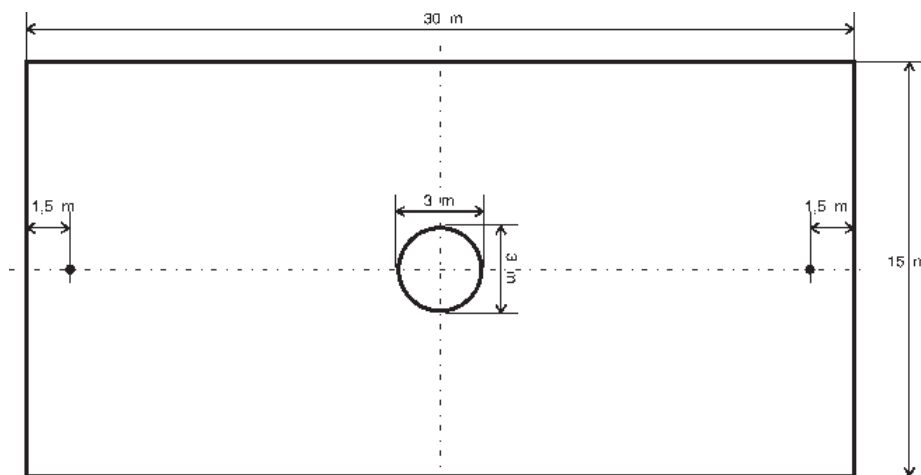


Pravila Jugglinga

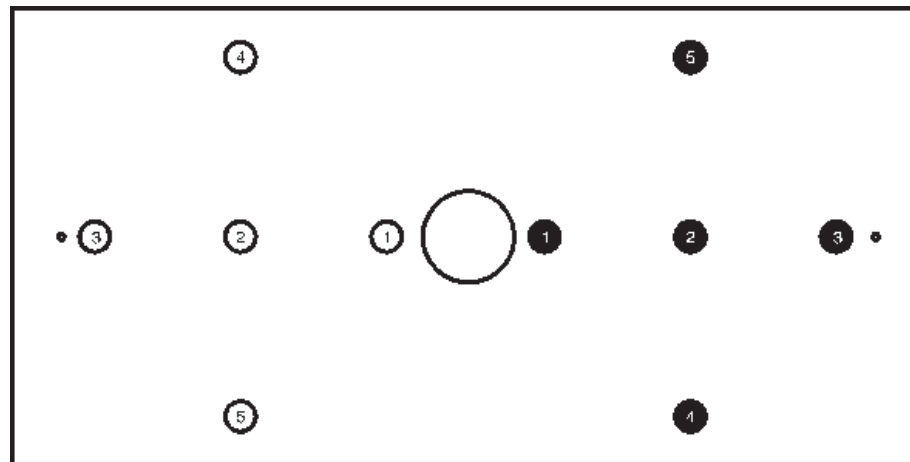
Juggling je sport koji se može najbolje opisati kao "nogomet u srednjovjekovnom stilu" uz korištenje pravila Amtgardove sigurnosti. Dvije ekipe s pet osoba svaka (s jednom dozvoljenom izmjenom, za ukupno šest igrača) redaju se na suprotne strane igrališta i pokušavaju smjestiti lopuu, zvanu "pseća lubanja" u nasuprotne golove bilo izmanevriranjem bilo ubijanjem druge ekipe. Bod se postiže svaki put kada ekipa postavi pseću lubanju u gol. Igra se dok jedna ekipa ne postigne barem tri boda, i ispred druge ekipe vodi dva boda ili više.

Igralište za juggling je kvadrat dimenzija 30 puta 15 metara, s linijama debljine 2,5 cm. Dva gola su postavljena na dugu srednju os igrališta, 1,5 metar od rubova. Golovi bi trebali biti 35 cm promjera, i visine 20 - 25 cm, te Amtaard sigurna. U sredini igrališta se nalazi kružno područje promjera 3 metra, označeno linijom debljine 2,5 cm, te se smatra dijelom kruga. Pseća lubanja je postavljena u sredinu kruga na početku igre. Kada igra počne, samo Brzi smiju stupiti unutar kruga dok god se pseća lubanja ne makne izvan njegovog opsega. Ako bilo koji drugi igrač stupi u krug, ili na crtu, prije uklanjanja lubanje, odmah umire, i zauzima mjesto izvan kruga na mjestu gdje je prestupio liniju kruga. Jednom kada je lubanja izvađena, krug ne utječe na igru dok sudac ponovno ne postavi lubanju.



