

ŠKOLA ČAR A KOUZEL V BRADAVICÍCH

CELOTÁBOROVÁ HRA

Iveta Vinklátová (Ivetka)

T. K. Průzkumník Kolín

2020

Úvod

Snad každý člověk alespoň jednou v životě slyšel jméno Harry Potter. Brýlatý chlapec s jizvou na čele se stal vzorem pro nejedno dítě a dobrodružství, která prožíval se svými kamarády, sledovaly napjatě všechny věkové kategorie. Právě proto jsem se rozhodla vytvořit celotáborovou hru inspirovanou světem, ve kterém Harry žil. Hra byla použita na letním táboře našeho klubu v roce 2019. Práce je určena vedoucím z jiných oddílů, kteří by se chtěli inspirovat.

Příběh

Příběh je zasazen do doby, kdy je ředitelem Školy čar a kouzel v Bradavicích Albus Brumbál, ovšem na začátku tábora je Brumbál zavražděn profesorem Snapem (ředitel zmijozelské koleje), který jej posléze nahrazuje na postu ředitele školy. Tuto změnu jsme provedli, jelikož náš hlavní vedoucí se neztotožňoval s rolí Brumbála, ale nechtěli jsme roli Albuse Brumbála zcela vypustit.

Děti jsou rozděleny do 4 družin, které představují bradavické koleje – Havraspár, Nebelvír, Zmijozel a Mrzimor. Vedoucí družin jsou ředitelé kolejí a ostatní vedoucí představují zbylé učitele, kteří jsou přiřazeni ke kolejím. V příběhu se nevyskytuje žádná konkrétní dětská postava (Harry Potter, Ron, Hermiona...).

Tři týdny tábora představují jeden školní rok a cílem je získat školní pohár. Děti prožívají běžné radosti a starosti vyučování, které ovšem začnou narušovat nenadálé události. Po pár dnech ve škole se dozvíme, že Voldemort chce získat Kámen vzkříšení (navrací mrtvé zpět k životu), který je ukryt v Bradavicích. Je nám jasné, že půjde přes mrtvolu (doslova), a proto ho musíme zničit dřív, než on zničí nás. Zjistíme, že k jeho zničení potřebujeme najít a zneškodnit 6 viteálů (vynecháváme Harryho jako sedmý viteál).

Atmosféra

DOPIS

Děti obdržely přibližně dva měsíce před začátkem tábora dopis – pozvánku ke studiu ve Škole čar a kouzel v Bradavicích – inspirovaný dopisem, který dostal Harry Potter. V příloze našly také seznam věcí potřebných k výuce.

PŘÍČNÁ ULICE

Čtrnáct dní před táborem jsme uspořádali akci, kde si děti mohly nakoupit věci potřebné k výuce. Zařídili jsme si na městském úřadě uzávěrku slepé ulice, kde jsme postavili stánky, které představovaly obchůdky. Jakmile děti vešly do ulice, vedoucí v kouzelnických kostýmech je poslali do Banky u Gringotových, kde si vyzvedly své táborové peníze, za které nakupovaly, a seznam potřebných věcí. Poté děti začaly obcházet obchody, kterých bylo celkem 6:

- **Pan Ollivander** – prodejce hůlek
 - Jako hůlky jsme použili silnější vrbové proutky nebo tyčky ke kytkám
- **Bylinkářství** – prodej směsi bylinek, které děti využily na táboře k vaření čajů
- **Brky** – Podařilo se nám sehnat husí brky, do kterých jsme vložili náplně do propisky a převázali bavlnkou
- **Krucánky a kaňoury** – obchod s učebnicemi
 - využití při dopoledních zaměstnáních, popsáno dále
- **Děravý kotel** – hospoda, kde si děti mohly koupit točenou limonádu
- **Cukrárna pana Boota** – zde se prodávaly doma pečené sladkosti

Děti přicházely v doprovodu rodičů, takže si všichni užili příjemně strávené dopoledne. Byly připraveny i doprovodné aktivity – věštění z karet a fotokoutek.

