

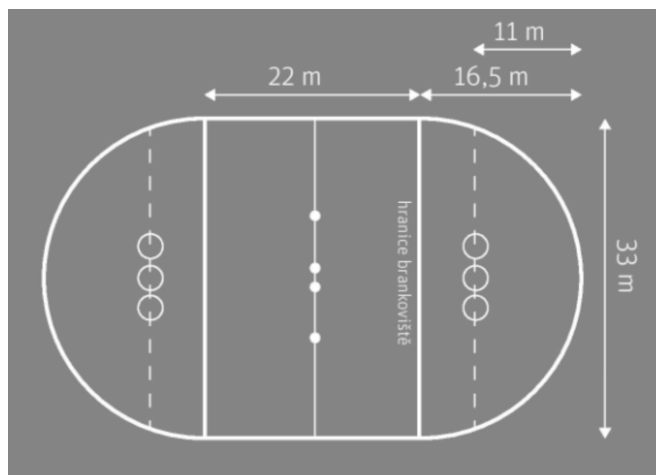


DAMFRPÁL (Dětský famfrpál)

Damfrpál (zkrácenina z „dětský famfrpál“, anglicky kidditch) je nekontaktní adaptace mudlovského famfrpálu pro mladší hráče. Jedná se o smíšenou míčovou hru, ve které spolu soupeří dva týmy o minimálně 7 hráčích se striktně vymezenými pozicemi. Cílem hry je získat více bodů než soupeř s tím, že body získává tým prohozením camrálu některou ze soupeřových obručí nebo chycením zlatonky. Kromě camrálu a zlatonky se ve hře vyskytují také 3 potlouky, kterými se mohou hráči navzájem vybíjet. Hra nemá pevně danou hrací dobu, končí vždy chycením zlatonky.

Příprava hry

- **Hřiště** – hřiště má tvar tablety a je tvořeno obdélníkem (22x33 m) s půlkruhy o poloměru 16,5 m na obou koncích. Obruče se nacházejí 11 m od nejzazšího bodu hřiště na obou stranách, ve středu hřiště je vyznačena středová čára, nebo alespoň počáteční pozice míčů.



Hřiště může být v případě potřeby zjednodušeno na obdélník o rozměrech 55x33 m.

Pro hráče mladší 11 let lze velikost hřiště o ¼ zmenšit na celkový rozměr 41x24 m.

- **Vybavení**
 - Obruče – na každé straně hřiště celkem 3 ve výšce 0,93 m, 1,37 m a 1,85 m od země a průměru 80 cm.

- Míče:
 - Camrál – volejbalový míč vyfouknutý do té míry, aby se dal pohodlně udržet jednou rukou
 - 3x potlouk – míče vhodné na vybíjenou (pěnové, pogumované) jednoznačně identifikovatelné od camrálu
 - Zlatonka – tenisový míč umístěný v ponožce o délce 25-30 cm, kterou má nosič zlatonky zezadu za pasem
- Košťata – minimálně 14x, plastová trubka bez ostrých hran o délce 80-105 cm
- Čelenky:
 - 6x bílá – označuje střelce, 3 na tým
 - 4x černá – označuje odrážče, 2 na tým
 - 2x zelená – označuje brankáře, 1 na tým
 - 2x žlutá – označuje chytače, 1 na tým

Tým

Každý tým může mít mezi 7 a 21 hráči s tím, že na hřišti je v jednu chvíli maximálně 7 hráčů. Tito hráči mají striktně oddělené pozice, které jsou indikovány čelenkami a jsou následujícího typu:

- **Střelec** – má bílou čelenku, hraje pouze s camrálem a snaží se jej prohodit soupeřovou obručí a tím skórovat.
- **Brankář** – má zelenou čelenku, hraje s camrálem stejně jako střelec, ale jeho primárním úkolem je obrana vlastních obručí. Ve svém brankovišti je imunní proti vybitím a pokud protivník skóruje, získává camrál.
- **Odrážeč** – má černou čelenku, hraje pouze s potlouky, kterými vybíjí ostatní hráče. Na rozdíl od ostatních pozic mohou i chytat potlouk a chycením potlouku se zachránit před vybitím.
- **Chytač** – má žlutou čelenku a jeho úkolem je strhnout zlatonku z jejího nosiče a tím ukončit zápas. Chytači jsou do hry vpuštěni až v 18. minutě herního času.

