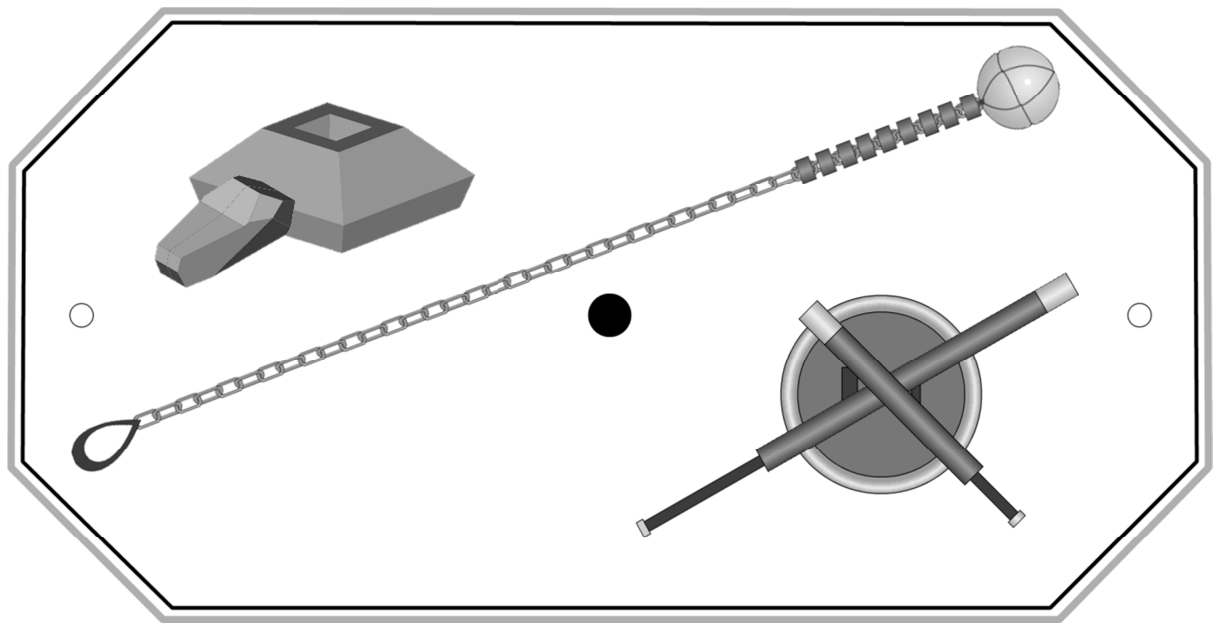


ČESKÁ JUGGEROVÁ PRAVIDLA



jugger.cz

POZNÁMKA

Tento dokument představuje českou verzi pravidel sportu jugger. Jedná se samostatný, nezávislý dokument, který se však silně orientuje na německou verzi, aby byla zaručena co největší jednotnost a shoda a zahraniční hráči tak mohli bez velkých obtíží hrát na českých turnajích a opačně, čeští hráči v zahraničí.

Hlavním zdrojem informací o sportu jugger a juggerovém dění v České republice je webová stránka jugger.cz, kde je možné najít i aktuální verzi pravidel.

V KRÁTKOSTI: CO JE JUGGER?

Jugger je rychlý týmový sport, při kterém dva soupeřící týmy svádí na hřišti souboje polstrovanými holemi. Účelem je uvolnit cestu k bráně svému spoluhráči, běžci, který jako jediný smí vzít míč (jugg) do rukou, nosit jej po hřišti a skórovat umístěním juggu do soupeřovy branky (hnízd). Cílem hry je dosáhnout co nejvyššího skóre, tedy umístit jugg do soupeřova hnízd co nejčastěji.

Jeden tým sestává z maximálně 8 hráčů: 5 hráčů je na hřišti a nanejvýš 3 hráči jsou náhradníci. Všichni hráči, kromě běžce, jsou vybaveni polstrovanými sportovními nástroji (pompami). Stačí letmý dotyk pompou na to, aby si zasažený hráč musel kleknout a po určenou dobu nezasahovat do dění na hřišti. Takto mohou hráči s pompou (pompíři) pomoci svému běžci (qwikovi) dostat se co nejrychleji k soupeřově hnízdě a skórovat.

PRAVIDLA

Pravidla jsou souborem nařízení, zákazů a povolení, která upravují chování hráčů. Nařízení jistě chování od hráčů vyžadují. Zákazy specifikují konání, kterému se hráči mají vyhnout. Povolení hráčům určité jednání umožňují, avšak pouze pokud jsou přítom splněny jisté podmínky.

Jakékoliv jednání hráčů, které není zahrnuto přímo v pravidlech, může být, v případě potřeby, dočasně regulované hráči, rozhodčími či pořadateli. Při posuzování takové dočasné regulace je však vždy třeba brát v úvahu principy fair play, vzájemnou ohleduplnost a čestnost.

Fair play je klíčovým elementem juggeru a vzájemný férový přístup všech hráčů je pro hru nezbytný. Sporné situace, které mohou během hry nastat, řeší zpravidla hráči obou týmů společně. Hráči mají také přednostní právo společně rozhodnout o následném ustanovení dočasných opatření a zavést je do dalšího průběhu hry. V případě nejednotnosti hráčů má konečné slovo rozhodčí, který svým rozhodnutím umožní pokračování hry. Po zápase by měl pořadatel stanovit přechodná pravidla, platná po celou dobu trvání akce, které by obdobné sporné situace řešily.

