

Zručský kuličkový areál

Historie

Píše se konec 70. let minulého století. Malí kluci si hrají na pís-kovišti a staví dráhy pro kuličky. Přijde déšť a staví se znovu. Kluci vyrostou a s jejich dospělostí pískové dráhy zmizí. Na konci 80. let minulého století přijde nápad na uspořádání netradiční olympiády pro děti na kuličkových drahách a můst-cích. Písek se změní na beton a v Jamném nedaleko Zbraslavic vyroste kuličkový areál se čtyřmi můstky a více než desítkou kuličkových drah. První olympiáda se konala v roce 1990 a za-tím poslední v roce 1995. V areálu jste mohli najít tunely, mosty (jeden vedl přes potok). Celý areál byl uveden do provozu ještě jednou v roce 2002. V tomto roce posloužil zručským dětem na Volejbalovém táboře. Od té doby je mimo provoz.

S výstavbou Dětského hřiště ve Zručí nad Sázavou se myšlenka betonového kuličkového areálu vrátila. Její výsledek máte za sebou. V současné době má 10 kuličkových drah a 3 můstky. Nezbyvá ti než to vyzkoušet. Pokud se ti hry zalíbí a přinesou ti radost, není tu kupa betonu zbytečné. Přejí ti radost s kulička-mi aneb s hliněnkou do Zručského kuličkového areálu. Pokud kouzlu kuličkových drah a můstků propadneš, trénuj na Zruč-skou kuličkovou olympiádu.

Stavba 2004–2008

Na konci léta 2004 vyrostlo na místě bývalého bazénku dřevě-né bednění. Celé se zahalilo do drátů, aby se následně pokry-lo vrstvou betonu – v průměru kolem 15 cm. Na takto přípra-venou betonovou horu se začaly v červenci 2005 stavět první dráhy. První hotovou kuličkovou dráhou byla První Zručská. Do září 2005 přibyla dráha Závodní, Sázavská, Zámecká, Paná-ková a část dráhy Kaštánkové. Vybudovány byly dva kuličkové můstky – Mamutí můstek a Lískáč.

V červenci 2008 výstavba pokračovala. Jako další dráha vyrost-la Slunečná, dokončila se Kaštánková a Paralelní. V konečné fázi došlo k výstavbě Boulovaté dráhy a Můstkové dráhy. Areál doplnil další kuličkový můstek s názvem Pětík. Všechny můst-ky dostaly povrch z umělé trávy. V této etapě vzniklé dráhy do-staly barevný kabát díky Frontonu. Z první etapy došlo k pro-barvení Panákové a Sázavské dráhy.

Popis

Zručský kuličkový areál slouží pro hry s barevnými hliněnkami. Člověk si může hrát sám, ale nejlepší je skupina 2–8 lidí. Každá dráha či můstek má změřenou svojí „nadmořskou výšku“ – za nulu je vzata spodní hrana Kuličkové hory u cíle 10 mm.

První Zručská dráha je určena na předjízďení kuliček a umo-žňuje tak dramatické souboje většího počtu různě barevných kuliček. Zejména v horní části je postavena tak, aby umožno-vala časté předjízďení. Má dva starty. **Slunečná dráha** (žlutá) je nejrychlejší dráhou v areálu. Patří k nevhodnější dráze pro souboje dvou kuliček. **Panáková dráha** (modrá) se v několika místech dělí do dvou až tří pruhů. Dochází na ní k rozdělování kuliček a jízďám na krásu. **Závodní dráha** má v horním úseku vlny připomínající hrby velblouda. Je nejširší dráhou. Ve spod-ní části má trojdielný most. **Dráha Sázavská** (okrová) a **Zámecká** se v horní části spojují. Projíždí dvěma tunely a mají dvoudielný most. **Kaštánková dráha** (hnědá) má zvláštní start kolem slou-pu rozjezdu mamutího můstku (několikrát se obtočí). Tento start je nejvýše položen. **Můstková dráha** (červená) slouží jako snížený rozjezd pro kuličkový můstek Pětík. Kombinuje drá-hu a můstek dohromady. **Paralelní dráha** (zelená a oranžová) je dvojitá dráha určená pro souboje dvou kuliček. Má největší počet podobných zatáček za sebou. **Boulovatá dráha** má jako jediná čtyři rozjezdy. Ve střední části kuličky projíždí boulemi, kterých je více než 150 – inspirací byly lyžařské závody v bou-lích. Určena je na souboje dvou i více kuliček.

