

Gorka Morka

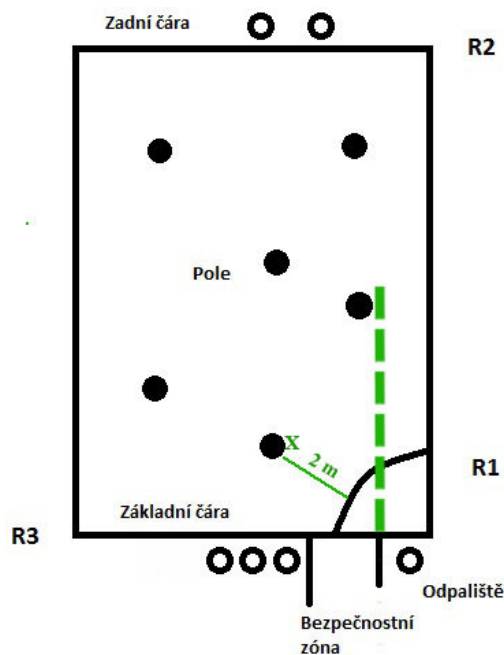
Prostředí: louka, hřiště

Počet hráčů v družstvu: 6 – 20 (turnaj: 10 + 4 náhradníci)

Tato hra vychází z pravidel hry Russkaja lapta (Zapletal; Velká encyklopedie her 3). Na našich táborech jsme si ji upravili a „vychytali“ pravidla. Tak vznikla v roce 2000 hra, v které již léta pořádáme na našich táborech turnaje.

Hra pro dvě stejně početná družstva. Hraje se na obdélníkovém hřišti o velikosti 30 x 23 kroků. Délka strany Výseče je 6 stop. Hraje se 2krát 15 minut s 5ti minutovou přestávkou. V případě turnaje 2krát 10 minut s 5ti minutovou přestávkou.

Pomůcky: dřevěná kulatá pálka bez ostrých hran, tenisový míček, barevná páska na vyznačení hřiště, signální vlajka pro rozhodčího, tužka a papír pro zapisovatele bodů, píšťalka. Nějaký hadřík pro případné otření pálky od bláta.



O hře:

Na začátku hry si každé družstvo zvolí kapitána. Kapitáni provedou los. Buď hodí mincí, nebo kámen-nůžky-papír či něco podobného. Kdo z nich vyhraje, může si zvolit, zda bude jeho družstvo začínat hru na pálce nebo v poli. Družstvo je tedy během hry vždy „na pálce“ nebo „v poli“. Hraje se na dva poločasy a po přestávce se družstva prohodí. Kdo na začátku první poloviny hry pátkoval, je nyní v poli, kdo byl na začátku první poloviny hry v poli, jde nyní na pátku. Na zadní čáře nikdo není. Družstvo na pálce se snaží pomocí pákářů odpalovat míček do hřiště a přebíháním hřiště za zadní čáru a zpět za základní získat co nejvíce bodů. Družstvo v poli se snaží chytit odpálený míček a dotknout se jím jakéhokoliv běžícího protihráče. Tím mu znemožní udělat body a zároveň dojde ke střídání družstev v poli a na pálce. Na konci zápasu se sečtou body získané v obou poločasech. Družstvo, které získalo celkově více bodů, vítězí.

O hřišti:

Vnitřní část obdélníkového hřiště se nazývá **pole** a jeho součástí je **výseč**. Čára je platnou herní plochou a patří vždy ke konkrétní části hřiště. Jakákoliv čára vyznačující výseč je tedy vždy výsečí. A jakákoliv jiná čára vyznačující pole je tedy polem. V pravém dolním rohu mimo hřiště se nachází **odpaliště**. Jeho šířka je vyznačena jednou krátkou čarou. **Odpaliště** není součástí **pole**. Kratší strana hřiště vedle odpaliště se nazývá základní čára. U ní se řadí pátkující družstvo, z ní případně vybíhají hráči a za ní se zase zpět od zadní čáry vrací. Mezi Základní čarou a Odpalištěm je vyznačena **bezpečnostní zóna** pohyblivou kratší čarou. Zatímco její pravá strana je tvořena fixní čarou odpaliště, její levá je pohyblivá a může být nastavena dle uvážení rozhodčího R1. V bezpečnostní zóně se nesmí během odpalu pohybovat žádný hráč. Pátkující hráči při odpalu mnohdy divoce mávají pátkou a tato zóna zajišťuje, že nedojde ke zranění seřazených hráčů pátkujícího družstva. Zadní čára se nachází na druhé, kratší, straně hřiště. Za ní se mohou hromadit hráči pátkujícího družstva. Nezapomeňte, že čára je součástí pole. Stát na čáře tedy znamená stát v poli, což je přešlap.