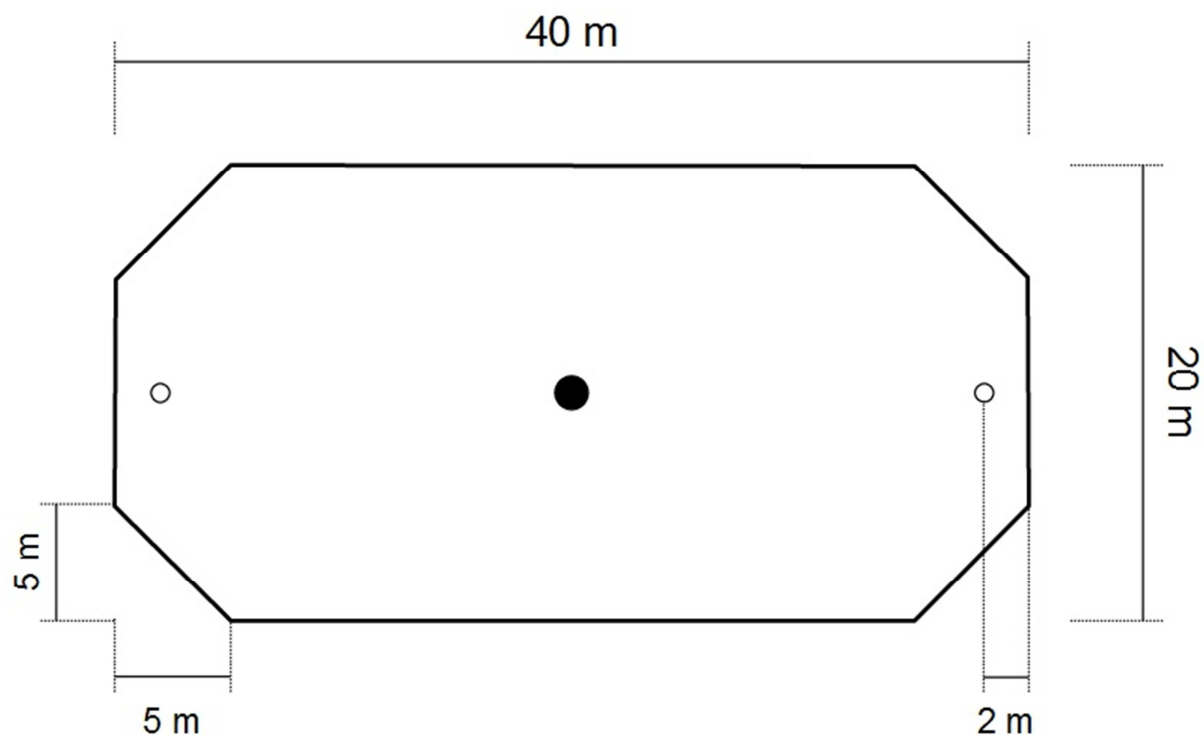
1 HŘIŠTĚ A HERNÍ POMŮCKY

1.1 HŘIŠTĚ

Juggerové hřiště má tvar obdélníku se zkosenými rohy (resp. podlouhlého osmiúhelníku). Celková délka hřiště je 40 metrů a celková šířka je 20 metrů. Zkosená část je ve vzdálenosti 5 metrů od rohu obdélníku.

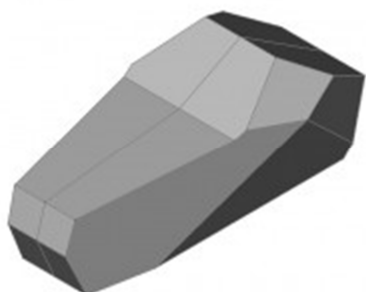
Prostor mimo hřiště je aut. Hřiště je ohraničeno čarami. Základní čáry jsou kratší protilehlé čáry s délkou 10 m. Všechny ostatní čáry jsou čáry boční. Všechny čáry (základní i boční čáry) jsou kvalifikovány jako aut. Před začátkem hry i po každém přerušení se jugg položí na vyznačený střed hřiště.

Hnízda se nacházejí na obou polovinách hřiště a leží na přímce vedoucí od středu základní čáry ke středu hřiště ve vzdálenosti 2 m od základní čáry.



1.2 JUGG (míč)

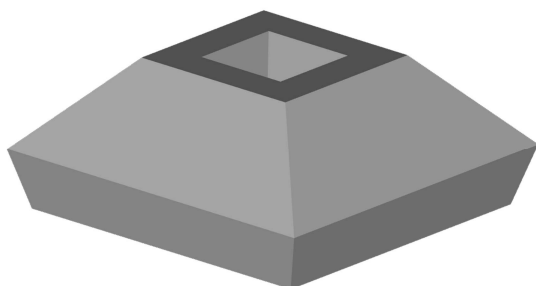
Jugg je míč zpravidla z pěnového materiálu, který často tvarem připomíná psí lebku (což je dáno filmem, ze kterého tento sport vznikl). Vnější vzhled však není rozhodující. Obecně by jugg měl mít protáhlý tvar s délkou asi 30 cm a průměrem asi 12 cm.



1.3 HNÍZDO

Hnízdo je branka z pěnového nebo jiného dostatečně měkkého materiálu. Má tvar seříznutého kužele, popřípadě vysokého 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.



1.4 POMPY

Pompy jsou hrací pomůcky používané při juggeru, se kterými je možné zasáhnout protihráče. V juggeru rozlišujeme: pompy s pevným jádrem (hole), kouli a štít (který slouží pouze na obranu).

Před zápasem je nutné ověřit, zda každá pompa odpovídá bezpečnostním požadavkům a požadavkům uvedeným v aktuálních pravidlech.

Pompa, která tyto požadavky nesplňuje, nesmí být v zápase použita (případně musí být ihned stažena ze hry).

Pompy nesmí být hranaté, musí být polstrované dokulata. Stylizované úpravy (např. do tvaru čepele meče a podobně) nejsou povoleny. Pompy s pevným jádrem musí mít kolem jádra přiměřené polstrování. Pokud byly pro výrobu jádra použity křehké, tříštivé materiály, musí být takové jádro obalené dostatečně pevným, flexibilním materiálem, odolným proti propíchnutí, aby se tak předešlo možným zraněním.

Středové jádro nesmí za žádných okolností propíchnout konec úderové plochy. Pompy s pevným jádrem mají rukojeť a polstrovanou úderovou plochu. Délka úderové plochy a délka rukojeti dohromady udávají délku maximálního dosahu pompy.