Hráči mohou během hry libovolně střídat a během střídání mohou i měnit své pozice. Střídání probíhá mimo hřiště a na hřišti se mohou vyskytovat najednou vždy maximálně 3 střelci, 1 brankář, 2 odrážeči a 1 chytač za tým.

Hra

- **Začátek hry**

Za každý tým začíná u svých obručí 6 hráčů – 3 střelci, 2 odrážeči a brankář. Zbytek týmu je na střídačce mimo hřiště. Všechny míče (mimo zlatonky) se nachází na středové čáře s tím, že uprostřed je camrál a jeden potlouk a zbývající dva potlouky jsou po stranách. Zlatonka (její nosič) je hráčům pouze představena, ale zatím se na hřišti nevyskytuje.

Rozhodčí požádá oba týmy, aby zaujaly startovní pozice na startovní čáře u svých obručí slovy „Košťata na zem“. Poté odstartuje zápas sekvencí „Připravit“ a „Nasedat!“. Na první zvuk „N“ slova nasedat mohou hráči vybíhat pro míče.

- **Průběh**

Během hry musí být hráči stále na koštěti (koště musí protínat spojnicí jejich nohou). Pokud omylem z koštěte slezou nebo jsou vybiti potloukem, musí okamžitě pustit libovolný balon, který mají, doběhnout ke svým obručím a dotknout se některé z nich. Poté mohou nasednout na koště a vrátit se do hry.

Jakmile camrál celým svým objemem proletí libovolnou obručí (z kterékoli strany), získává tým, kterému obruč nepatří 10 bodů. Hra se po skórování nijak nezastavuje, pouze camrál případně brankáři týmu, který právě neskóroval.

Damfrpál je nekontaktní sport, a proto je veškerý fyzický kontakt zakázán. Je však povoleno „kradení“ míčů, kdy protivník vyštouchnutím, plácnutím či odebráním jednou rukou zbaví hráče míče.

- **Zakončení hry**

V 17. minutě herního času je nosič zlatonky vypuštěn na hřiště. Chytači z obou týmů se připraví na středové čáře na okraji hřiště a v 18. minutě jsou vypuštěni také.

Jakmile se chytači podaří strhnout zlatonku z jejího nosiče, získává pro svůj tým 30 bodů a ukončí tím zápas. Během chycení zlatonky však nesmí nijak bránit jejímu nosiči v pohybu a musí ji získat uchopením a stržením (nesmí ji sebrat ze země, pokud po pokusu o chycení upadne). Pokud nosič zlatonky upadne nebo se z jiného důvodu ocitne na zemi, nelze zlatonku chytat, dokud nosič není zpět na nohou a připraven.

Pro usnadnění chycení jsou definovány následující omezení (handicapy) pro nosiče:

- Musí se pohybovat na hřišti mezi brankovými čarami.
- Po 23. minutě hry se může pohybovat pouze 1 m od středové čáry.
- Po 28. minutě hry se může bránit pouze jednou rukou.
- Po 33. minutě hry musí zůstat pouze 1 m od průsečíku středové čáry a okraje hřiště.

Po platném chycení zlatonky vyhrává tým, který má v součtu více bodů. Pokud by po chycení měly oba týmy shodný počet bodů, nastává prodloužení. Prodloužení má shodnou formu jako běžná hra, týmy si však prohodí strany, hrací doba je omezena na 5 minut a chytači vybíhají již po 30 sekundách hry.