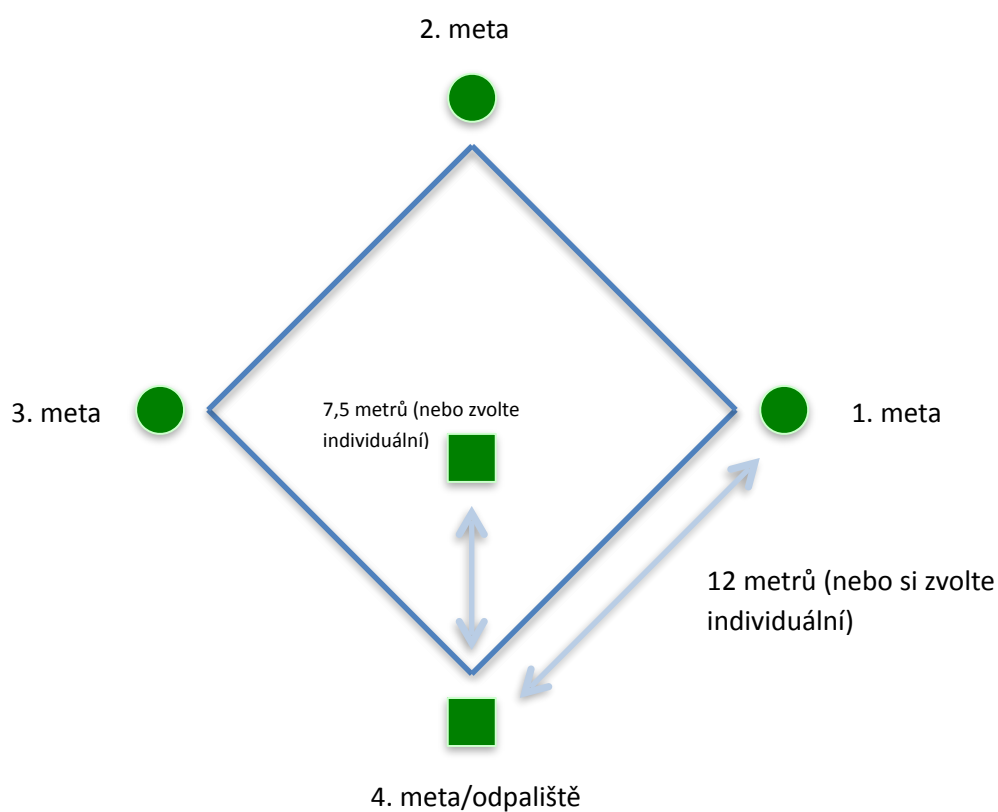
Vyautovat lze zašlápnutím 1.-3. mety, je-li běžci obsazena 1. a 2. meta nebo mohou volit aut na domácí metě, je-li obsazena 1., 2. a 3. meta.

Pátým způsobem autování je tečování. Pálkař například odpálí delší odpal na zem a po doběhnutí na 1. metu pokračuje v běhu na 2. metu, kam může, ale nemusí postupovat. V tom případě nemohou polaři autovat zašlápnutím 2. mety (může se vrátit na první), ale mohou běžce autovat dotykem ruky, v které drží míč. Před autováním je běžec chráněn, dotýká-li se mety. Může být tedy tečován i po přeběhnutí mety. Výjimkou je první a domácí meta, které jsou průběžné. Běžící pálkař se po přeběhnutí vrátí na 1. metu a čeká na další rozehru.

Hra v útoku (na pálce)

Všemi těmito způsoby mohou pálkaři - běžci útočícího družstva - získávat body do té doby, než polaři – obránci - vyautují tři hráče útočícího družstva. Pak si úlohy vymění, pálkaři jdou do pole a snaží se vyautovat tři soupeře, aby se co nejdříve vrátili na pálku, na které lze dělat body rozhodující o vítězi.

Možnost postavení hřiště



ZDROJ: Česká softballová asociace a BeeBall, <http://www.softball.cz>

TURNAJ RYTÍŘŮ

▶ Hřiště

Připravte hřiště/arénu podle diagramu. Velikost hřiště je určena pro pokročilejší hráče. Pro začátečníky nebo děti můžete hřiště zmenšit nebo naopak zvětšit mezery mezi rytířem a dámou. Zvolte dva týmy, jeden tým se může skládat z 1-6 hráčů. Každý tým dostane 6 koulí a 3 dřevěné kameny v barvě svého týmu. Kameny reprezentují 2 rytíře a jednu Dámu.