1.4.1 RUKOJEŤ

Rukojeť je ta část pompy s pevným jádrem, kterou hráč drží v ruce. Rukojeť nemusí být polstrovaná, ovšem konec rukojeti, takzvaná měkká hlavice (nebo také hruška), musí mít dostatečné polstrování.

1.4.2 ÚDEROVÁ PLOCHA

Úderová plocha je polstrovaná část pompy, která se používá na platné zásahy a blokování hráčů. Při mírném stlačení prsty nesmí být středové jádro na žádném místě nahmatatelné. Úderová plocha má po celé délce průměr minimálně 6 cm a je zakončena měkkou špičkou.

Doporučuje se přidat na koncovou část pompy ještě prstenec dodatečného materiálu, který zvýší šířku úderové plochy na 7 cm pro kompatibilitu s německými pravidly.

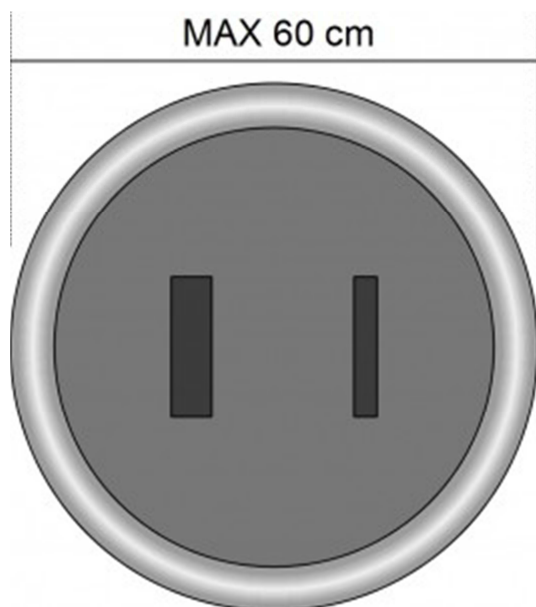
1.4.3 MĚKKÁ ŠPIČKA

Všechny pompy s pevným jádrem musí mít měkkou špičku. Měkká špička je koncová část úderové plochy. Ta sestává jen z polstrování a není vyztužená středovým jádrem. Musí být dostatečně pevná, aby se neodchlípila do strany, ale přesto by měla být co nejměkčí. Doporučená délka měkké špičky je 10 cm. Délka není předepsána, podmínkou však je, že ani při úplném stlačení měkkých špičky nesmí být konec středového jádra nahmatatelný.

1.4.4 DRUHY POMP

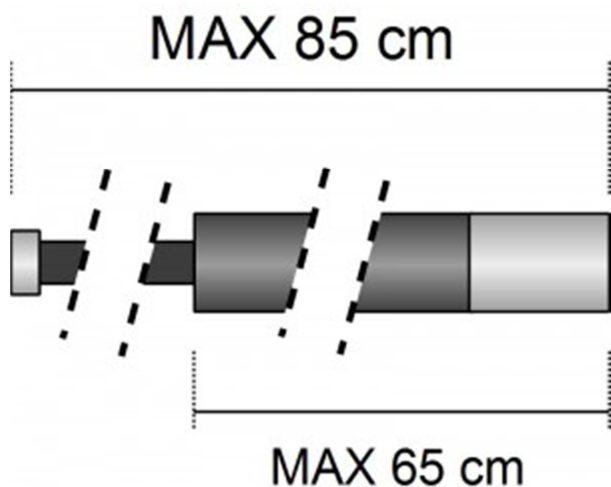
1.4.4.1 ŠTÍT

Štít je kulatý a musí být jak zepředu, tak po okrajích dostatečně polstrovaný. Drží se jednou rukou, případně je připevněn na paži. Má výhradně obranný charakter, hráč jej nemůže použít k zásahu či blokování soupeře. Proto se používá v kombinaci s krátkou pompou. Maximální průměr štítu je 60 cm.



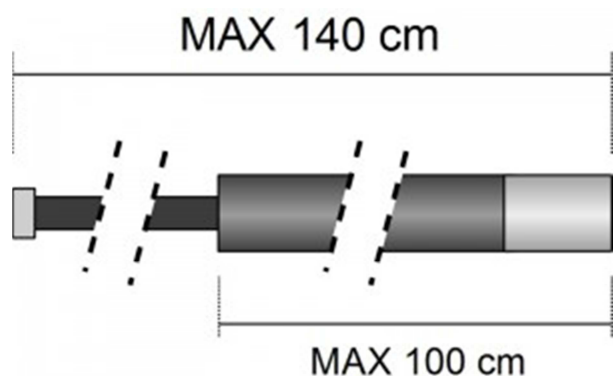
1.4.4.2 KRÁTKÁ POMPA

Krátká pompa patří k pompám s pevným jádrem. Má rukojeť s měkkou hlavicí a úderovou plochu s měkkou špičkou. 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 nebo s druhou krátkou pompou. Výběr je na pompíři. S krátkou pompou je možné taky bodat.



