# Pravidla Single Czech Tag

## Předmluva

### Co je to Single Czech Tag?

*Singl Czech Tag je soutěž jednotlivců. Takto pravidly definovanou “hru na babu” považujeme za návrat k tréninkům původního parkouru, kdy se za reálné situace v případě nebezpečí snažili/y traceuři/traceurky přemístit z bodu A do bodu B do bezpečí. Podobné průpravné hry nás provází v tréninku parkouru už od doby jeho vzniku, ať na menších či větších herních prostorech s různým počtem překážek.*

*Herní systém, který je použitý na Singl Czech Tag, snižuje efekt náhody a provádí přehlednou analýzu schopností atletů/atletek. Ti/ty jsou rozdělení/rozdělené v turnaji do skupin, a to na základě výkonnosti a losu. Na základě postupového klíče a pravidel Single Czech Tag se snižuje riziko vyřazení schopného atleta/atletky na začátku turnaje. Vítězové turnaje jsou proto ti/ty nejlepší z nejlepších. Vítězové se mohou následně kvalifikovat do výběru českého reprezentačního týmu na zahraniční kola v obdobné hře.*

***Změny oproti turnaji v roce 2020:*** *Na základě zpětné vazby atletů na Mistrovství České republiky v roce 2020 a s* ***ohledem na bezpečnost*** *a výkonnost hráčů snížila herní komise počet běhů v turnaji, a to tak, že kvalifikační a semifinálový zápas sestává vždy jen z 1 běhu. Atleti/atletky zastávají v takovém případě roli chytajících nebo utíkajících. Role se během zápasu nestřídají. Role se určuje losem. Spravedlnosti určení výsledných bodů a časů se dosahuje pomocí herního systému, kdy dochází ke střídání rolí ve skupině. Výsledného pořadí ve skupině je dosaženo na základě součtu bodů a časů za chycení/únik.*

*Věříme, že takto nastavená pravidla a postupový klíč bude pro účastníky turnaje bezpečnější a zábavnější. Přejeme hodně štěstí,*

*Mgr. M. Filipin, P. Gabryš, Bc. D. Samek, O. Mrštný*

*15.03.2022*

## Slovník pojmů

chytající – atlet/ka mající za úkol chytit svého soupeře

utíkající – atlet/ka mající za úkol před soupeřem utéct

dotek – moment, kdy dojde ke kontaktu mezi rukou chytajícího a jakoukoliv částí těla utíkající/ho; rukou je myšlena část paže od zápěstí směrem k prstům, a to jak dlaní, tak jejím hřbetem; dotek jinou částí těla se nepočítá, v některých situacích může být považovaný také za faul

běh – časový úsek maximálně 20 sekund, po který se má chytající dotknout utíkající/ho

utkání – sestává z 1 (slovy jednoho) nebo 2 (dvou) běhů, v závislosti na tom, jaké probíhá kolo

kolo – na začátku turnaje určený počet zápasů, který je stanovený na základě postupového klíče; rozdělujeme kola kvalifikační, semifinálová, finálová

turnaj – systém zápasů určený dle postupového klíče

postupový klíč – rozdělení atletů/atletek, kteří absolvováním utkání postupují z kvalifikace až do finále

out – moment, kdy se chytající/utíkající dotkne prostoru/vybavení/osob za hranicí hřiště nebo osob v něm stojícím (např. rozhodčích)

faul – případ, kdy dojde k nedovolenému kontaktu mezi chytajícím a utíkajícím

hřiště – v angličtině “quad”, čtvercový nebo obdélníkový prostor o rozměru cca 10 x 10 metrů (může být mírně odlišný na základě předem deklarované skutečnosti), na kterém jsou různě rozmístěné parkourové překážky

post – místo, odkud na začátku běhu chytající/utíkající vybíhají

## 1.0 Hra

## Stručná pravidla (mírně přepracována oproti Mistrovství České republiky v 2020):

Obecně: na hřišti s různě rozmístěnými překážkami nastupuje 1 chytající, který se snaží po začátku běhu dotknout rukou 1 utíkající/ho za dobu maximálně 20 sekund. Dotek jinou částí těla se nepočítá. Role chytající/utíkající se podle postupového klíče střídají.

### Čas

Čas se **odpočítává** od 20 sekund k nule v setinách sekundy. Čas z hodin se zaokrouhluje na setiny sekundy.