ODJEZD NA TÁBOR

Na tábořiště, které se nachází nedaleko Církvice v okrese Kolín, se tradičně dostáváme vlakem ze zastávky Kolín místní nádraží, odkud nejezdí moc lidí. Natáhli jsme mezi dva sloupy prostěradlo s cihlovým vzorem a dírou uprostřed, takže představovalo průchod zdí. Na zastávku jsme umístili ceduli s nápisem Nástupiště 9 ¾.

VIDITELNÉ ROZDĚLENÍ DRUŽIN

V seznamu věcí na tábor měly děti napsané bílé triko. První den tábora si jej obarvily barvami na textil a poté nastříkaly sprejem na textil podle šablony znak své koleje.

MÍSTA, BUDOVY

Budovy na tábořišti a místa kolem něj jsme pojmenovali podle míst v Bradavicích. Zde uvádím pár příkladů:

- Jídelna = Velká síň
- Les za kuchyní = Zapovězený les
- Rybník nedaleko tábořiště = Černé jezero
- Tee-pee (sem mají děti vstup zakázán) = Chroptící chýše
- Chatka, kde přespává hlavní vedoucí = ředitelna
- Srub (taktéž zakázán vstup pro děti) = sborovna

KARTIČKY VEDOUČÍCH

Vytvořili jsme kartičky s fotkami vedoucích (alternativa pro kartičky slavných kouzelníků z Kouzelných žabek, které si kupovali studenti v Bradavicích). Děti je získávaly za prospěšnou činnost či dobré skutky (např. dobrovolná pomoc v kuchyni).

FAMFRPÁL

Během celého tábora probíhal turnaj ve Famfrpálu mezi jednotlivými koleji. Konečné výsledky se započítávaly do celotáborového bodování.

Při vytváření pravidel jsme se především inspirovali ze stránky https://cs.wikipedia.org/wiki/Mudlovsk%C3%BD_famfrp%C3%A1l

Naše znění pravidel jsem přiložila na konec práce.

DOPOLEDNÍ ZAMĚSTNÁNÍ

Podle denního řádu mají družiny po snídani vždy jedno ze čtyř dopoledních zaměstnání – dřevo, úklid, kuchyň nebo volno. Těm družinám, které mají dřevo a úklid, se po svačině během druhého dopoledního zaměstnání věnují vedoucí a pomáhají jim se zdokonalovat v táborových dovednostech nebo rozvíjet poznatky např. o přírodě či vesmíru. Tento rok jsme se při pojmenovávání zaměstnání inspirovali vyučovacími předměty ve škole v Bradavicích:

- Zdravověda = ošetřovatelství
- Šifry = starodávné runy
- Příroda = bylinkářství
- Hvězdy = astronomie
- Střelba = mudlovské zbraně

- Kartografie = přemísťování
- Přístřeší a batohy = lekce přežití v mudlovském světě
- Ohně = alchymie

BODOVÁNÍ

Tradičně se do bodování započítávaly výsledky z jednotlivých etap. Avšak tento rok se připočítávaly i body z dopoledních vědomostních zaměstnání (stejně jako se v Bradavicích do soutěže o školní pohár připočítávaly body za mimořádně vědomosti ve vyučování). Za špatné chování děti ztrácely body své koleje. Aktuální bodový stav jednotlivých kolejí byl viditelný, neboť jsme uprostřed tábořiště postavili stojan se čtyřmi plastovými trubkami, kam jsme sypali písek podle počtu bodů (chtěli jsme napodobit přesýpací hodiny, které ukazovaly bodový stav v Bradavicích).

NÁVŠTĚVNÍ DEN

Náš tábor trvá 3 týdny. Po 2 týdnech nastává návštěvní den, kdy přijíždí rodiče pozdravit se se svými ratolestmi. Letos jsme ho uspořádali jako ples. Během prvního týdne tábora si děti vyrobily pozvánky, které poté rozeslaly svým rodičům. Během návštěváku předvedly děti taneční vystoupení, které jsme s nimi secvičili. Poté nastala volná zábava. Jako překvapení dne přišlo vystoupení vedoucích.