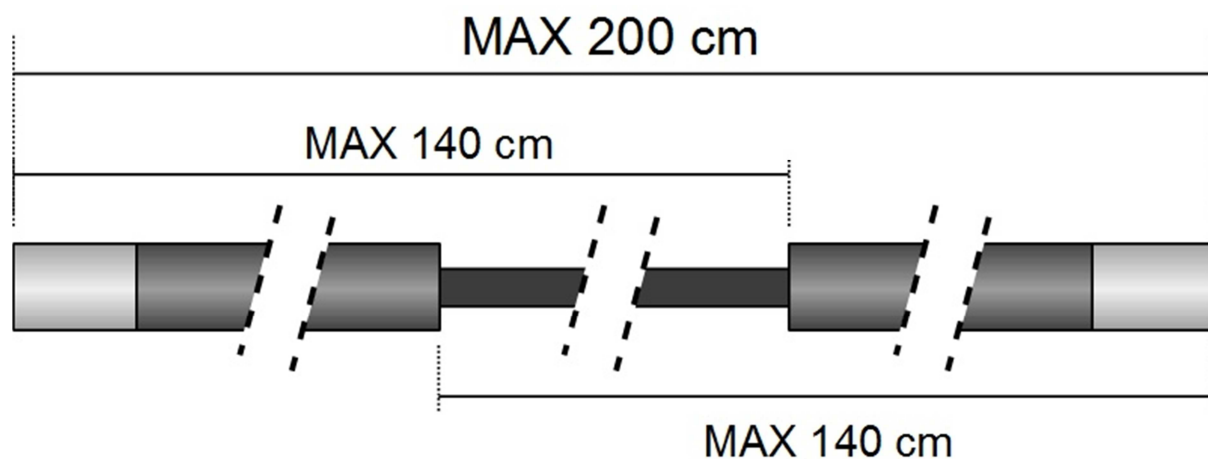
1.4.4.3 DLOUHÁ POMPA

Dlouhá pompa patří k pumpám s pevným jádrem. Podobně jako krátká pompa má rukojeť s měkkou hlavicí a úderovou plochu s měkkou špičkou. Maximální délka dlouhé pompy je 140 cm. Maximální délka úderové plochy se špičkou je 100 cm. V okamžiku zásahu musí mít pompíř obě ruce na rukojeti, jinak zásah neplatí. Dlouhou pompou se může taky bodat.



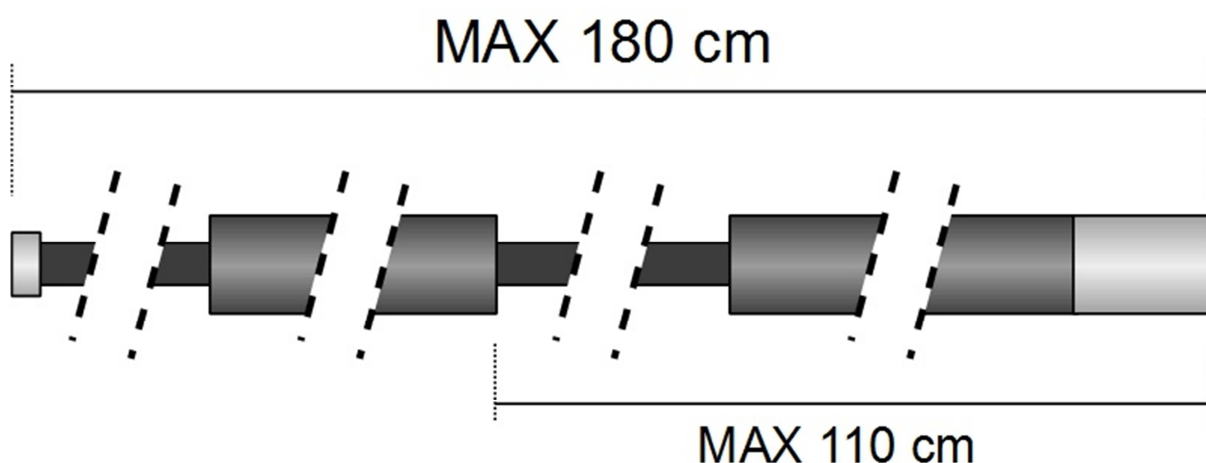
1.4.4.4 VATKA

Vatka je další z pump s pevným jádrem a 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 (maximální dosah pompy) nesmí přesáhnout 140 cm. V okamžiku zásahu musí mít pompíř obě ruce na rukojeti, jinak zásah neplatí. Vatkou se smí i bodat.



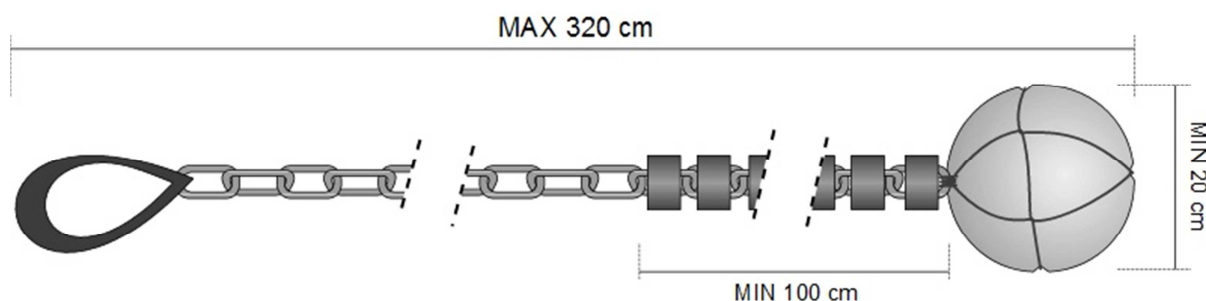
1.4.4.5 TYČ

Tyč je pompa s pevným jádrem a maximální délkou 180 cm. Rukojeť se nachází ve spodní části pompy a je předělená pěnovou manžetou na dvě části. Zadní rukojeť je část rukojeti mezi měkkou hlavici a pěnovou manžetou. Přední rukojeť je část rukojeti mezi manžetou a úderovou plochou. Pěnová manžeta určuje maximální dosah pompy a musí být alespoň o 1 cm širší než přední rukojeť. Maximální dosah tyče (aneb maximální délka úderové plochy spolu s přední rukojetí) nesmí přesáhnout 110 cm. Zásah je platný jen pokud je každá ruka na jedné části rukojeti. Úderová plocha tyče je zakončena měkkou špičkou. Na rozdíl od ostatních pomp s pevným jádrem je však s tyčí zakázáno bodat.



1.4.4.5 KOULE

Koule je tvořena míčem z pěnového materiálu, plastovým řetězem (případně textilním pásem) a smyčkou, kterou má pompíř na ruce. Celková délka této pompy je 320 cm. Míč musí mít průměr alespoň 20 cm. Poslední část řetězu, která je nejbližší míči, musí mít dodatečné a vhodně upevněné polstrování (nesmí se uvolnit a pohybovat). Délka této polstrované části musí být alespoň 100 cm. Aby byl zásah platný, musí se koule roztočit. Není možné ji jednoduše držet v ruce a dotýkat se soupeřů. Zásah je platný tehdy, pokud se míč ze švihů dotkne soupeře a nebo pokud se okolo soupeře obtočí řetěz. Další podmínkou platného zásahu koulí je, že její smyčku musí mít koulař v ruce nebo na paži. S koulí není možné hráče blokovat.