Hodem mincí nebo stříháním se určí tým, který začne házet. Tento tým také hází všechny koule jako první. Koule zůstanou v hřišti, dokud druhý tým nevyhodí všechny koule. Pokud budete hrát na více kol, týmy se vždy střídají. Na začátku rozhodněte kolik kol budete hrát k výhře v Turnaji rytířů.

▶ Začátek hry/Klání

Rozdělte koule mezi hráče týmu. Hráči poté hází svoje koule ze základní čáry 1 a snaží se dostat jednu kouli do každého trojúhelníku – Klání. Hráč může stát kdekoli za touto čarou. Koule leží v trojúhelníku, pokud je zde alespoň polovinou svého objemu.

Jakmile oba týmy vyházejí své koule, znamená to, že Klání bylo dokončeno. Jakákoli koule, který přistane v trojúhelníku po úspěšném Klání smí zůstat uvnitř trojúhelníku.

Zbytek koulí je odstraněn z hřiště a budou použity při dalším Klání. Pokud tým hodí do trojúhelníku více svých koulí, může je, kromě jedné odstranit a použít na další klání. Pokud týmu zůstane po házení jedna koule v trojúhelníku, bude v dalším klání házet 5 koulí.

▶ Bitva

Pokud tým dostal jednu kouli do každého trojúhelníku, dosáhl tzv. Bitevní pozice. Jakmile je tým v bitevní pozici smí házet zbývající koule ze základní čáry 2 na kameny druhého týmu.

Po každém novém klání má tým tři hody na protivníkovi kameny, zbylé tři koule zůstávají v trojúhelnících.

▶ Výhra

Pro výhru v kole je třeba srazit protivníkovu Dámu. Ale dříve než můžete srazit Dámu musíte porazit Rytíře, kteří jí chrání.

Pokud srazíte Dámu dříve než Rytíře, čeká Vás penalizace. Ztrácíte svojí Bitevní pozici a i pokud druhý tým ještě neházel, musíte odstranit všechny Vaše koule z arény. Dáma je postavena zpět na původní pozici. Pokud je sražen první Rytíř, zůstává ležet.

Jakmile je penalizovaný tým opět na řadě, musí začít od začátku, tedy ze základní čáry 1 získat zpět Bitevní pozici.

