

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 opakovaném nesportovním chování upozorní hráče. Před každým kolem oznámí bodový stav a zbývající hrací dobu. Při remíze po skončení řádné hrací doby ohlásí 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 najevo zvoláním "Jugg!". Pokud jugg platně umístěn nebyl, sudí zvolá: "Neplatí, pokračovat!" a postará se o pokračování kola. Případně vezme jugg z hnízda a položí jej vedle hnízda na hřiště. Odbíjení a počítání kamenů obstarává další pomocník. Kameny každého poločasů se počítají a zaznamenávají pro případ, že by bylo potřeba kolo opakovat. Posledních 10 kamenů poločasů 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 bubnu odbíjejícího kameny. Pokud je k dispozici alespoň jeden sudí, může právě on také odbítet a počítat kameny. Jugger se obejde i bez sudího, pokud se hráči drží 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 hraje 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 pompíři. Při pěti lidech je možné hrát tréninkovou variantu tři proti dvěma, přičemž trojice hraje jako obvykle, ale dvojice je bez qwika a pouze brání. 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 hřišti. Hráči hrají všichni proti všem a zasažení si musí kleknout a klečet tak dlouho, dokud jeho přemožitel stojí. Pokud je přemožitel sám zasažen, všichni, které do té doby zasáhl, vstávají a hrají dál. V případě, že se zasáhne 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

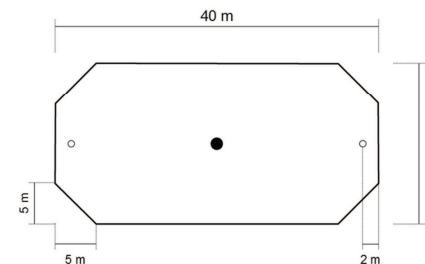


Jugger je rychlý týmový sport, kdy proti sobě stojí dva týmy a každý se snaží získat co nejvíce bodů tím, že umístí jugg (míč) do soupeřova hnízda (branky). Ovšem z pěti hráčů v týmu smí pouze jeden sahat na jugg a nosit ho po hřišti; zbylí čtyři mají polstrované hole, šermují s protihráči a snaží se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

Historie

Jugger vznikl na základě filmu „Pozdrav od juggerů“ 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 odměřuje 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 Irsku, mimu Evropu pak do Austrálie, USA, Argentiny nebo Kanady.

Hřiště na jugger má tvar obdélníku se zkosenými rohy. Celková délka hřiště je 40 metrů a celková šířka je 20 metrů. Zkosená část je ve vzdálenosti 5 metrů od rohu obdélníku. Hnízda se nacházejí ve středu kratších stran, 2 metry od základní čáry.



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 rozběhnou od základní čáry do hřiště, v jehož středu leží jugg. Hráči se snaží umožnit svému běhčí, 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 znemohutit. 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 poločase 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 nerozhodné, je možné hrát takzvaný zlatý jugg, což znamená, že kolo pokračuje a kameny jsou signalizovány dále až do té doby, než padne jugg (tedy gól; 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 branku
pompa : souhrnné označení herních pomůcek na souboje (je několik druhů pomp)
qwik : ten hráč v týmu, který jako jediný smí (běžec) nosit jugg po hřišti a vkládat jej do hnízda
pompíř : každý další hráč v týmu, který chrání qwika 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 kreativě jeho tvůrců. Většinou více nebo méně připomíná psi 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 rukojeť, být polstrovaná nemusí. Konec rukojeti, takzvaná měkká hlavice, však polstrovaná být musí. Posledních 10 centimetrů pompy tvoří měkká špička, tedy část pompy, která není vyztužena jádrem a je tvořena pouze dostatečně měkkým materiálem. Koule je tvořena molitanovým míčem na konci plastového řetězu.

Dlouhá pompa má dvě části: rukojeť s měkkou hlavici 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 pompě. Má rukojeť s měkkou hlavici 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 pompou. Výběr je na pompíři.

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

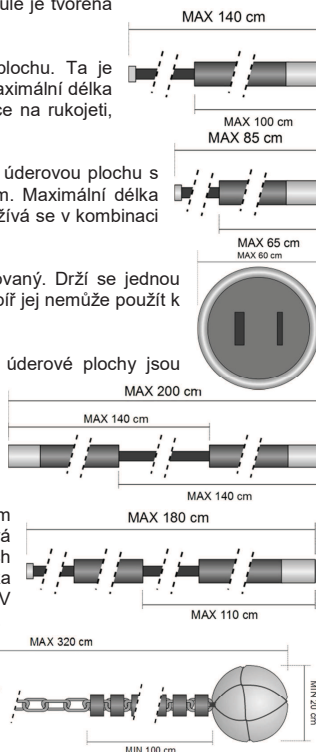
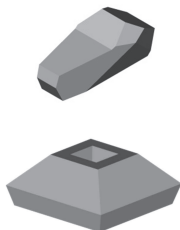
Vatka má dvě úderové plochy, mezi kterými se nachází rukojeť. Obě úderové plochy jsou zakončeny měkkou špičkou. Maximální délka vatky je 200 cm. Délka úderové plochy není stanovena přímo, ovšem délka každé úderové plochy spolu s rukojetí nesmí přesáhnout 140 cm. V okamžiku zásahu musí mít pompíř obě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