Etapy

NÁCVIK LÉTÁNÍ

Postavili jsme překážkovou dráhu z různých palet a špalků, kterou musely děti proletět s koštětem mezi nohama za co nejlepší čas. Díky tomu natrénovaly létání, aby se mohly účastnit turnaje ve famfrpálu.

SCÉNKA ZABITÍ BRUMBÁLA

Brumbál v noci vytáhl 4 nejstarší děti z postelí a sdělil jim, že je nejspíš mezi učiteli zrádce, který ho chce zabít. Dal dětem za úkol odposlouchávat učitele u jejich stanů a zjistit, kdo to je. Mezitím, co děti odposlouchávaly vedoucí, přišel k Brumbálovi Snape a započal s ním velmi

hlasitý rozhovor (inspirovaný rozhovorem na vrcholu astronomické věže), na jehož konci použitím zakázané kletby Avada Kedavra Brumbála zabil.

TROLL

Po obědě proběhla scénka, v níž učitelé odešli z tábořiště, jelikož se účastnili Brumbálova pohřbu (protože pokud by učitelé byli přítomni, mohli by trolla zneškodnit oni). Někteří vedoucí se převlékli za kolejni duchy a dohlíželi na průběh hry.

Protože na trolla nefungují kouzla, poradila madam Pomfreyová (zdravotnice) dětem, jak vyrobit lektvar, který (pokud bude v dostatečném množství) trolla uspí. Do lektvaru děti namočily náplasti (samolepky), které potom lepily na trolla.

PRŮBĚH:

Troll procházel po tábořišti a mával kolem sebe kyjem (klacek obalený molitanem).

2 lidi z družiny dostali rukavice (které je chránily před účinky uspávacího lektvaru) a mohli na trolla náplasti lepit. Pokud je troll trefil kyjem, omdleli a museli počkat, než je ostatní donesli na ošetřovnu a dali jim napít léčivého lektvaru. Kromě těchto dvou se k trollovi nesměl nikdo přiblížit, takže pokud troll přišel do blízkosti jiných lidí, museli utéct a počkat, až zase odejde.

Zbytek se (dle vlastního uvážení) rozdělil na dvě skupiny (ty se mohly v průběhu etapy měnit a prolínat):

- jedna skupina musela sbírat potřebné suroviny
- druhá skupina vařila dva lektvary podle přesně daných receptů
 - lektvar omračovací – na trolla
 - lektvar léčivý – pro členy družiny, kteří budou zasaženi trollovým kyjem

Vyráběcí skupina vždy vytvořila množství lektvaru jen na jednu samolepku. To potom odnesla k madam Pomfreyové (naše zdravotnice), která tím napustila samolepku a děti ji následně mohly nalepit na trolla.

ŠIFRA – ZJIŠŤOVÁNÍ, JAK ZABÍT VOLDEMORTA

Děti měly za úkol prohledat knihovnu – v té našly několik poschovávaných papírů se šifrou, kterou musely vyluštit (šifra spočívala v tom, že každému písmenu abecedy byl přiřazen určitý znak a děti hledaly po tábořišti lístečky, aby zjistily, který znak označuje jaké písmeno). Po vyluštění zjistily, že se jedná o zprávu od Brumbála, kterou zde zanechal pro případ, že by se s

ním něco stalo. Vysvětlil jim, že Voldemort uložil svoji duši do viteálů, které musí být zničeny, aby Voldemort zemřel.

TURNAJ (inspirace Turnajem tří kouzelnických škol)

Dětem jsme oznámili, že potřebujeme získat přehled o jejich schopnostech, abychom mohli naplánovat co nejlepší strategii pro boj s Voldemortem. Připravili jsme pro ně tedy tři úkoly – získat dračí vejce, zachránit učitele ze Zapovězeného lesa, projít bludištěm.

DRAČÍ VEJCE

Každá družina si na začátku vylosovala svého draka (postavičky vytištěné na 3D tiskárně) a postupně se všichni snažili získat dračí vejce.

Drak (převlečený vedoucí) ve vyznačeném kruhu hlídal své vejce (vyrobena z balonku a novin). Dračí mláďata (taktéž vedoucí) bránila dětem dostat se k vejci. Chrlila oheň (papírové koule nabarvené na červeno) a pokud děti oheň zasáhl, musely se vrátit na určené místo a tam chvíli setrvat.