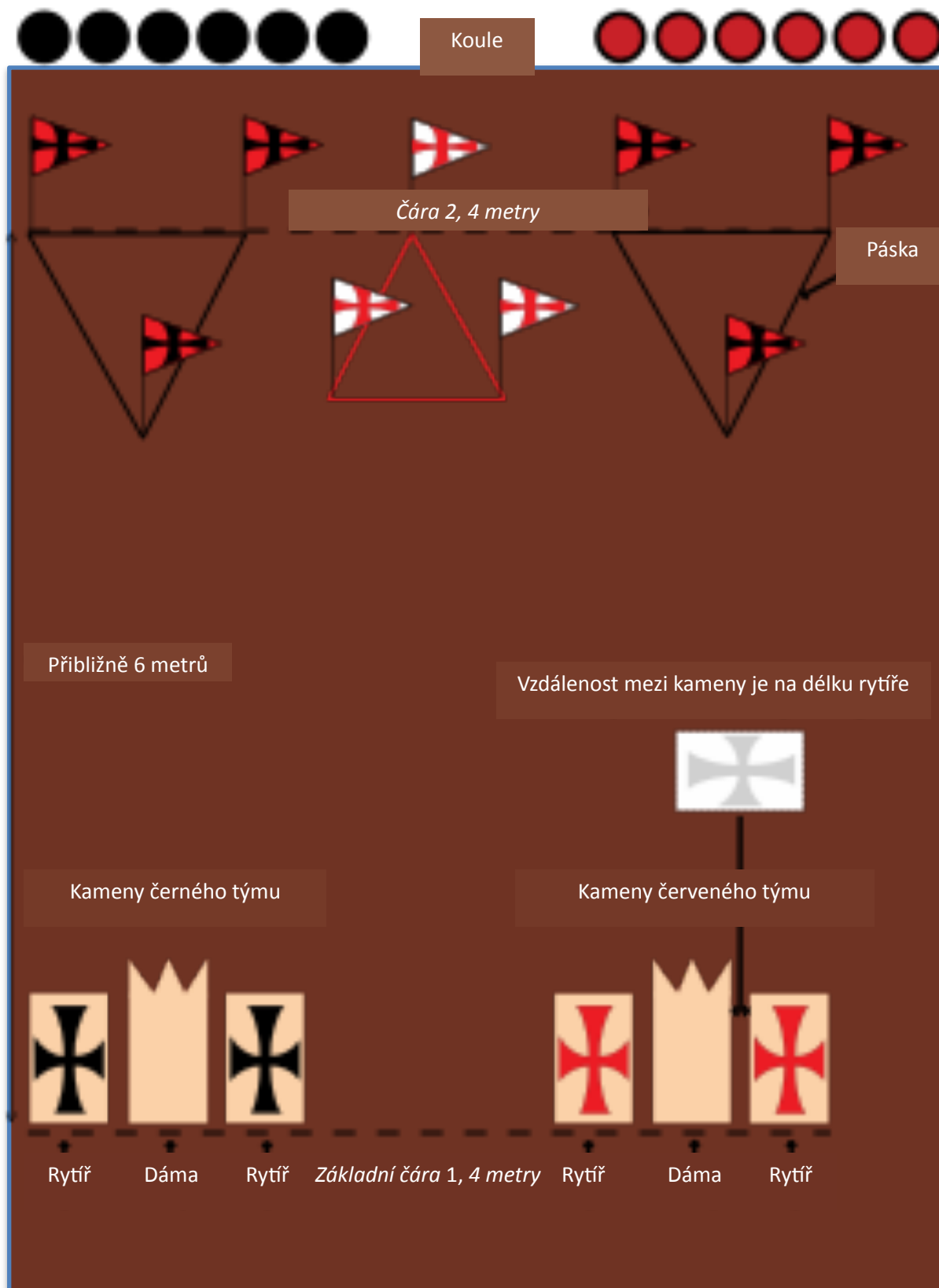
▶ Pokud se vzájemně trefí koule

Pokud budete házet koule, často se stane, že srazí jedna druhou. Je dovoleno tečovat koule uvnitř i mimo trojúhelník. Je-li tým v Bitevní pozici, může se druhý tým pokusit vyrazit koule z trojúhelníku. Můžete vyrazit koule ze všech třech trojúhelníků, nicméně stačí pokud vyrazíte jednu kouli z trojúhelníku, protože tím druhý tým ztrácí Bitevní pozici. Tento tým totiž nemůže házet proti kamenům a musí nejdříve ze základní čáry 1 dostat kouli do zbývajících trojúhelníků.

▶ Volba ze které čáry házet v Bitevní pozici

Pokud jste v Bitevní pozici, můžete si vybrat ze které čáry budete házet.. Z taktických důvodů si můžete zvolit čáru 1, abyste vyrazili koule z protivníkovu trojúhelníku – například pokud jediný kámen, který stojí u protivníkovu týmu je Dáma a Vašemu týmu se zatím nepodařilo srazit žádný blok.