Kuličkové můstky jsou kopie skutečných můstků zmenšené 100krát. Skoky lze doměřit na půl centimetru. Nájezdy lze zkracovat. Ve Zručském kuličkovém areálu jsou 3 můstky, 5 tu-nelů a 2 mosty. Dále areál obsahuje 8 nadjezdů a 8 podjezdů.

Disciplíny

1. Předjízďená

Tuto hru je nejlépe hrát s 2–8 kuličkami. Doporučujeme 3–10 jednotlivých jízď (olympijský počet je 5). Žádná kulička nevypadá. Za první místo jsou tři body, druhé dva body a třetí jeden bod. Body ze všech jízď se všem sečtou a určí se celkové pořadí. Při rovnosti bodů roz-hoduje počet prvních míst a poté druhých míst. Pokud nerozhodnou tyto kritéria, jede se dodatečná jízda. Do-poručujeme První Zručskou a Závodní dráhu.

2. Vyřazovák

Tuto hru je nejlépe hrát se 4–10 kuličkami (olympijský počet je 4–8 kuliček). V každé jízď se vyřadí poslední kulička a hra končí finálovou jízdou posledních dvou kuliček. Doporučujeme První Zručskou, Závodní, Para-lelní a Panákovou dráhu.

3. Vyřazovák s fanděním

Má stejná pravidla jako Vyřazovák. Hráč, jehož kulička vypadá, se přidá k libovolné kuličce a fandí. Nakonec soutěží dva týmy proti sobě. Doporučujeme První Zruč-skou, Závodní a Panákovou dráhu.

4. Časovka

Každé kuličce se změří čas na desetiny sekundy. Jedou se dvě jízdy a časy se sčítají. Doporučujeme Sázavskou dráhu (olympijská dráha pro tuto disciplínu) a Paralel-ní dráhu.

5. Kuličkové lety (Skok na mamutím můstku)

Dvě kola z určeného nájezdu Mamutího můstku. Doměřuje se na půl centimetru. Délky skoků se sčítají. Při rovnosti rozhoduje větší délka jednotlivého „letu“. Při rovnosti všech délek rozhodne dodatečný skok.

6. Skoky na Lískáči a Pětíku

Dvě kola z určeného nájezdu. Doměřuje se na půl cen-timetru. Délky skoků se sčítají. Při rovnosti rozhoduje větší délka jednotlivého skoku. Při rovnosti všech délek rozhodne dodatečný skok.

7. Turné zručských můstků

Na každém můstku jeden skok. Doměřuje se na půl cen-timetru. Délky skoků se sčítají. Při rovnosti rozhoduje větší délka jednotlivého skoku. Při rovnosti všech délek rozhodne dodatečný skok.

8. Skoky družstev

Na můstcích soutěží 3–5členná družstva o nejlepší společný výsledek. Dvě kola skáče každý. Doměřuje se na půl centimetru. Délky skoků se sčítají družstvu do-hromady. Při rovnosti rozhoduje větší délka jednotlivé-ho skoku. Při rovnosti všech délek rozhodne dodatečný skok. (Olympijský počet v družstvu je 3)

9. Odhadovačka

2–100 hráčů zatipuje na vítěze, druhého či třetího v jed-né jízďě.

10. Sdružený závod

Začíná na Lískáči klasickým skokem na dvě kola. Podle pořadí ze skoku jsou hráči umístěni do První zručské dráhy (o centimetr lepší výsledek ze skoku je centimetr náskoku na dráze). Jede se jedna jízda, která rozho-dne o vítězi. Tuto hru je nejlépe hrát se 4–10 kuličkami (olympijský počet je 4–8 kuliček).

11. Paralelní závod

Tato hra je pro dvě kuličky. Jede se na Paralelní dráze na tři vítězství. Každá kulička jede ve své dráze. Dráhy se střídají.

Pravidla

1. Chování v kuličkovém areálu

– chod jen kolem, nevstupuj na betonovou plochu
– pouštění je možné jen z ochozu
– pokud kulička uvízne či vypadne, opatrně si pro ni dojdi

2. Při závodech na kuličkových drahách

– kuličku nesmíš postrkovat
– pokud se dvě kuličky zastaví, jede se nová jízda

3. Při závodech na kuličkových můstcích

– kuličku nesmíš postrkovat a pouštět ji můžeš jen z určeného nájezdu

Tunely		
Horní tunel – délka 840 mm		
Dolní tunel – délka 930 mm		
Můstkový tunel – délka 50 mm	Mosty	
Pětíkový tunel – délka 500 mm	Horní most – délka 1040 mm, 2 dráhy	
Nejmenší tunel – délka 30 mm	Dolní most – délka 1 880 mm, 3 dráhy	
Můstky		
Mamutí můstek	Lískáč	Pětík
– start 3210 mm	– start 1860 mm	– start 2020 mm, 2010 mm, 1910 mm
– odraz 2150 mm	– odraz 1280 mm	– odraz 1 390 mm
– dopad 840 mm	– dopad 440 mm	– dopad 490 mm
– maximální převýšení 2370 mm	– maximální převýšení 1420 mm	– maximální převýšení 1530 mm
– kritický bod můstku 230 cm	– kritický bod můstku 140 cm	– kritický bod můstku 110 cm