1.5 SPORTOVNÍ A OCHRANNÉ OBLEČENÍ

Každý hráč by měl kvůli vlastní bezpečnosti během hry odložit nebo přelepit šperky a nosit vhodné sportovní či ochranné oblečení, aby se tak předcházelo zraněním. Hráči si sami určují, jaké ochranné oblečení potřebují.

Aby se hráči nevystavovali riziku zranění, musí být tak sportovní i ochranné oblečení dostatečně polstrované. Chrániče z tvrzeného plastu či plastové rukavice jsou zakázány.

2 TÝM

2.1. HRÁČI

V juggeru hráči vystupují jako běžci (qwikové) nebo pompíři.

Běžec je jediný hráč, který smí vzít jugg do rukou a skórovat.

Běžec nemá žádnou pompu. Pompíři jsou hráči s pompami.

Pompíř smí hrát buď

- ☐ s koulí nebo
- ☐ s tyčí nebo
- ☐ s dlouhou pompou nebo
- ☐ s vatkou nebo
- ☐ se dvěma krátkými pompami nebo
- ☐ s jednou krátkou pompou a štítem.

Hráč s koulí se nazývá koulař. Všichni ostatní hráči jsou pompíři s holemi.

2.2 SLOŽENÍ TÝMU

Během zápasu se může 1 tým skládat maximálně z 8 hráčů, a to z 5 hráčů na hřišti a maximálně 3 náhradníků. Náhradníci nesmějí, na rozdíl od hráčů na hřišti, během jednoho hracího kola vstoupit na hřiště.

Mezi hráči na hřišti musí být v každém týmu přesně 1 běžec (qwik). Ostatní hráči jsou pompíři, tedy hráči s pompami, přičemž maximálně jeden z nich může být koulař.

3 PRŮBĚH HRY

3.1 CÍL HRY

Cílem hry je, v rámci pevně stanoveného hracího času, nasbírat více bodů (juggů) než soupeřův tým.

3.2 DOSAŽENÍ BODU (juggu)

K dosažení bodu musí běžec umístit jugg do hnízda. Jugg je platně umístěn pouze tehdy, když zůstane zastrčený v hnízdě a žádný z běžců se ho už nedotýká.

To platí i když:

- ☐ běžec umístit jugg a současně je zasažen
- ☐ běžec je zasažen při vkládání juggu do hnízda, ale následně jugg pustí a jugg už zůstane v hnízdě

Jugg není platně umístěn, pokud sám od sebe vypadne z hnízda, nebo se ho jeden z běžců během vkládání do hnízda stále dotýká. Jugg není platně umístěn ani pokud je běžec zasažen předtím, než umístit jugg do hnízda. Pokud je jugg umístěn neplatně, hra pokračuje dál. Rozhodčí nebo hráč vyjme jugg z hnízda a položí ho na hřiště vedle hnízda. Tým skóruje bod v momentě, kdy se jugg ocitne v soupeřově hnízdě a nikdo se jej nedotýká. Dokud se juggu některý z běžců (qwiků) dotýká, může se s ním dále manipulovat i když už je v hnízdě (např. když se qwikové přetahují o jugg u hnízda). Pokud je jugg umístěn do soupeřova hnízda, bude bod připsán vlastnímu týmu. Pokud je jugg umístěn do vlastního hnízda, bod se připsá soupeři.

3.3 DÉLKA ZÁPASU

Jeden juggerový zápas se hraje na dva poločasy a jeho trvání je 2 x 80 anebo 2 x 100 kamenů. Každý poločas má tedy 100 (80) kamenů čistého času. Kámen je jednotka času, která odměřuje hrací dobu a je signalizován boucháním bubnu nebo podobným hlasitým signálem. Jeden kámen = jeden úder bubnu. Doba mezi dvěma kameny je asi 1,5 vteřiny. V každém poločase se pak hraje různý počet kol. Mezi poločasy je krátká, asi 5 minutová přestávka, během které si týmy vymění strany. Jakmile uplynou všechny kameny, hrací doba končí. Následně se porovná skóre a určí se vítěz. Pokud mají oba týmy stejný počet bodů a stav je nerozhodný, platí pravidlo zlatého juggu.

3.4 ZLATÝ JUGG

Při zlatém juggu se zahájí nové kolo. Tým, který v tomto kole získá bod, se stává vítězem celé hry.

3.5 HERNÍ KOLO

Poločasy jsou rozděleny do jednotlivých kol, během kterých se počítají kameny. Jedno herní kolo je doba od startovacího signálu po přerušení.

3.5.1 ÚVODNÍ POZICE HRÁČŮ

Před začátkem hry a během přerušení hráči obou týmů zaujmou pozici mimo hřiště na své základní čáře. Během rozmístování na pozicích mají týmy krátký čas na vydechnutí a projednání taktiky či případné střídání nebo výměnu pomp. Pompíře i běžce lze střídat bez omezení. Běžci signalizují

rozhodčímu připravenost ke hře zvednutím ruky. Rozhodčí může také, pokud je to nutné, trvat na zahájení hracího kola.

3.5.2 ZAHÁJENÍ KOLA

Před zahájením nového kola se rozhodčí zeptá obou týmů, zda jsou připraveny na hru. Po kladné odpovědi obou týmů se rozhodčí ještě ujistí, že jigg leží ve středu hřiště. Kolo začíná startovacím signálem, kterým je zvolání: "3-2-1-jigger". Hráči smí vstoupit na hřiště, jakmile uslyší slovo "jigger".

3.5.3 PŘERUŠENÍ

Při každém přerušení i během přestávky se počítání kamenů pozastaví. Kameny se začnou počítat znovu až po zahájení nového kola.

Rozhodčí přeruší hru vždy, když jeden z týmů skóruje.

Pokud jigg opustí hrací pole, hra se nepřerušuje

Jiné důvody přerušení závisí na uvážení rozhodčího.