Družstvo na pálce:

Toto družstvo se řadí vedle Základní čáry vně hřiště. První hráč v řadě si stoupne do odpaliště, vezme do rukou pátku a míček a čeká na signál hlavního rozhodčího, který mu povolí pátkovat. Po signálu si pákář nadhodí míček a odpálí ho do pole. Jakmile je odpáleno, vybíhá pákář přes pole za zadní čáru. Zde může zvednout ruku nad hlavu a zůstat stát, nebo se otočí a běží zpět za základní čáru. Když tam v pořádku doběhne, získal pro své družstvo bod a zařadí se na konec řady svého pátkujícího družstva.

Zde čeká, až na něj opět vyjde řada na pálce. Může se stát, že s pálkařem vyběhne od základní čáry více jeho spoluhráčů, potom stačí za zadní čarou zvednutá ruka **jakéhokoliv z těchto hráčů** a od té chvíle již **nikdo z hráčů pálkujícího družstva nesmí vstoupit od zadní čáry do pole**. Rozhodčí R2 v té chvíli zvedá praporek nad hlavu. Hráči, kteří již běží zpět za základní čáru, mohou doběhnout. Hráč, který již vkročil do hřiště (ať přes zadní nebo základní čáru), se nesmí vracet zpět. Musí se pohybovat vpřed. Hráči tedy mohou za zadní čarou čekat na svoji příležitost, jak dlouho chtějí. Pokud však do pěti vteřin nezvedne ruku žádný z těch, kteří po úspěšném odpalu přiběhli, zvedá praporek postranní rozhodčí R2 automaticky a již nikdo do pole vybíhat nesmí. Pokud někdo z hráčů za zadní čarou přeci vyběhne do pole i po zvednutí praporku, je hra zastavena a daný hráč se vrací za zadní čáru. Hráči pálkujícího družstva, stojící v řadě u základní čáry, mohou vstoupit do pole nebo odpaliště pouze ve chvíli, kdy je přerušena hra, jinak následuje výměna družstev v poli a na pálce. „Na pátku“ do odpaliště vstupuje hráč, který je první v řadě srovnaného pálkujícího družstva.

Pálkující hráč a odpal:

Pálkař může provést odpal pouze v případě, je-li jeho družstvo vzorně srovnané v řadě a stojí-li toto družstvo krok od základní čáry. Hlavní rozhodčí vždy čeká, až se pálkující družstvo srovná. Pak následuje hvizd hlavního rozhodčího, který povoluje odpal. Když pálkař odpálí před tímto hvizdem, je jeho odpal považován za neplatný. V takovém případě předá pálkař pátku dalšímu spoluhráči z řady a sám se jde postavit kamkoliv k základní čáře. Bude muset vyběhnout po úspěšném odpalu dalšího spoluhráče. Při odpalu si pálkař jednou rukou nadhodí míček a pálkou v druhé ruce se snaží odpálit míček tak, aby ten dopadl do hracího pole. Míček nesmí dopadnout do výseče nebo mimo hřiště. Důležitý je první dotyk míčku země. Po něm již není důležité, zda se míček nachází v poli, výseči nebo mimo hřiště.

Co je platný odpal:

- družstvo bylo srovnané, hlavní rozhodčí hvízdá a míček po nadhození a zásahu pálkou dopadl do pole.

Pálkař odloží pátku do výseče a vybíhá přes pole směrem k zadní čáře. Spoluhráči za zadní čarou mohou vyběhnout přes pole za základní čáru a udělat tak svému družstvu body.