Dráhy					
První Zručská 1	Panáková (modrá) 3	Sázavská (okrová) 5	Kaštánková (hnědá) 7	Paralelní – Dvojitá (zelená a oranžová) 9	
– start I – 1570 mm	– start 1580 mm	– start 2880 mm	– start 3020 mm	– start 1740 mm	
– start II – 2930 mm	– cil 20 mm	– cil 20 mm	– cil 20 mm	– cil 20 mm	
– cil 20mm	– převýšení 1560 mm	– převýšení 2 860 mm	– převýšení 3000 mm	– převýšení 1720 mm	
– převýšení I – 1550 mm					
– převýšení II – 2910 mm					
Slunečná (žlutá) 2	Závodní – Velbloud 4	Zámecká 6	Můstková (červená) 8	10. Boulovatá – Zručské moguly 10	
– start 2890 mm	– start 2890 mm	– start 2910 mm	– start I – 2020mm	– start 1800, 1840, 1780, 1800 mm	
– cil 20 mm	– cil 10 mm	– cil 20 mm	– cil 490 mm	– cil 20 mm	
– cil 20 mm	– převýšení 2880	– převýšení 2890 mm	– převýšení I – 1530 mm	– maximální převýšení 1820	
– převýšení 2860 mm			– převýšení II – 1520 mm		

Klasické cvrnkání kuliček

Pravidla

1. Hra „Kdo si co sí“

Doporučujeme 4–8 hráčů. Každý hraje s 2–5 kuličkami. Každý hráč hodí jednou kuličkou. Podle vzdálenosti od důlku se určí pořadí cvrnkání. Hráč s nejbližší kuličkou od důlku vezme všechny kuličky, se kterými se hraje, a hodí je směrem k důlku. Začíná cvrnkat od nejbližší kuličky. Co si do důlku nacvrnká, to je jeho. Po první netrefě nastupuje hráč číslo dvě atd.

2. Hra „Na posledního“

Doporučujeme 2–6 hráčů. Každý hraje s 2–4 kuličkami. Každý hráč hodí jednou kuličkou. Podle vzdálenosti od důlku se určí pořadí cvrnkání. Hráč s nejbližší kuličkou od důlku vezme všechny kuličky, se kterými se hraje a hodí je směrem k důlku. Začíná se cvrnkat od nejvzdá-lenější kuličky. Pokud se netrefí, nastupuje další hráč. Kuličky, které jsou těsně u sebe vytváří „dělo“. Dají se do důlku a po nacvrknání všech ostatních kuliček se musí zahrát „děla“. Znamená to dát obě kuličky na kraj důlku. Jednu kuličku trefit do důlku a druhou přes dů-lek a potom ji dopravit do důlku. Všechny kuličky vyhrá-vá poslední.

Olympijská pravidla

1. Druhy her:

1.1 Rozlišujeme několik druhů her, které mají stejná pravidla a liší se pouze počtem kuliček, které má každý hráč k dispozici.
1.2 Klasická hra – každý hráč má 10 kuliček.
1.3 Zkrácená hra – každý hráč má 5 kuliček.
1.4 Extrémně krátká hra – každý hráč má 2 kuličky.
1.5 Prodloužená hra – každý hráč má 15 kuliček.
1.6 Extrémně prodloužená hra – každý hráč má 20 či více kuliček. Horní hranice počtu kuliček, s kterými soutěží-cí hrají, není omezena.