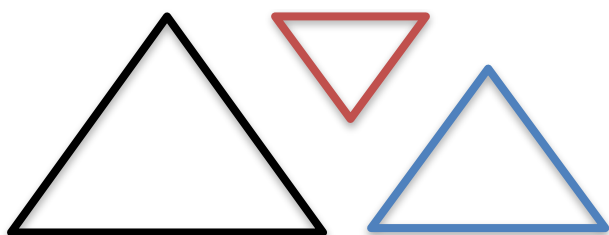
Diagram



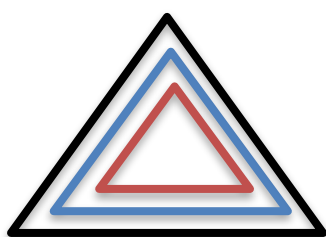
DROPIN HOOD

- ▶ Házecí technika – šípky jsou házeny spodním hodem. Zátěžový míček zapříčiní, že se šípka krásně zapíchne do země. Hráči se v hodech střídají.
- ▶ Hrací pole – sestavte tři trojúhelníky libovolně (Vaše návrhy nám klidně zašlete). Červený – 5 bodů. Modrý – 3 body. Černý – 1 bod. Pro děti, klidně vše za stejný počet bodů, nebo si vymyslete jiné počítání. Možnosti – viz níže.
- ▶ Vzdálenost – libovolná, zvolte zejména s ohledem na to, kdo bude hrát – děti, senioři, dospělí,...
- ▶ Hraje se do 50ti bodů, hráč nebo tým, který získá první 50 bodů vyhrává.
 - Náš tip: hrajte na 50 bodů přesně, pokud hráč přehodí vrátí se na 35 bodů.
 - Náš tip: pokud hráč hodí všechny tři šípky do jednoho trojúhelníku, získá 5 bodů jako bonus.
- ▶ **DŮLEŽITÉ !!! (tyto pokyny si nechte pro pozdější použití)**
 - Hod šipek může být nebezpečný – buďte opatrní!
 - Házecí šípky nejsou hračka!
 - Hra dětí možná pouze pod dohledem dospělé osoby.
 - Šípky neházejte proti ostatním lidem... blízko dětí nebo domácích mazlíčků. Stejně tak do míst, kam nevidíte.
 - Hru nehrajte pod vlivem alkoholu.
- ▶ Scorecard pro snadnější počítání hry stahujte: http://www.zahradnizabava.cz/files/scorecard_venkovnihry.pdf

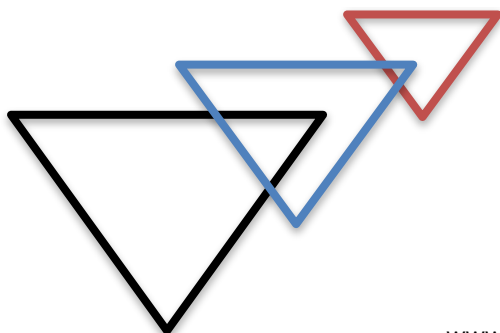
Možnost 1



Možnost 2



Možnost 3



FOTBAL KROKET

- ▶ Cílem hry je kopáním do míče projít všechny branky od startovního kolíku až k dalšímu/otočnému kolíku a potom zpět opět mezi brankami trefit startovní kolík. Hráč by se poté měl snažit srazit ostatní hráče udeřením jejich míče. Hráč, který jako první projde celé hřiště a srazí míče ostatních hráčů, vyhrává.
- ▶ Rozhodněte se, kdo začne jako první. Na začátku by měl být míč umístěn maximálně 40cm od startovního kolíku.
- ▶ Všechny branky, kolíky a jiné překážky jsou součástí hřiště a nesmí být odstraněny, aby bylo možné kopat do míče.
- ▶ Míč by měl být v klidu, pokud chce hráč pokračovat.
- ▶ V každém kole má hráč jeden úder a může získat extra úder následujícími způsoby:
 - Míč projde brankou v pořadí. Pokud hráčův míč je trefen jiným míčem, hráč nezískává extra ránu.
 - Pokud hráč trefí jiný míč, získává extra bod, míč ale musí nejdříve projít brankou.
 - Hráč trefí cílový/„otočný“ kolík.
- ▶ Branky musí hráč projít ve správném směru a pořadí. Brankou projede, pouze je-li celým objemem za brankou.
- ▶ Pokud hráč trefí cizí míč, může místo získání extra bodu vybrat možnost „odstřelit“ tento míč. Nejdříve označte původní polohu míče a poté ho dejte asi 40cm od cizího míče. Poté hráč kopne do míče a snaží se odrazit cizí míč. Poté hráč položí míč na původní místo. Hráči si rozhodnou jaká maximální vzdálenost bude mezi těmito míči – může to být tedy klidně víc než 40cm.
- ▶ Jakmile hráč dorazí k cílovému/„otočnému“ kolíku, začíná cestu zpět – má tedy extra úder. Výjimkou je, pokud hráčův míč je odrazen na kolík cizím míčem.
- ▶ **Vyřazovák:** jakmile hráč dorazí zpět ke startovnímu kolíku, začíná vyřazovák. Hráč by se tedy měl pokusit srazit ostatní hráče udeřením jejich míče. Jakmile trefí někoho míč, tento hráč je vyřazen. Hráč získá extra bod, pokud se mu podaří vyřadit cizí míč. Naopak nezískává bod, pokud projde brankou.