Co je neplatný odpal:

- pálkař se pokusil o odpal dříve, než hlavní rozhodčí hvízdá povolení k odpalu
- pálkař promáchl – pálka nezasáhla míček
- míček po odpalu dopadl mimo hřiště nebo do výseče
- pálkař při odpalu přešlápl čáru výseče nebo postranní čáru bezpečnostní zóny
- pálkař po odpalu upustil pátku mimo výseč (pozor – žlutá karta)

Pálkař předá pátku dalšímu hráči na řadě a postaví se kamkoliv k základní čáře. Bude muset vyběhnout, jakmile jeho spoluhráč provede úspěšný odpal.

Pálkař musí po úspěšném odpalu upustit pátku do výseče. Když tak neučiní, je jeho odpal považován za neplatný a navíc pálkař obdrží žlutou kartu. Do prostoru výseče musí dopadnout alespoň kousek pátky. Ta se po té může vykutálet.

Jestliže hráč očividně mrskne pálkou, může hlavní rozhodčí zapískat výměnu družstev, jakoby došlo k zasažení míčkem („OUT“).

Běžící hráči:

Běžící hráč pálkujícího družstva má v poli přednost, takže mu nikdo v poli nesmí úmyslně zastoupit cestu ani běžet proti němu. Pokud tak kdokoli učiní, hra je hvizdem zastavena a všichni právě běžící hráči mohou volně doběhnout, čímž udělají body svému družstvu.

Hráč běžící přes hřiště se může pohybovat pouze vpřed či do stran. Nikdy ne zpět (nesmí couvat). Když učiní byť jen krok zpět nebo zastaví, je to stejné, jako by byl zasažen míčkem a dochází k výměně družstev.

Když běžící hráč pálkujícího družstva vyběhne z hracího pole nebo přešlápne z hracího pole jinde, než za základní či zadní čarou, dochází k výměně družstev.

Pálkař, který doběhne za zadní čáru, má pět vteřin na to, aby zvedl ruku, jinak postranní rozhodčí R2 automaticky zvedá praporek, jakoby byla ruka zvednuta. Rozhodčí samozřejmě zvedá praporek ve chvíli, kdy pálkař ruku nad hlavu zvedl.

Ruku za zadní čarou smí zvedat pouze úspěšný pálkař. Zvedne-li ji hráč, který neprovedl platný odpal, zvednutá ruka je normálně vyhodnocena, tento hráč však obdrží po aktuálním doběhu žlutou kartu.

Jestliže je běžící hráč pálkujícího družstva zasažen míčkem v poli nebo ve výseči, je zásah platný pouze v případě, že hráč, který ho zasáhl, stál rovněž v poli. Je pískaný „OUT“ a mění se družstva v poli a na pálce. Hráč tedy nemůže nikoho „autovat“, pokud stojí mimo hřiště nebo ve výseči.

Doběhnuvší hráči:

Když je proveden úspěšný odpal a nikdo z běžících hráčů pálkujícího družstva nebyl „vyautován“, získává pálkující družstvo tolik bodů, kolik jeho hráčů doběhlo od zadní čáry zpět za základní čáru.

Pokud je hráčem pálkujícího družstva poškozena základní čára (např. přetržením při skluzu), je celý běh anulován. Žádné body z tohoto běhu nejsou uděleny. Hráči se **nikam nevracejí**.

Doběhne-li kdykoliv za základní čáru více hráčů (po doběhu či výměně družstev), řadí se tito na konci řady dle svého uvážení. **Pozice v řadě nelze jakkoliv jinak měnit.**

Družstvo v poli:

Toto družstvo rozmístí své hráče po celém vnitřním prostoru herního pole mimo výseč. Tito hráči se mohou v poli volně pohybovat, mohou si nahrávat. Jejich úkolem je chytit odpálený míček a dotknout se jím běžícího protihráče. Míček po něm buď mohou hodit, nebo protihráče dostihnou a míčkem se ho dotknou. Další možností je míček zvednout a nahrát ho spoluhráči, který je ve výhodnější pozici.