Postoji pet pozicija u jugglingu. "Brzi" je naoružan samo s bodežom kraćim od 45 cm, i jedina je osoba u ekipi koja smije dodirnuti pseću lubanju. Ako neki drugi igrač osim "Brzog" uzme pseću lubanju, ili je namjerno pomiče dodiranjem (uključujući oružje ili opremu), odmah umire. "Štit" je naoružan s kratkim mačem i štitom. "Sjek" je naoružan

s dva kratka mača, "Lanac" nosi jedan ili dva (Amtgard legalna) mlata, ili mlat i kratki mač, a "Teški" ima jedno ne-vezano oružje duljine barem 130 cm (ako je oružje legalno crveno oružje, kao što je definirano trenutnom edicijom Amtgardovih pravila, može lomiti štitove, inače ne).



1 Brzi 2 Štit 3 Teški 4 Lanac 5 Sjek

"Brzi" se postavljaju na nasuprotne linije, izvan središta kruga, usmjereni prema svojim vlastitim golovima. "Teški" počinje odmah ispred neprijateljskog gola, "Štit" se postavlja između "Brzog" i "Teškog", a na bokovima su "Sjek" i "Lanac", "Sjek" na desnoj strani "Štita", a "Lanac" na lijevoj strani "Štita", 1,5 metar od rubova. Svi igrači moraju ostati na početnim položajima do početka igre. U slučaju krivog starta, igra se zaustavlja, ekipe se postavljaju na početne položaje, i odboravanje kamenova počinje ispočetka.

Igra počinje kada čuvar vremena baci prvi "kamen". To se čini bacanjem kamena na neki predmet kako bi se učinio glasan zvuk, udaranjem predmeta palicom, ili nekim drugim načinom koji proizvodi zvuk koji mogu čuti svi igrači. Čuvar vremena nastavlja bacati dodatno kamenje, jednog svake dvije sekunde i izgovara njihove brojeve. Stvaran broj je zvuk kamena, a ne trenutno izgovoreni broj. To se radi dok "Brzi" ne postigne gol ili čuvar vremena ne dođe do 100 kamenova. Kada se postigne gol, čuvar vremena prestaje brojati kamenje, sudac ponovo postavlja pseću lubanju i svi igrači koji nisu razbijeni dolaze nazad na svoje početne položaje, živi i iscjeljeni, za novu rundu igre. Kada su svi spremni (unutar 30 sekundi), čuvar vremena nastavlja odbroavanje vremena od mjesta gdje je stao i igra se nastavlja. Ako je dosegnut broj do 100 kamenova, igra se zaustavlja, svi igrači dobivaju svoj pun broj života, i igra se nastavlja od 1. kamena nakon kratkog odmora.

Izmjene se mogu napraviti pri slijedećim događajima:

- nakon zgoditka
- na kraju 100. kamena
- u slučaju ozljede

Ako je pauza ili zamjena tražena zbog ozljede, ozljeđeni igrač mora napustiti igralište do

slijedeće prilike za zamjenu. Pauze za 100 kamenova su 60 sekundi, pauze zbog ozljeda traju samo 30 sekundi nakon što je ozlijeđeni igrač uklonjen s igrališta. Igra se nastavlja po gornjim naznakama do pobjede jedne ekipe.

Normalna pravila borbe Amtgarda se primjenjuju za juggling (pogotci u glavi su ilegalni, pogotci u trup ubijaju, dva udarca u ud ubijaju, itd.). Kako god, ne postoji takva stvar kao što je zarobljavajući udarac. Ako je ud ranjen, beskoristan je za vrijeme 7 kamenova. Ako je igrač ubijen, mora ostati na mjestu, "mrtav" 15 kamenova. Ako imaju preostalih života, moraju viknuti "Živ!", ustati, te nastaviti borbu. "Živ!" mora viknuti prije nastavljanja igranja.