2. Vlastnosti kuliček:

2.1 Soutěžící, kteří spolu hrají zápas, musí mít své kulič-ky odlíšený barevně nebo jiným způsobem tak, aby ne-mohlo dojít k záměně.
2.2 Pokud soutěžící, kteří spolu mají sehrát zápas, chtě-jí použít stejných nebo podobných těžko rozlišitelných kuliček, následuje rozhoz k důlku. Vítěz rozhozu má právo volby kuliček, poražený musí použít odlišné dle čl. 2.1. Tento rozhoz k důlku nemá vliv na to, kdo zaha-juje hru.
2.3 Kulička může být vyrobena z libovolného nekov-ového materiálu. Průměr kuličky nesmí být větší než 16,5 mm. Soutěžící je povinen na požádání pořadatele předložit své kuličky ke kontrole.
2.4 Soutěžící hraje jen se svými kuličkami. Může jimi trefovat i soupeřovy kuličky a tím měnit jejich umístění, libovolně je cvrnkat například mezi důlek a soupeřovu kuličku apod.
2.5 Kuličky se hrají na povrchu, který musí být dle mož-ností upraven tak, aby se na něm vyskytovalo co nej-méně horizontálně-vertikálních nerovností. Čára hodu je od středu důlku vzdálena 750 cm, důlek má průměr 9–11 cm a musí být min. 5 cm hluboký. Za důlkem musí být min. 2 m volného prostoru. Důlek má kulatý tvar.

3. Průběh hry:

3.1 Hra se zahajuje rozhozem k důlku. Vítěz rozhozu hází své kuličky k důlku jako první v lichých hrách zá-pasu, jeho soupeř v sudých.

3.2 Rozhozem se rozumí hod jednou kuličkou směrem k důlku. Vítězem rozhozu se stává hráč, jehož kulička se nalézá blíže k důlku. V případě shodné vzdálenosti nebo

pokud oba soutěžící trefí svou kuličku do důlku, roz-hoz se opakuje. Pokud kulička soutěžícího, který házel jako druhý, tečuge soupeřovu kuličku, rozhoz se taktéž opakuje. Pokud se hráči nedohodnou na pořadí, v kte-rém se budou rozhodovat, začíná hráč lépe postavený v národním žebříčku; nejsou-li v něm dosud hodnoceni nebo jsou-li oba na stejné pozici, provede pořadatel lo-sování. Při opakovaném rozhozu hází soutěžící v opač-ném pořadí než v předchozím. Hráč má právo požadovat po pořadateli přeměnění vzdálenosti kuliček. Ta se měří od nejbližšího kraje důlku k nejbližšímu konci kuličky.

3.3 Po ukončení rozhozu kuličky použité k tomuto účelu na hřišti nezůstávají – každý hráč tu svou použije spolu s ostatními při následném házení směrem k důlku.

3.4 Soutěžící, který hází své kuličky směrem k důlku:
– musí mít obě chodidla za čárou hodu vzdálenou 7,5 m od středu důlku,
– hází přesný počet kuliček, který je určen pro danou hru, přičemž se snaží zasáhnout důlek. Pokud hráči kulička upadne za čáru hodu, nepovažuje se toto za hod a hráč ji může sebrat a házet jí znovu.

3.5 Soupeř hráče, který hází své kuličky směrem k důl-ku, musí stát minimálně 0,6 m za hráčem. Při cvrnkání musí stát oba hráči tak, aby nemohli zastavit či zbrzdít některou z pohybujících se kuliček.

3.6 Po odházení všech kuliček účastníky zápasu se ku-ličky dopravují do důlku cvrnkáním. Cvrnkáním (cvrnk-nutím, cvrnkem) se rozumí pohyb pouze jednoho prstu jedné ruky (hráč se smí kuličky dotknout pouze tímto prstem), přičemž dochází ke kontaktu s jednou hráčo-vou (nikoli soupeřovou) kuličkou a následně ke změně její polohy. Tato kulička však může trefit kuličku (kulič-ky) soupeře.

3.7 Hráči se střídají ve hře vždy po jednom cvrnknutí, a to bez ohledu na to, zda kulička zasáhne důlek. Po-kud hráč při cvrnkání zavadí o kuličku soupeře tak, že ji uvede do pohybu, čímž se změní její poloha, vrací se obě kuličky na původní místo a cvrnk se opakuje.

3.8 Cvrnkání zahajuje hráč:

– který má více svých kuliček v důlku,
– v případě shodného počtu kuliček v důlku ten, kte-rý má svou nejlépe umístěnou kuličku nejbliže důlku, pokud se tyto vzdálenosti shodují, rozhoduje druhá nejlépe umístěná kulička atd. Hráč má právo poža-dovat po pořadateli přeměnění vzdáleností kuliček. Ta se měří od nejbližšího kraje důlku k nejbližšímu konci kuličky.

3.9 Vítězem hry se stává soutěžící, který má všechny své kuličky umístěny v důlku a zároveň min. 1 kulička soupeře zůstává mimo důlek. V případě, že po cvrnknutí jedním z hráčů nezůstane mimo důlek žádná kulička, jedná se o remízu, hra se opakuje a vzájemná bilance vyhraných her zůstává stejná jako na začátku této hry.