Před odpalem smí být nejbližší hráč v poli vzdálen od výseče minimálně dva metry (znak „x“ na obrázku hřiště). Takový hráč může po dohodě s vedoucím používat ochranné pomůcky. Nikdo z družstva v poli nesmí stát mimo hřiště. Odpalující hráč musí mít přímo před sebou v době svého odpalu podél postranní čáry volný prostor pro běh minimálně do poloviny délky hřiště (přerušovaná čára na obrázku hřiště).

Po odpalu se mohou hráči družstva v poli pohybovat i mimo hřiště nebo ve výseči. I z výseče a prostoru mimo hřiště se dá přihrávat, ale nelze odtud nikoho „vyautovat“.

Ihned, jakmile je někdo z běžících hráčů „OUT“, rozhodčí píská a dochází k výměně družstev v poli a na pálce. Hlavní rozhodčí čeká pouze na to, až se srovná pálkující družstvo. Pak dá hvizdem povel pálkaři, který může odpálit bez ohledu na to, zda je družstvo v poli rozestaveno. Hráči jdoucí na pálku se proto snaží seřadit co nejrychleji, než se stačí družstvo v poli rozmístit.

Běžící hráč nemůže být „vyautován“ míčkem, kterého se předtím nedotkl jakýkoliv hráč družstva v poli.

Když chytí po úspěšném odpalu hráč v poli míček dříve, než se míček dotkne země, jedná se o chycení míčku „z voleje“ a **naprosto vždy dochází k výměně družstev**. Ať je situace na hřišti jakákoliv, chycení „z voleje“ po úspěšném odpalu vždy znamená výměnu družstev. Pokud se míček po úspěšném odpalu odrazí od některého hráče v poli a teprve pak je chycen, jedná se opět o chycení „z voleje“. Protože se míček dosud nedotkl země.

Kdy následuje výměna družstev (OUT):

- běžící hráč pálkujícího družstva byl zasažen míčkem (dotyk, hod)
- běžící hráč pálkujícího družstva přešlápl postranní čáru mimo hřiště
- míček byl hráči v poli zachycen „z voleje“
- v pálkujícím družstvu již nemá kdo pálkovat
- pálkující hráč úmyslně mrskl pálkou (pozor – žlutá karta)
- běžící hráč pálkujícího družstva se zcela zastavil nebo učinil krok zpět
- hráč pálkujícího družstva, stojící v řadě u základní čáry, přešlápl do pole, výseče nebo bezpečnostní zóny, ačkoliv nebyla přerušena hra

Pálkující družstvo se jde rozmístit do pole, družstvo v poli se řadí na pálce.

Rozhodčí:

Během turnaje řídí hru tři rozhodčí. Hlavní rozhodčí na místě R1 sleduje hru jako celek. Zaměřuje se hlavně na pálkování a prostor u základní čáry. Má hlavní slovo. Rozhodčí R2 sleduje zadní čáru a zadní polovinu hřiště. Signalizuje praporkem hlavnímu rozhodčímu dění na zadní čáře. Rozhodčí R3 sleduje základní čáru a přední polovinu hřiště. Hlásí hlavnímu rozhodčímu R1 počet získaných bodů po té, co je dokončen úspěšný doběh. Tyto body zapisuje osoba k tomu určená. Během turnaje nesmí být zapisovatelem žádný z rozhodčích.

Při přátelských zápasech nebo při tréninku není nutné mít na hřišti postranního rozhodčího R3. Přítomnost rozhodčích R1 a R2 je nutná.

Žlutá a červená karta:

Při hře používáme žlutou a červenou kartu podobně jako ve fotbale. Hlavní rozhodčí uděluje tyto karty za neslušné či nespportovní chování. Po dvou žlutých následuje červená karta. Kdo obdrží červenou kartu, odchází ze hry usadit se a dívat se, jak ostatní hrají. Za hrubý prohřešek, například velmi nespportovní chování, napadení protihráče či rozhodčího, může rozhodčí udělit rovnou červenou kartu bez předchozích žlutých.