ZJEDNODUŠENÁ VERZE

- ▶ Hraje se ve stejném stylu jako předchozí varianta, ale hráči v tomto případě končí u cílového/„otočeného“ kolíku. Hráč, který sem dorazí jako první, vyhrává.
- ▶ Tato varianta lze použít také pro týmovou hru.

PRO JEDNOTLIVCE

- ▶ Hráči hrají jedna na jedna. A počítají si údery. Hráč, který projde hřiště na nejméně úderů vyhrává.
- ▶ Tuto variantu můžete použít také pro týmovou hru.

SHUFFLEBOARD

- ▶ Každý hráč nebo tým má čtyři puky.
- ▶ Kdo začne se určí tak, že jeden z hráčů zahraje svůj puk na opačnou/koncovou stranu. Hráč, který je blíže koncové čáře, začíná.
- ▶ Hráč hraje pouze jedním pukem zároveň.
- ▶ Hráči stojí na kratší straně hrací desky a hrají na opačnou stranu hrací desky. Všechny puky musí projít přes čáru, která je označena na konci nejbližšího „jednobodového“ pole. Pokud puk nepřekročí tuto čáru, měl by být odstraněn.
- ▶ Hráči mohou skórovat 1-4 body, podle toho kde skončí jejich puk. Hráč nebo tým může získat pět bodů, pokud puk zůstane na hraně a přesto zůstane na hrací desce.
- ▶ Puk té samé barvy, který je nejbliže koncové straně, získává body. Celý puk musí být na hrací desce v bodové zóně. Pokud se puk dotýká linky, hráč získává nižší počet bodů. Je-li tedy na hranici 1-2 bodů, hráč získává 1 bod.
- ▶ Hráč, který vyhrál v prvním kole, začíná v tom dalším.
- ▶ Hráč nebo tým, který jako první získá 15 bodů, vyhrává.

CURLING

- ▶ Hrací desku umístěte na stůl nebo podlahu. Hrají 1-4 hráči nebo 2 týmy.
- ▶ Curling se obvykle hraje nejlépe na 10 her. Hra začíná losováním nebo stříháním.
- ▶ Každá strana má 8 hracích kamenů.
- ▶ Kámen musí být odehrán z nejbližšího místa „odhodu“ (za polem 2). Pokud hráč odehraje až za tímto místem, je bohužel kámen odstraněn ze hry.
- ▶ Kámen musí projít za první čáru před kruhem (Hog line), pokud po „odhodu“ tuto čáru nepřekoná, musí být také ze hry odstraněn. To samé platí, pokud kámen překročí poslední koncovou čáru za kruhem (Back line) a pokud se kámen dotýká hranice je také odstraněn.
- ▶ Hrací zóna je plocha mezi Hog line a Tee line, kromě domečku – viz obrázek.
- ▶ Dvou prvních kamenů se hráči nesmí dotýkat (nebo vyrážet), pokud se dotknou, vrací se kameny na původní místo. Špatný kámen, který jeden ze dvou prvních kamenů vyrazil, je ze hry odstraněn.
- ▶ Počítání:
 - Jeden bod získává kámen, který je nejbliže středu (Tee) – pokud má například modrý dva kameny nejbliže středu, získává 2 body.
 - Kámen, který se dotýká kulaté hranice, se může započítávat do hry – tedy se stát nejbližším kamenem.
 - Pokud se hráči nedohodnou, který kámen je nejbliže, nezískávají žádný bod. To samé platí, pokud není žádný kámen ve středu (Tee).
 - Pokud hráči po deseti kolech mají stejný počet bodů, hrají náhlou smrt – tedy jeden kámen – ten, který je nejbliže cíli, vyhrává.
- ▶ Hráč nebo týmy, který získal v kole bod, pokračuje v dalším kole.
- ▶ Vyhrává hráč nebo tým, který po 10-ti kolech má více bodů.

