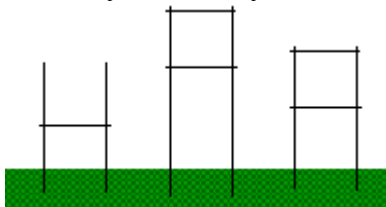


FAMFRPÁL

Celým táborem nás bude provázet trénování a turnaje ve farmrpálu.

Pravidla:

Hrát budou vždy 2 skupiny proti sobě na obdélníkovém hřišti na louce. Na dvou kratších a proti sobě ležících stranách hřiště budou tři branky velikosti 1 x 1 m² a tyto branky budou umístěny v různé výšce – viz obr.



Branek bude tedy celkem 6 ... 3 na každé straně.

Hrát se bude se 3 míči: camrál, potlouk a zlatonka:

Camrálem se budou týmy snažit nahrávací metodou vhodit branku druhému týmu.

S camrálem se nesmí uběhnout dál než 3 kroky a nesmí se ho držet déle jak 5 sekund. Každá branka má jinou hodnotu. Jedna je za 1 bod, druhá za 2 a třetí za ty body při každém průhozu pro tým, který gól dá. V případě, že camrál opustí hřiště a není to gól – následuje autové vzhazování jako ve fotbale. Po gólu vhadzuje brankář, jenž gól obdržel. Jedná se o volejbalový míč.

Potlouk je též volejbalový míč, se kterým se vybíječ bude snažit vybit protihráče. Těž volejbalový míč.

A zlatonka kulička. Před každou hrou se všichni hráči otočí zády a rozhodčí tuto kuličku schová do hřiště. Tu se pak bude snažit najít chytač z každé skupiny. Nalezením zlatonky poločas končí a nálezce získá pro svůj tým deset bodů. Toto číslo lze, pokud budou divoké výsledky typu 56:12, upravit.

Hráči budou:

Chytač: Ten co hledá z zlatonku – z každého týmu jeden hráč.

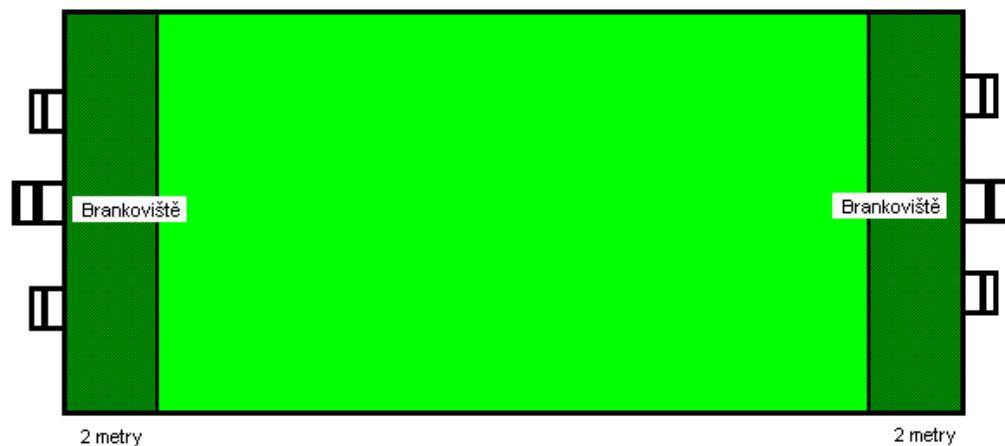
Vybíječ: Ten co jediný může vybit potloukem. Stát smí pouze na lajně hřiště a vybit protihráče. V případě, že jej zasáhne, musí postřelený hráč vyběhnout se hřiště a běžet „pro nový život“ na určené místo na cca 50 metrů od hřiště. Teprve pak se opět může účastnit hry. V případě, že vybíječ netrefí a míč vypadne z hřiště ven – musí pro něj vybíječ dojit.

V případě, že zůstane ve hřišti může mu ho spoluhráč podat. V případě, že trefí – musí mu ho odnést trefený hráč a pak teprve jít obíhat. Každý vybíječ má svůj jeden potlouk a nesmí si je brát. Protihráči nesmí vybíječi míč odkopávat a nesmí se cizího míče vůbec dotýkat.

V případě, že tak udělají... musí obíhat. V případě, že vybíječ trefí svého hráče, tak se nic neděje. Z každé skupiny je jeden vybíječ.

Brankář: Jediný hráč, který se může pohybovat v brankovišti, co je území vodorovné s krátkou lajnou hřiště u branek, ve vzdálenosti 2 metry po celé délce.

Celotáborová hra: KOUZELNÝ SVĚT HARRYHO POTTERA – jednotlivé hry



Brankář brání všechny 3 branky, do který se snaží soupeři vsítit camrál. Brankář, chytač a vybíječ jsou nevybitelní.

Útočníci a obránci: To jsou zbylí hráči. Jejich úkol je nahrávat a střílet góly. Jsou vybitelní a v žádném případě nesmí pomáhat chytačovi hledat zlatonku. Hra končí buď po 20ti minutách (2 poločasy). Jednotlivé poločasy mohou být samozřejmě zkrácené nalezením zlatonky. Je možná, že za 2 minuty bude hotovo. Zlatonka musí být tedy tak malá, aby se jen tak nenašla.

Pomůcky pro hru:

6 branek (vždy po stejně velkých párech)

4 volejbalové míče

Zlatonka, co by pink-ponkový míček v zlatých barvách (raději několik).

Pásma na lajny.

Stopky

Něco na psaní či znázorňování skore