### 1.0.1 Začátek běhu

* Atleti/ky se připraví na protilehlých částech hřiště. Na ústní signál „Na místa“ zaujmou postavení na startovních pozicích. Následuje akustický signál časomíry, která začíná odpočítávat 20 sekund běhu a atleti/atletky vybíhají ze svých postů. Pokud atleti/atletky neopustí po akustickém signálu post, neznamená to, že hra neběží.

### 1.0.2 Konec runu

#### 1.0.2.1 Vítězství

* Chytající se dotkne utíkající/ho
* Pokud chytající utíkající/ho chytí, je taková skutečnost akusticky a gestem deklarována čárovými rozhodčími.
* Chytající v takovém případě získá
	+ 1 bod,
	+ do časové kolonky zápisu **se eviduje sekunda**, ve které chytající utíkající/ho chytil *(př. 5,286 s.=5,29)*
* Out – stejně jako při dotyku se zapisuje sekunda, kdy vstoupí utíkající do outu, chytající rovněž získá bod
* Utíkající obdrží
	+ 0 bodů
	+ do časové kolonky se eviduje sekunda zastavení času odečtená od hodnoty 20 *(př. pokud došlo k zastavení hry v 5,286, tak 20 - 5,29 = 14,7; Hráči se započte časová hodnota 14,71).*

#### 1.0.2.2 Ztráta

* Chytající se **nedotkne** utíkající/ho
* V případě, kdy chytající utíkajícího nechytí, ozve se po 20 sekundách od začátku odpočtu akustický signál časomíry, kdy se na hodinách zobrazí 0.
* K identické ztrátě dochází i v případě, kdy chytající opustí hranice hřiště (out – dotkne prostoru/vybavení/osob za hranicí hřiště).
* případně došlo k doteku jinou částí těla (faul)
* Chytající obdrží
	+ 0 bodů
	+ 0 sekund do časové kolonky
* Utíkající získává za úspěšný únik
	+ 1 bod v runu
	+ 20 sekund

### 1.0.3 Celkové hodnocení

* Počet bodů se v průběhu celého kola sčítá. Po konci kola hráč s nejvyšším počtem bodů ve skupině kolo v dané skupině vyhrává. Dle počtu bodů se následně určuje pořadí.
* Počet sekund se v průběhu celého kola sčítá. V případě shody bodů v kole určuje pořadí následně nejvyšší součet sekund.

### 1.0.4 Zvláštnosti při běhu

* Chytající vystartuje před akustickým signálem (ulije start). Opakovaným akustickým signálem dochází k zastavení runu, kdy jsou atleti povinni vrátit se na startovní pozice. U chytajícího se provádí záznam o ulitém startu – “U”. V případě druhého „ulitého startu“ v jednom běhu chytající běh ztrácí (viz 1.0.2.2 Ztráta).
* Chytající vstoupí do outu po dotyku. Běh končí, tag je úspěšný, do tabulky se zapisuje sekunda, kdy došlo k dotyku.
	+ V případě dotyku v letové fázi, kdy chytající opouští při letu hřiště, se považuje dotyk za úspěšný, pokud se před dotykem utíkajícího nedotknul jakoukoliv částí těla prostoru/vybavení/osob za hranicí hřiště.

## 1.1 Nerozhodný výsledek na konci kola

* Pokud dojde na konci kola ke shodě bodů v součtu, rozhoduje nejvyšší součet sekund.
* V případě shody bodů v kole a shody součtu časů rozhoduje Náhlá smrt.
* Časy chycení se sčítají v kvalifikaci a semifinále, pakliže jsou dle klíče skupiny stejně velké.

## 1.2 Náhlá smrt

In Sudden Death nastoupí proti sobě atleti / atletky, u kterých došlo k nerozhodnému výsledku, v tomto případě na konci kola.

Náhlá smrt probíhá v zápasech, kdy dotčená atlet/ka nastoupí proti druhé/mu 1x v roli chytající/ho a 1x v roli utíkající/ho, opět na dobu odpočtu od 20 sekund (viz 1.0 Hra). Mezi běhy probíhá pauza alespoň 3 minut. Vítězem Náhlé smrti se stává chytající, který chytí utíkající/ho rychleji, tj. má vyšší počet sekund. V případě shodného výsledku následují další zápasy, dokud nedojde k určení vítěze. V takovém případě běží mezi zápasy časová pauza alespoň 5 minut. (Čas se odečítá od 20 sekund. Hráč A chytí hráče v čase 14,87, hráč B chytí A v čase 13,28. Vítězem je hráč A, protože chytil hráče B rychleji.)