Svaki igrač počinje igru s 5 života. Ako su ubijeni 5 puta, smatraju se "razbijenima", i van igre su. Razbijeni igrači se moraju ukloniti iz igre prvom prilikom bez ometanja igre. Razbijeni igrači se mogu ponovno pridružiti samo nakon što brojanje kamenova dosegne 100 (u tom slučaju svim igračima se vraća 5 života). Ako su "Brzi" u obje ekipe razbijeni, igra se zaustavlja i broj kamenja napreduje do slijedećeg brojanja do 100.

Ako, tijekom igre, igrač stane na ili pređe granice igrališta, imobiliziran je 5 kamenova. Imobilizirani igrači ne mogu utjecati na tok igre, ali imobilizacija se ne broji kao smrt. Imobilizirani igrači ne mogu biti ubijeni ili ranjeni tijekom imobilizacije, ali mogu biti pribodeni. Imobilizirani igrači moraju ostati na igralištu najbliže mjestu gdje su bili imobilizirani i moraju viknuti "Osviješten!" prije nastavka igre.

Mrtvi ili imobilizirani igrači mogu ili stajati, sjediti ili čučati (ali ne smiju ležati), dok god imaju na vrh glave položeno oružje ili ruku. Mrtvi ili imobilizirani igrači ne smiju utjecati na igru na bilo koji način (uključujući i verbalno). Nakon što je završeno brojanje bilo za smrt bilo za imobilizaciju, igrač mora odmah viknuti "Živ!" ili "Osviješten!" i nastaviti igru. Uzvici "Živ!" ili "Osviješten!" se moraju moći čuti u krugu od 15 metara.

Mrtvi igrači mogu biti pribodeni. Za pribadanje nekoga, igrač mora držati oružje ne tijelu mrtvog igrača. Pribodno oružje mora biti položeno na trup (uključujući ramena, ali ne i prepone) igrača koji je priboden. Prekomjerna sila ne smije biti korištena za pribadanje, ili za bilo koji drugi dio igre. Ako je oružje uklonjeno, pribod je izgubljen i ne može se uspostaviti ponovno. Jednom kada je igrač oslobođen priboda, taj igrač ne može biti ponovno priboden dok nije ponovno imobiliziran ili ubijen. Pribodeni igrač ne može oživjeti čak ni nakon broja od 15 kamenova. Ako igrač prestane biti priboden, ne može se vratiti u život jedan puni kamen nakon što je pribod prekinut, a i tada samo ako je isteklo svih 15 kamenova smrti. "Sjek" može istodobno imati dva pribodena igrača; svi ostali igrači mogu pribosti jednog igrača odjednom.

Borba jednog igrača dok drži pribodenog protivnika je moguća samo ako je jedno oružje u stalnom dodiru s pribodenim igračem. Pribodno oružje se općenito ne može koristiti u borbi, iako je dozvoljeno prekidanje priboda za blokiranje ili napad. Ako je pribodeni igrač dosegao kraj svog brojanja smrti i oružje koje ga drži pribodenim uklonjeno (čak i za trenutak), pribod je prekinut i igrač se može vratiti u život nakon slijedećeg udarca kamena.

Za postizanje zgoditka, "Brzi" mora postaviti pseću lubanju u gol. Mrtvi "Brzi" ne mogu postizati zgoditke, i ako lubanja ispadne iz gola, ne broji se kao zgoditak. Imobilizirani "Brzi" također ne mogu postizati zgoditke; ako brzi ima ruku na lubanji u голу i nalazi se van granice igrališta, gol se također ne računa. On je tada imobiliziran i lubanja se mora postaviti najbliže mjestu gdje je "Brzi" izašao van granice. "Brzi" mogu micati pseću lubanju prema голу samo dok je posjeduju u ruci, ispod ruke ili zataknutu za pojas. Ne smije ju se udarati, bacati ili prenositi bilo kakvim drugim sredstvima, i ne smije biti nikakvog nezavisnog pomicanja pseće lubanje naprijed. "Brzi" može koristiti lubanju za blokiranje udaraca, ali je ne smije koristiti kao oružje. Svaki put kada "Brzi" preda pseću lubanju (mrtav ili imobiliziran), mora je odmah staviti na tlo na prikladnom mjestu.