TETHERBALL / INDIÁNSKÝ TENIS

- ▶ Hra je určena pro 2 hráče, kteří, každý na své polovině, se snaží úderem omotat celé lanko s míčkem okolo tyče ve svém směru. Hráči si vytvoří mezi sebou dělicí čáru, jejíž střed prochází patou tyče.
- ▶ Cílem hry je, aby jeden z hráčů omotal celé lanko s uvázaným míčkem okolo tyče ve svém směru – směru svého podání.
- ▶ Výsledek hry může být hodně ovlivněn tím, který hráč začíná a podává jako první. Proto se musí zápas skládat z několika her, ve kterých se hráči střídají v podávání. Hráči si mohou zvolit, kolik her budou hrát. Vítězství zápasu ale musí být vždy alespoň o 2 vítězné hry.
- ▶ Aby měl soupeř větší šanci ovlivnit hru, mohou se hráči domluvit na pravidle, kdy podávající hráč musí počkat na další úder, dokud soupeř neudeří také do míče nebo dokud míč neoběhne 4x kolem dokola tyče. Pak teprve může podávající udeřit znovu.
- ▶ Podávající hráč si může na začátku každé hry zvolit směr, jakým bude hrát (ve kterém bude podávat).
- ▶ Porušení pravidel:
 - Pokud se hráč dopustí porušení pravidel, je míč zastaven a vrácen na místo, kde došlo k porušení (počet otoček i výška na tyči). Druhý hráč rozehrává – podává. Pokud hráč spáchá 3 jakákoli neúmyslná porušení pravidel, automaticky vyhrává hru protihráč.
 - i. Přešlap strany (dělicí čáry).
 - ii. Dotknutí se lanka rukou, tělem.
 - iii. Zamotání lanka kolem ruky nebo těla.
 - iv. Dvojitý úder.
 - v. Uchopení tyče – znamená okamžité ukončení hry (ztráta hry).
- ▶ Klíč k vítězství je umění udržet si kontrolu nad míčem. Zřejmý způsob, jak udržet kontrolu nad míčem, je trefit míč výš, než kam váš soupeř dosáhne.

HOLANDSKÝ BILLIARD

- ▶ Hru může hrát libovolný počet hráčů.
- ▶ Hráči se střídají vždy po třech odehraných kolech.
- ▶ První hráč postaví kameny na začátek hracího stolu a snaží se rychlým posouváním kameny zahrát do 4 bodově ohodnocených branek (1-4 body). Takto odehraje všech 30 kamenů. Kameny se mohou do branek dostat i odrazem. Kameny, které nejsou ani v jedné z branek hráč sebere a opět je postaví na začátek hracího stolu. Opět se snaží zahrát (i odrazem) další kameny do branek. Stejným postupem má ještě jedno kolo.
- ▶ Poté hráč spočítá svoje body. Vítězem je hráč s nejvíce body.

Počítání

- ▶ Pokud má hráč v každé brance alespoň jeden kámen jeho skóre se dvojnásobí - tedy $10 \times 2 = 20$ bodů (součet branek je 10 bodů - $1+2+3+4$). Pokud má v každé brance vždy alespoň dva kameny, skóre se opět dvojnásobí - tedy 40 bodů. Pokud tři kameny v každé brance, opět dvojnásobek - 60 bodů. Atd.
- ▶ Zbývající kameny se dopočítají podle hodnoty na jednotlivých brankách (1-4 body).
- ▶ Příklad: hráč po třech kolech zahrál 3 kameny do branky 1, 2 kameny do branky 2, 2 kameny do branky 3 a 2 kameny do branky 4. Celkem tedy má dva kameny v každé brance = 40 bodů + jeden navíc v brance jedna. Jeho skóre je 41 bodů a může jít hrát další hráč.

DISCGOLF

- ▶ Pravidla Discgolfu jsou hodně podobná golfu. Cílem hry je na co nejmenší počet hodů dostat disk z odhodiště do discgolfového koše. Hráč hodí první hod a poté hází vždy z místa, kde disk zůstal ležet.
- ▶ Můžete tak kombinovat různé vzdálenosti a tím i obtížnosti dráhy. Při odhozu se nesmí přešlápnout, až po odhozu.
- ▶ Pokud je hráč v překážce – voda, keř atd. připiše si jednu trestnou ránu a pokračuje z nejbližšího místa na spojnici cíle a disku dále od discgolfového koše.
- ▶ Vždy hází hráč, který je nejdále od cíle. Myslete na bezpečnost. Vždy se přesvědčte, že nikdo není v dosahu disku – osoba ani zvíře.