Ten může přerušit hru, když není zajištěna bezpečnost hráčů nebo fair play. (Například při: zranění hráče, poškození pompy, nebo pokud je na hřišti příliš mnoho hráčů, cizí osoby, zvířata, ohrožující předměty či předměty nepatřící do hry, anebo taky při nesportovním chování.)

4 PRAVIDLA NA HŘIŠTI

4.1 BEZPEČNOST A FAIRPLAY

Nejdůležitější je pravidlo "Safety first!", nebo tedy: "Bezpečnost nadevše!" Všichni hráči musí hrát disciplinovaně a ovládat své emoce.

Je zakázáno chovat se nesportovně, napadat jiné hráče - fyzicky či verbálně, jednat nepřiměřeně tvrdě nebo vlastním jednáním ohrozit či zranit jiné hráče. Pokud je hráč svědkem zranění či neodůvodněné tvrdosti, má povinnost okamžitě na to upozornit rozhodčí či jiné hráče.

4.2 AKTIVNÍ HRÁČI

Hráč na hřišti může být buď aktivní nebo neaktivní. Na začátku kola jsou všichni hráči aktivní. Neaktivními se stávají, jsou-li platně zasaženi pompou nebo dostanou-li se do autu.

Jen aktivní hráči se smí zúčastnit dění ve hře. Smějí se pohybovat na hřišti a manipulovat s jiggem. Aktivní hráči nesmějí:

- ☐ vstoupit do autu: hráč se dostane do autu, když se dotkne autu nějakou částí těla nebo dostane do autu jigg, ať už přímo hozením nebo pompou
- ☐ jednat s nepřiměřenou agresivitou

- ☐ naběhnout nebo skočit na jiného hráče bez zabrždění: to znamená, že se hráči musí před možnou kolizí zastavit.
- ☐ blokovat hnízdo, ať už vlastním tělem nebo pompou
- ☐ posunout hnízdo z určeného místa
- ☐ šlapat na jugg
- ☐ prudce trhat nebo táhnout svinutou či napnutou koulí

4.3 AKTIVNÍ POMPÍŘ

Aktivní pompíři mohou pompou zasáhnout jiné aktivní hráče a ti se pak stanou neaktivními a nebudou moci zasahovat do hry. Aktivní pompíři s holemi smí neaktivního hráče blokovat a tak mu zabraňovat, aby se znovu dostal do aktivní pozice. Jen aktivní hráči mohou manipulovat s juggem.

4.3.1 BEZPEČNÉ ZACHÁZENÍ S POMPAMI

Hráči jsou zodpovědní za bezpečnost pomp stejně jako za bezpečné zacházení s nimi. Pokud se nějaká pompa poškodí, a tedy už není zcela bezpečná, nebo neodpovídá pravidlům, musí pompíř co nejrychleji pompu dostat pryč ze hřiště. Poté, co hráč svou poškozenou pompu odstraní z hřiště, smí hřiště na libovolném místě opustit, aby si vzal novou pompu. Hráč tímto nevstupuje do autu. Pompíř se musí co nejrychleji vrátit na hřiště na stejném místě, na kterém hřiště opustil. Během výměny pompy hráč nesmí manipulovat s juggem, trefovat či blokovat jiné hráče, nebo je jinak omezovat. On sám ale může být zasažen i blokován a musí si své pokutové body hned odklečet. Pompíři mohou probíhat kolem jiných hráčů bez brždění a zasahovat je pompou, ovšem jen pokud je na to dostatek prostoru. Smí také doskočit na dosah pompy k jinému pompíři, pokud přitom dokáží dostatečně kontrolovat vedení pompy a zamezit fyzickému kontaktu. Je zakázáno házet vlastní pompou.

Pompíři s holemi nesmějí bodat z plného běhu či ze skoku. Koulař nesmí tahat za řetěz, pokud je řetěz omotaný kolem hráče, ani točit koulí, pokud je v ní zamotaná pompa. Koulař musí kouli opatrně odmotat od neaktivního hráče, kolem kterého je koule omotána.

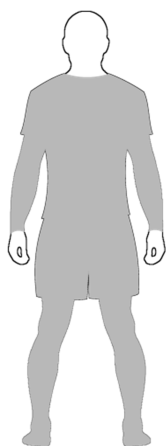
4.3.2 PLATNÉ ZACHÁZENÍ S POMPOU

Zásah nebo blokování hráče jsou platné jenom tehdy, pokud je s pompou zacházeno podle pravidel. To znamená, že se obě pompířovy ruce musí nacházet na patřičné rukojeti, přičemž platí, že rukojeti se může dotýkat libovolná část ruky.

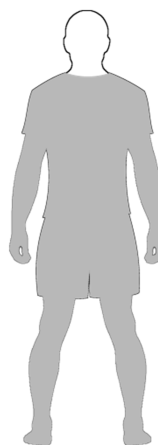
Pro platné zacházení s koulí musí mít koulař smyčku v ruce nebo na paži a musí koulí točit. Pokud koulař koulí háže nebo ji tahá po zemi, nejedná se o platné zacházení.

4.3.3 ZÁSAHOVÁ ZÓNA

Zásahová zóna je oblast na těle hráče, kde může hráč dostat platný zásah. U všech hráčů je to celé tělo včetně oblečení, ale kromě hlavy, krku a rukou. Zápěstí už patří do zásahové zóny. U koulaře patří do zásahové zóny i celé ruce. U qwika pak nejen celé ruce, ale i jugg, pokud se jej běžec zrovna dotýká. Hráči musí zásah mimo zásahovou zónu oznámit patřičným zvoláním: "Nic!" "Hlava!" "Ruka!" V případě dvojitého zásahu pak zvoláním: "Oba!"



Zásahová zóna u pompiře s holí



Zásahová zóna u koulaře a qwika

4.3.4 PLATNÉ A NEPLATNÉ ZÁSAHY

Zásahy pompiřů s holí jsou platné tehdy, pokud se pompiř dotkne úderovou plochou své pompy zásahové zóny jiného aktivního hráče, přičemž podmínkou je i platné zacházení s pompou.