JEZERNÍ TVOROVÉ

Jezerní tvorové unesli každé družině jednoho učitele. Ty svázali na dně jezera a děti je musely zachránit. Vždy jeden člen družiny měl určitý čas (přibližně 30 vteřin, déle totiž pod vodou bez dechu nevydrží) na to, aby rozvázal co nejvíce uzlů svazujících vedoucího, zatímco jezerní lidé (vedoucí) ho chytali. Pokud se ho dotkli, musel se vrátit zpět. Záchrana probíhala formou štafety.

BLUDIŠTĚ

Noční etapa pro 3 nejstarší z každé družiny. Dětem a jednomu vedoucímu z družiny jsme zavázali oči a odvezli autem na určené místo (vzdušnou čarou přibližně 6 kilometrů). Když auto odjelo, mohli si rozvázat oči a jejich úkolem bylo dostat se co nejrychleji zpět do tábořiště bez použití mobilního telefonu či dopravních prostředků, aniž by je někdo viděl.

PLAVBA PŘES JEZERO (získání 1. viteálu)

Při této etapě jsme se inspirovali částí, kdy Harry Potter a Brumbál získávali viteál (později zjistili, že byl falešný; stejně tomu bylo u nás) z jezera v jeskyni a Brumbál musel vypít tekutinu, aby viteál získali. Viteál byl ukryt za Černým jezerem. Všechny děti z družiny se musely naskládat do raftu a přeplavit se na druhou stranu jezera. Na břehu potom děti zjistily, že aby se dostaly k viteálu, musí ještě vypít velké množství tekutiny (každá družina jednu basu lahví

od piva naplněných neslazeným černým čajem). Družiny se plavily postupně. Ta, která se plavila naposledy, sebrala viteál. V etapě šlo o čas, za který dokážou přeplout jezero a vypít potřebné množství tekutiny.

MOZKOMOŘI

Noční etapa, při které naši školu (tábořiště) napadli mozkomoři a my jsme je museli zahnat.

Děti probíhaly kolem mozkomorů a umísťovaly do kotlíku kartičky v barvě své koleje s nápisem Expecto Patronum (kouzlo, které zahání mozkomory). Pokud se jich však mozkomor dotkl, musely kartičku odevzdat a vrátit se zpět pro novou. Bodoval se počet kartiček, které děti dokázaly přenést přes mozkomory.

TAJEMNÁ KOMNATA (získání 2. viteálu)

Druhý viteál měl podobu deníku. Abychom ho mohli zničit, museli jsme získat zub baziliška, který se nacházel v Tajemné komnatě (podkroví srubu, kde se dají zavřít okenice, takže byla v komnatě úplná tma; vytvořili jsme bludiště z matrací, dek, polštářů atd.). Baziliška představoval vedoucí, který měl na krku přivázaný zub (vyrobený z klacku, měl na sobě udělanou tečku náplní ze svítících tyčinek, aby byl ve tmě vidět) a vydával syčivé zvuky. Do komnaty se vydaly 4 děti (z každé družiny jedno) a měly za úkol co nejdříve najít baziliška a zub mu sebrat.

Další část etapy spočívala v získání deníku od Ufňukané Uršuly. Protože je Uršula stále sama, vydala dětem deník, jen pokud jí přinesly milý vzkaz od obyvatel ze sousední vesnice. Opět šlo v etapě o čas.

HLEDÁNÍ DALŠÍCH VITEÁLŮ

4 další viteály děti získaly na dvoudenní výpravě, kdy se každá z družin vydala na určité místo.

HLEDÁNÍ KAMENE VZKŘÍŠENÍ

Při této etapě jsme trochu pozměnili realie. V místnosti, která je střežena Chloupkem (trojhlavým psem), je ukryt Kámen vzkříšení, nikoliv Kámen mudrců, jako je tomu v knihách a filmech. Cestu k němu znesnadňuje několik překážek. Ty byly vytvořeny Brumbálem, který nestihl před svou smrtí nikomu sdělit, jak je překonat nebo odstranit. Děti na to tedy musely přijít.