NAŠE TIPY

Postavte jeden discgolfový koš a k němu připravte různé dráhy... různé vzdálenosti jednotlivých drah a zakomponujte do hry překážky – stromy, vodu, jezírko... Fantazii se meze nekladou. Hráč, který projde všechny dráhy na co nejméně hodů, vyhrává.

Pro děti připravte dráhy jednodušší.

Hrajte v týmech – střídejte se v hodech.

Nechte děti vymyslet vlastní dráhy, uvidíte, že se budou předhánět, kdo udělá dráhu těžší, zajímavější, členitější...

NÁVOD NA SESTAVENÍ KOŠE

Na zem nebo jinou rovnou plochu postavte spodní část, na kterou se nasadí kratší trubka (přichyťte šroubkem). Dále nasadte koš a připravte si řetěz - ten nasadte a rozdělejte tak, aby byl rovnoměrně rozložený. Nastavte delší trubku a vrchní část (tu poté přichyťte šroubkem). Postupně rozvěšujte řetěz na všechna očka. Pokud potřebujete koš ukotvit, použijte dodávané kolíky.

Obecné rady a tipy při stavbě DISCGOLF hřiště

Discgolf – jednoduchá hra pro všechny. Při tvorbě hřiště je třeba se řídit touto základní myšlenkou hry Discgolf... pro koho hřiště stavíte, kdo bude na hřišti hrát? Děti, rodiny s dětmi, senioři?

Jedna dráha o délce 100 metrů je jistě zajímavá, ale děti ani po třech hodech nemusí být v půlce, to samé platí pro seniory. Pro „ranaře“ bude taková dráha výzva, kolik **ranařů u vás ale bude hrát?**

Obvyklá vzdálenost je pro jednu dráhu PAR1 (jeden hod) kolem dvaceti metrů. Pro PAR2 (2 hody) cca 40m. Pro PAR3 (3 hody) 50-80m. Takto lze pokračovat dále, ideální je pokud však dráha končí jako PAR5, tj. vzdálenost kolem 130-200 metrů.

PAR hřiště určuje (spolu s ostatními překážkami) obtížnost daného hřiště. Je to jednoduchý součet PARů jednotlivých drah. *PAR hřiště – tj. počet hodů, na které výkonnostní (velmi dobrý) hráč zahraje dané hřiště (u začátečníka to bývá obvykle více, je třeba na to hráče upozornit).*

Snažte se hřiště udělat zajímavé, **kombinovat různé vzdálenosti**. Po těžké dráze připravit něco na odlehčení. Dráha nemusí být těžká jenom svojí vzdáleností, ale i prostředím (hranice hřiště podél dráhy, vodní překážka, úzké místo na prohození apod.)

Nebojte se **využívat všechny přírodní překážky**, které máte k dispozici. Dobře lze pracovat s vodními překážkami, stromy, ploty/ hranicemi hřiště. Obecně **uznávaná značení jednotlivých překážek** jsou. Červená – vodní překážka, modrá – půda v opravě (nově zasetá tráva, keře, mladé stromky apod.), bílá – hranice hřiště/out.

Zkuste udělat dráhu, která se bude stáčet doprava přes hranice hřiště. Hráč může riskovat a získat nebo hrát na jistotu, nechte to na něm, ale tuto výzvu mu umožněte.

Máte dostatek prostoru? **Zvažte, zda-li nepostavíte více terčové hřiště** (budete mít třeba 6 terčů/košů celkem. Nenatahujte jednotlivé dráhy do extrémních vzdáleností. Udělejte jednu dlouhou a zbytek rozumný, chcete, aby hra lidi bavila, a aby ji chtěli hrát zase a znovu.

Nemáte příliš prostoru – i zde lze vymyslet spoustu věcí. Pracujte s věcmi okolo vás. I hřiště, kde budou tři krátké a tři delší dráhy je zajímavé – každý chce PAR1 zahrát na jeden hod, pro hráče je to výzva, „podaří se mi to příště? Co musím udělat jinak“...

Přejeme vám mnoho úspěchu při stavbě hřiště. V případě dotazů se na nás neváhejte obrátit.