3.10 Vítězem zápasu se stává soutěžící, který dosáhl předem stanoveného počtu vítězných her.

3.11 Posune-li hráč omylem některou (ať svou či soupe-řovu) kuličku (např. kopnutí do kuličky), vrací se tato na původní pozici. Nelze-li zjistit, kde se nacházela, řeší se situace následovně:

– jde-li o kuličku hráče, který zavinil její posunutí, umís-tí ji na čáru hodu, odkud pokračuje cvrnkáním kdyko-liv během dané hry (za předpokladu, že je na řadě),
– jde-li o kuličku soupeře, ve chvíli, kdy má pokračovat ve hře, ji hází znovu z čáry hodu. Poté ještě pokračuje ve hře jedním cvrnknutím, přičemž může hrát libovol-nou kuličkou.

Dojde-li k posunutí jedné či více kuliček vnějším fakto-rem (např. diváci, pes apod.), vrací se tyto na původní pozici. Není-li možno u všech zjistit, kde se nacházely, tyto se seberou a hází se znovu z čáry hodu v pořadí, v jakém hráči házeli na začátku dané hry. Poté se pokračuje ve hře standardním způsobem.

3.12 Hráč může, kdykoliv je na řadě a uzná to za vhodné, přemístit kteroukoliv svou kuličku na čáru hodu, odkud pokračuje cvrnkáním.

3.13 Jestliže hráč nemůže během hry nalézt některou ze svých kuliček, může ji ponechat na svém místě a po-kračovat cvrnkáním náhradní kuličkou z čáry hodu.

3.14 V případě, že se v okamžiku hry na hřišti vyskytje více kuliček daného hráče, než je stanoveno pro probí-hající turnaj a není možno s jistotou určit nadbytečnou kuličku (kuličky), řeší se situace následovně:
– zjistí-li hráč tento fakt v průběhu hry, odebere se hry libovolnou kuličku,
– zjistí-li hráč tento fakt po ukončení hry, již vyhrál, stá-vá se vítězem této hry,
– zjistí-li hráč tento fakt po ukončení hry, již prohrál, přičemž má mimo důlek minimálně o 2 kuličky více než činí počet nadbytečných kuliček, stává se vítězem hry jeho soupeř,
– zjistí-li hráč tento fakt po ukončení hry, již prohrál, přičemž má mimo důlek maximálně o 1 kuličku více než činí počet nadbytečných kuliček, hra se opakuje. Pokud je jisté, že hráč nehrál omylem s větším počtem kuliček, než bylo předepsáno a zároveň je možné s jis-totou identifikovat nadbytečnou kuličku (kuličky), odstraní se tato (tyto) z hrací plochy.

3.15 Jestliže se po odcvrknutí první kuličky v dané hře zjistí, že některý z hráčů použil menší než stano-vený počet kuliček, vloží do hry chybějící kuličky tak, že je umístí na čáru hodu, odkud pokračuje cvrnkáním. I v případě, že takto vkládá do hry více kuliček, se hráči stále střídají ve hře po jednom cvrnknutí.

3.16 Hráč může sebrat své kuličky z hrací plochy až poté, když mu soupeř potvrdí, že má v důlku všechny své kuličky. Jestliže hráč sebere své kuličky ještě před tímto potvrzením a následně se zjistí, že soupeř nemá v důlku všechny své kuličky, vrací se již sebrané kulič-ky na původní místo. Kuličky, u nichž nelze s jistotou určit, kde se nacházely, se umístí na čáru hodu, odkud se s nimi pokračuje cvrnkáním. I v případě, že se takto vkládá do hry více kuliček, střídají se hráči ve hře po jednom cvrnknutí. Jestliže soupeř hráči potvrdí, že má všechny své kuličky v důlku a posléze se zjistí, že tomu tak není, vrací se kuličky na původní místo. U kuliček, u nichž nelze zjistit, kde se nacházely, se postupje ná-sledujícím způsobem:
– hráč, který omylem potvrdil své vítězství, je umístí na čáru hodu, odkud pokračuje cvrnkáním. I v případě, že takto vkládá do hry více kuliček, střídají se hráči ve hře po jednom cvrnknutí,

– jeho soupeř odhází tyto kuličky z čáry hodu směrem k důlku, poté se pokračuje ve hře standardním způ-sobem.

3.17 Po ukončení zápasu jsou oba hráči povinni zkont-rolovat, zdali na hřišti či v jeho blízkosti nezůstaly je-jich kuličky.