Zásah koulaře je platný tehdy, pokud se míč na konci řetězu dotkne zásahové zóny jiného aktivního hráče, přičemž podmínkou je i platné zacházení s koulí. Jako druhá možnost platného zásahu koulí se počítá situace, kdy se řetěz koule otočí okolo některé části zásahové zóny jiného aktivního hráče a vytvoří tak uzavřenou smyčku.

Zásah je neplatný, pokud:

- ☐ pompiř nezachází s pompou podle pravidel
- ☐ zásah je mimo zásahovou zónu
- ☐ hráč je jedním plynulým pohybem zasažen nejříve do hlavy a až pak do zásahové zóny.



Pokud je tomu naopak, tedy pompa se dotkne nejdříve zásahové zóny a pak hlavy, zásah je platný.

- ☐ hráč je bodnut tyčí
- ☐ pompa je omotaná řetězem koule a zasáhne jiného hráče, než je sám koulař
- ☐ koule je omotaná okolo pompy a až poté se dotkne hráče.

4.3.5 DVOJITÝ ZÁSAH

Pokud je hráč platně zasažen v souboji s jiným pompířem, jehož zároveň platně trefí on sám, jedná se o takzvaný dvojitý zásah a oba zásahy jsou platné. Dvojitý zásah je tedy oboustranný, paralelní zásah dvou pompířů ve vzájemném souboji. Zásahy se počítají jako paralelní, pokud zasažení hráči nedokážou určit, kdo z nich byl zasažen jako první. Rozhodnutí o dvojitém zásahu je na uvážení obou hráčů. Pokud se neumějí dohodnout oni dva, má poslední slovo rozhodčí.

4.3.6 BLOKOVÁNÍ

Aktivní pompíř s holí může blokovat nanejvýš jednoho neaktivního hráče a to tak, že se úderovou plochou své správně držené pompy dotýká zásahové zóny neaktivního hráče. Tím brání tomu, aby se tento hráč znovu mohl stát aktivním. Klečící hráč si tedy nejenže musí odklečet svůj počet trestných kamenů, ale dokud je blokován, nesmí vstát. Když blokující hráč pompu odstraní, blokováný hráč nevstává okamžitě, ale teprve až s dalším kamenem.

Blokování trvá, dokud se pompa popsáním způsobem dotýká neaktivního hráče. Blokování může být přerušeno v libovolném okamžiku, například proto, aby blokující hráč mohl zasáhnout aktivního hráče, případně blokovat jiného neaktivního hráče. Pokud blokováný hráč při přerušení blokování nevstane, je možné v jeho blokování pokračovat. Blokování je neplatné, pokud je pompa blokujícího hráče omotaná koulí. Koulař ani qwik blokovat nemohou, ale sami mohou být blokováni.

4.3.7 HRANÍ S JUGGEM

Pompíři smí pompou manipulovat i s juggem, pokud tím neohrozí jiné hráče. Jugg však nesmí vzít do rukou ani jej na pompě přenášet.

4.4 AKTIVNÍ BĚŽCI

Aktivní běžci smějí manipulovat s juggem a zápasit s jinými běžci.

4.4.1 MANIPULACE S JUGGEM

Juggu se mohou rukama dotýkat pouze aktivní běžci. Mohou ho vzít, nosit, házet či umístit do hnízda, nesmí však jugg házet na jiné hráče.

Pokud se jugg dostane do autu a rozhodčí jej nepřenese na čáru, smí běžec opustit hřiště a jugg vzít. Tímto se běžec do autu nedostává. Běžec musí zvolit nejkratší cestu od okraje hřiště k juggu a co nejrychleji se stejnou cestou vrátit zpátky.

4.4.2 ZÁPASY QWIKŮ

Běžci se mohou před začátkem hry společně dohodnout na intenzitě vzájemného zápasení, přičemž rozhodující je vždy ten mírnější návrh. Při zápasení je povoleno dotýkat se pouze zápasnické zóny. Tu tvoří celá horní polovina těla (včetně rukou), od linie pasu až po krk. Pokud je běžec na zemi větší částí těla než jen chodidly, stává se zápasnickou zónou celé jeho tělo s výjimkou hlavy.

Fyzický kontakt mezi běžci je přípustný a do soupeře lze v rámci zápasnických zón narazit, sevřít ho, držet ho, zvednout, stáhnout k zemi nebo přitlačit k zemi. Musí být ale puštěn v momentě, kdy úchop sklouzne mimo povolené zóny.

Běžci v souboji nesmějí:

- ☐ snažit se získat výhodu předstíráním zranění (filmování)
- ☐ bít soupeře, šlapat po něm či ho jakkoli jinak napadnout mimo zásahové zóny
- ☐ házet ho takovým způsobem, při kterém je napadený běžec zvednut ze země tak, že se oběma nohama nedotýká země a letí k zemi hlavou či trupem napřed
- ☐ nasazovat druhému běžci páku tak, že jsou končetiny prohnuté v kloubu a silou drženy v nepřírozené poloze
- ☐ trhat či škubat soupeře za končetiny proti směru jeho pohybu (např. při zastavování běžícího soupeře uchopením za předloktí)
- ☐ strkat do běžícího soupeře ve směru běhu
- ☐ podrážet soupeři v běhu nohy
- ☐ vběhnout do soupeře či skočit na něj
- ☐ táhnout jej za tričko

4.5 NEAKTIVNÍ HRÁČI

Hráči se stanou neaktivními, pokud jsou zasaženi platným způsobem nebo pokud se dostanou do autu. Neaktivní hráči se nesmí účastnit dění na hřišti, to znamená: pohybovat se po hřišti, manipulovat s juggem, zasáhnout či blokovat jiné hráče. Pokud ztratili pompu, nesmí si ji jít vzít. Neaktivní hráči nemohou být platně zasaženi. Neaktivní běžec nesmí držet jugg, házet jej ani jej skrývat. Neaktivní hráči musí setrvat na místě, na kterém byli zasaženi a ihned si kleknout. Případně se musí vrátit na hřiště a kleknout si tam. Pokud jsou omotání koulí, musí dopomoci tomu, aby kouli uvolnili. Totéž platí i v případě, že se jim do řetězu koule zamotá pompa. Mohou ji pomoci odmotat, případně alespoň pustit z rukou, aby při jejím vymotávání nebránili jiným hráčům.