Tyč má rukojeť ve spodní části pompy. Rukojeť je předělená na dvě části, přičemž každá ruka musí být na jedné z nich. Ta část rukojeti na spodním konci pompy je zakončena měkkou hlavici. V horní části pompy je úderová část zakončená měkkou špičkou. Ovšem s tyčí je na rozdíl od ostatních pomp zakázáno 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 smyčkou, kterou má pompíř kolem zápěstí. Celková délka této pompy je 320 cm. Míč musí mít průměr alespoň 20 cm. Poslední část řetězu, která je nejbližší míči, musí mít dodatečné polstrování. Délka této polstrované části musí být alespoň 100 cm. Koulí se musí točit, aby byl zásah platný, není možné ji jednoduše držet v ruce a dotýkat se soupeřů. Zásah je platný tehdy, pokud se míč ze švihů dotkne soupeře anebo pokud se okolo soupeře obtočí řetěz.

Výroba

Základní materiál na výrobu jedné pompy – bambus, izolace na trubky, molitan a textilní páska – 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.

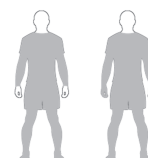


Pravidla

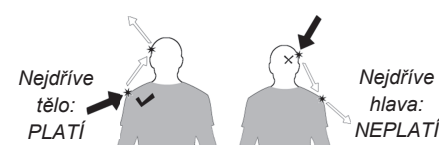
Tým: Při zápasech tvoří tým zpravidla osm hráčů, do každého kola jich však nastupuje pouze pět a zbývající mohou střídat. Jeden z pěti hráčů je qwik, další čtyři jsou pompíři. Na rozdíl od qwika se pompíři juggu dotýkat nesmějí, mohou jej však postrkovat pompami. Zatímco mezi koly je možné libovolně 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 qwiků platí i zásah do rukou. Zásah do oblečení platí také. Zasažený hráč si musí kleknout alespoň jedním kolenem na zem a určitý počet kamenů nezasažovat 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 vrací do zápasu v momentě, kdy zvedne koleno ze země nebo dá ruku zpoza zad. Po zásahu pompou musí hráč odklečet 5 kamenů. Výjimku tvoří zásah koulí; v takovém případě si hráč musí odklečet 8 kamenů. Tato pravidla platí i pro vlastní spoluhráče. Zasažnou-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 najevo a může pokračovat ve hře.

Zásahové zóny u pompířů s holi



Zásahové zóny u koulaře a qwika



Blokování: Pompíři mohou kteréhokoliv 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 blokuje hráč pompu odstraní, nesmí blokován 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 hnízdě a nikdo se jej nedotýká. Dokud se jugg některý z qwiků dotýká, může se s ním dále manipulovat, i když už je v hnízdě (např. když se qwikové přetahují o jugg u hnízda).

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

Qwikové: Qwikové jsou jediní hráči, kteří na sebe mohou navzájem sahat. Qwikové se mohou přetlačovat, držet, povalovat k zemi nebo nosit. Například donést nebo povalit qwika do outu či přidržet ho, aby ho jiný hráč zasáhl, je povoleno. Naopak zakázány jsou veškeré páky, hody a trhavé a potencionálně nebezpečné pohyby.

Fair play: Jugger stojí a padá s férovým chováním všech hráčů. Zasažení hráči si musí okamžitě kleknout a odklečet si patřičný počet kamenů. Je sice povoleno běhat kolem ostatních hráčů a také při přebíhání kolem nich hráče lehce zasáhnout, ale je zakázáno záměrně v plné rychlosti nabíhat a narážet do jiných hráčů a v plné rychlosti bodat do hráčů. Stejně tak je zakázáno mířit jakékoliv údery na hlavu. Stojící hráči musí dávat pozor na klečící hráče a klečící hráči se musí chránit a musí být připraveni, že přes ně může některý ze stojících hráčů přepadnout. Pokud se řetěz koule zaplete s některou pompou, mají oba pompíři povinnost řetěz řízeně rozmotat a pompu uvolnit, řetězem se v žádném případě nesmí trhat. Stejně tak musí být opatrní i qwikové při svém zápasení.

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 při přebíhání kolem nich hráče lehce zasáhnout, ale je zakázáno záměrně v plné rychlosti nabíhat a narážet do jiných hráčů a v plné rychlosti bodat do hráčů. Stejně tak je zakázáno mířit jakékoliv údery na hlavu. Stojící hráči musí dávat pozor na klečící hráče a klečící hráči se musí chránit a musí být připraveni, že přes ně může některý ze stojících hráčů přepadnout. Pokud se řetěz koule zaplete s některou pompou, mají oba pompíři povinnost řetěz řízeně rozmotat a pompu uvolnit, řetězem se v žádném případě nesmí trhat. Stejně tak musí být opatrní i qwikové při svém zápasení.