Kdy se obvykle uděluje žlutá karta:

- prudké střely tenisákem do hráčů z velké blízkosti
- jakékoliv pravidly nedefinované porušení pravidel hry
- opětovné neuposlechnutí domluvy rozhodčího
- sprostá slova, hrubost, posměch
- zvednutí ruky před zadní čarou
- zvednutí ruky jiným hráčem než tím, který úspěšně pátkoval (pálkař)
- upuštění pátky mimo výseč
- úmyslné mrsknutí pátky

Oznamování bodů:

Při hře zásadně **neoznamujeme bodový průběh zápasu**, dokud není odehrán celý herní čas. Neříkáme tedy nikomu ani během poločasu, jaké je skóre. Toto pravidlo se velice osvědčilo, protože ať již je skóre jakékoliv, v druhé polovině hry může vše dopadnout úplně jinak. Hráči si samozřejmě body počítají, ale v zápalu hry si nejsou zcela jisti. Případný oznámený velký rozdíl bodů by mohl negativně motivovat prohrávající družstvo. A my jsme se mnohokrát přesvědčili, že i desetibodový rozdíl lze během druhé půle hry hravě zvrátit.


Zlaté pravidlo: HLAVNÍ ROZHODČÍ MÁ VŽDY V RÁMCI PRAVIDEL KONEČNÉ SLOVO.







Rozměry dřevěné pátky:

	Průměr	Délka
Minimum	3,0 cm	50 cm
maximum	5,5 cm	65 cm

Signály rozhodčích:

Pro lepší orientaci hráčů i rozhodčích ve hře bylo zavedeno několik signálů, které činí události během hry přehlednější a srozumitelnější.

	Vzhled signálu	Popis	Kdo signalizuje
	Vztyčený praporek zvednutý nad hlavou jednou rukou.	Hráč pátkujícího družstva, který doběhl za zadní čáru, zvedl ruku, či vypršel jeho limit 5 vteřin pro zvednutí ruky.	Rozhodčí R2 praporkem.

	Vzhled signálu	Popis	Kdo signalizuje
	Praporek s tyčkou v horizontální poloze zvednutý nad hlavou oběma rukama.	Hráč pálkujícího družstva v poli. Tedy hráč, který se musí pohybovat za základní nebo zadní čáru.	Rozhodčí R2 praporkem.
	Zuřivé mávání vztyčeným praporkem jednou rukou nad hlavou.	Odpal je neplatný. Míček dopadl mimo hřiště.	Rozhodčí R2 praporkem.
	Překřížená předloktí nad hlavou.	„OUT!“ Výměna družstev na pálce a v poli.	Hlavní rozhodčí R1. Po hvizdu píšťalkou.
	Ruce jdou nad hlavu a pak jsou rozpaženy	Hra je zastavena a kdo z pálkujícího družstva běžel, může doběhnout a udělat tak svému družstvu body. Viz poslední odstavec strana 2 „Běžící hráči“.	Hlavní rozhodčí R1. Po hvizdu píšťalkou.
	Ruce jdou nad hlavu a pak ukazují směrem k zadní čáře.	Hra je zastavena a kdo z pálkujícího družstva běžel, vrací se zpět za zadní čáru. Rozhodčí také může ukázat na konkrétního provinilce, který se musí vrátit zpět za zadní čáru.	Hlavní rozhodčí R1. Po hvizdu píšťalkou.
	Hlavní rozhodčí se dívá na hráče, který právě provedl chybu při odpalu a rukou ukazuje na základní čáru	Odpal byl špatný. Odpalující hráč jde na základní čáru a poběží s úspěšně pálkujícím spoluhráčem.	Hlavní rozhodčí R1. Po hvizdu píšťalkou.

Přesné informace o turnajovém hraní Gorka Morky najdete na webu www.psms.pionyr.cz/cin_gm.htm

„Pokud se ti tato hra zalíbila, jsme tomu velice rádi a přejeme ti při jejím hraní spoustu zábavy.
Johan, Houmer, Světlušák, Jeník, Pítrš, Fuky, zkrátka všichni, kteří se během let podíleli na konečné podobě hry Gorka Morka.“