4.5.1 KLEČENÍ

Hráč zasažený platným způsobem musí pokleknout, a to tak, že se země dotýká alespoň jedním kolenem a jednu ruku má za zády. Tak se stane neaktivním. Neaktivní hráči musí položit svou pompu na zem tak, aby nepřekážela při hře. Pokud mají koleno na zemi a jednu ruku za zády, mohou se libovolně otáčet a komunikovat.

4.5.2 POKUTOVÝ ČAS

S prvním kamenem, který zazní po tom, co neaktivní hráč regulérně poklekl, může začít počítat svůj pokutový čas. Musí počítat viditelně na prstech ruky, kterou má za zády.

Délka pokutového času závisí na důvodu, pro který hráč klečí:

- ☐ Po vběhnutí do autu je to 5 kamenů.
- ☐ Po zásahu pompu s pevným jádrem (holí) také 5 kamenů.
- ☐ Po zásahu koulí je to 8 kamenů.

Pokud je neaktivní hráč blokován, počítá si svůj pokutový čas bez přerušení dál. Neaktivní hráči musí začít počítat od začátku jestliže: neklečeli podle pravidel, aktivně se účastnili hry nebo vstali brzy. Poté, co si svůj pokutový čas odklečeli, smějí neaktivní hráči znovu vstát a stát aktivními hráči. Neaktivní

hráči směřjí z taktických důvodů zůstat klečeti nad rámec jejich pokutového času a zůstat tak neaktivními delší dobu.

4.5.3 VSTÁVÁNÍ

Jakmile neaktivní hráč vstane, stává se znovu aktivním. Všichni hráči vstávají tak, že dají ruku zpoza zad nebo zvednou koleno ze země. Běžci vstávají i tím, že uchopí jugg.

Neblokovaní hráči směřjí vstát, jakmile si odklečí pokutový čas. Blokování hráči, kteří si již odklečeli plnou délku pokutového času, směřjí vstát s prvním kamenem, který zazní ihned po tom, jak se jejich blokování uvolní. Pokud je blokování uvolněno před uplynutím pokutového času, mohou neaktivní hráči vstát až poté, co si tento čas řádně odklečí.

5 ROZHODČÍ

5.1 ROZHODČÍ

Každý juggerový zápas je doprovázen alespoň jedním rozhodčím. Při oficiální hře na body jsou však potřeba čtyři rozhodčí: jeden hlavní rozhodčí, jeden vedlejší rozhodčí a dva brankoví rozhodčí. Úkolem rozhodčích je zajistit, aby hra proběhla podle pravidel, postarat se o bezpečnost a v případě potřeby přerušit hru. Rozhodují také v nejasných situacích (například dvojitý zásah), prověřují pokutový čas neaktivních hráčů a při opakovaném nesportovním chování upozorní hráče i hlavního rozhodčího. Pokud jugg opustí hřiště, rozhodčí ho vezme a položí na ohraničení hřiště v místě, kde jugg hřiště opustil (pokud ho nepředběhne qwik a nevezme si jugg rychleji).

5.1.1 HLAVNÍ ROZHODČÍ

Hlavní rozhodčí řídí hru a je to on, kdo má poslední slovo, pokud nastane mezi rozhodčími nesoulad. Před každým kolem oznámí bodový stav a zbývající hrací dobu. Při remíze po skončení řádné hrací doby ohlásí zlatý jugg. Hlavní rozhodčí zahajuje každé kolo. Aby mohl pozorovat dění, pohybuje se podél postranní čáry tak, aby byl stále na úrovni juggu. On potvrdí získání bodu poté, co brankový rozhodčí uznal jugg a stará se i o pokračování hry, pokud byl jugg umístěný neplatně. Je-li to nutné, může při nejasných herních situacích nechat hráče opakovat kolo. Také uděluje tresty za opakované nesportovní chování.

5.1.2 VEDLEJŠÍ ROZHODČÍ

Vedlejší rozhodčí splňuje obecné úkoly rozhodčího a podporuje hlavního rozhodčího. Aby mohl pozorovat dění na hřišti, pohybuje se vedlejší rozhodčí na postranní čáře naproti hlavnímu rozhodčímu.

5.1.3 BRANKOVÝ ROZHODČÍ

Brankový rozhodčí dbá na dodržení pravidel hry v té polovině hřiště, na níž leží jemu přidělené hnízdo. Speciálně se stará o to, aby byla sestava hráčů na začátku hry podle pravidel, aby hráči regulérně začali kolo, dohlíží na průběh hry při hnízdě a na skórování.

Pokud je jugg umístěn do hnízda platně, dá to brankový rozhodčí najevo zvoláním "Jugg!" a zvednutím obou rukou nad hlavu. Pokud jugg nebyl platně umístěn, brankový rozhodčí zvolá: "Neplatí, pokračovat!", přičemž mává oběma rukama před tělem. Následně se postará o pokračování kola. Případně vezme jugg z hnízda a položí jej vedle hnízda na hřiště.

5.2 BODOVÝ ROZHODČÍ A POČÍTÁNÍ KAMENŮ

Bodový rozhodčí počítá body a zapisuje stav. Po každém přerušení oznámí aktuální stav bodů hlavnímu rozhodčímu.

Pomocník, který se stará o počítání kamenů, musí zajistit, aby byly akustické signály pro hráče a rozhodčí dobře slyšitelné. Může je i sám vydávat (například boucháním na buben). Během kola počítá kameny a při přerušení oznámí zbývající počet kamenů hlavnímu rozhodčímu. Zapisuje si také počet kamenů, při kterém kolo začalo, pro případ, že by bylo potřeba kolo opakovat. Posledních 10 kamenů poločasu počítá nahlas, tak aby to bylo dobře slyšitelné pro hráče i rozhodčí.