Celá etapa byla na čas, družiny chodily postupně, s vhodnými rozestupy.

USPÁNÍ CHLOUPKA

Děti měly před odchodem za úkol složit písničku o minimálně 12 verších, ve které se budou vyskytovat předem daná slova. Potom ji musely Chloupkovi (vedoucímu schovanému pod celtou) zazpívat. Až usnul, mohly se děti vydat dál.

ĎÁBLOVO OSIDLO

Děti dorazily k pavučině z provázků, která představovala Ďáblovo osidlo (nebezpečná plazivá rostlina). Na svoji hůlku dostaly rozříznutý pingpongový míček, který představoval kouzlo Lumos (rozsvítilo hůlku), jelikož rostlina nemá ráda světlo. Poté musely pavučinou projít. Pokud se jí dotkly nebo jim spadl míček na zem, měly trestný bod.

KLÍČE

Aby děti mohly pokračovat v cestě za Kamenem vzkříšení, musely najít správný klíč k zamčeným dveřím. Mezi stromy jsme natáhli síť z provázků, z které viselo mnoho různých klíčů, které měly navázané fáborky jako křidélka. Ten správný měl jedno křidélko ustřižené (stejně jako v Harrym Potterovi, kde jeden klíč měl zlomené křídlo, takže špatně létal). Klíče byly zavěšené celkem vysoko, takže děti musely spolupracovat, aby se k nim dostaly.

DÁMA

Protože šachy (tak jak je hrál Ron při cestě za Kamenem mudrců) se nám zdály těžké a zdoluhavé, hrály děti dámu. Představovaly figurky jedné barvy a jeden z družiny vždy určoval, kam táhnout. Soupeřovy figurky nahrazovaly špalíky, kterými hýbal jeden vedoucí. Děti, které vypadly, už se nemohly aktivně účastnit posledního úkolu.

Pokud dámu družina prohrála, mohli se všichni oživit lektvarem a hrát podruhé. Protivníkovy padlé figurky se už však neoživily, aby měly děti větší šanci vyhrát.

Na tah byl stanovený určitý čas, po vypršení jedna figurka vypadla.

LAHVIČKY S LEKTVARY

Aby děti mohly získat Kámen, musely vypít z pěti lektvarů ten správný. Který to je, zjistily vyluštěním hádanky.

ZABITÍ VOLDEMORTA – ZÁVĚREČNÁ ETAPA

Smrtijedi (stoupenci Voldemorta) už se dostali do areálu školy. Museli jsme vymyslet plán na obranu. Děti měly několik úkolů:

- Sbírat magické kameny, které chránili Smrtijedi, a sestavit z nich nápis Protego (obránné kouzlo); pokud bylo dítě zasaženo Smrtijedem, nesmělo se dál účastnit hry a čekalo, až bude připravený lektvar
- Vařit lektvar – bylo za potřebí rozdělat a udržovat oheň, na kterém děti vařily lektvar pro členy družiny zasažené Smrtijedy; jako ingredience sloužily předem dané byliny z blízkého okolí
- V pravidelných intervalech se v určitém počtu shluknout na daném místě a zakřičet Protego

Hodnotil se čas, za který zvládly sestavit nápis. Trestné body děti získávaly za členy zasažené Smrtijedy a pokud se nedostavily včas k vyřknutí kouzla.

Samotné zabití Voldemorta jsme ztvárnili scénkou, u které byly děti pouhými pozorovateli. Probíhal boj mezi učiteli a Smrtijedy v čele s Voldemortem, během kterého nejprve jeden z učitelů zabil Nagini – Voldemortův had a zároveň poslední viteál, vyrobili jsme ho z odpadní hadice (husího krku) a melounu, který jsme použili jako hlavu – a poté i Voldemorta.

Rady a tipy

- Během druhých dopoledních zaměstnání jsme děti oslovovali pane/slečno a příjmením, což navodilo bradavickou školní atmosféru
- Večer u ohně jsme dětem párkrát předčítali Bajky barda Beedleho (příběhy z kouzelnického prostředí)
- První večer Brumbál vyprávěl o historii Bradavic – předmět Dějiny čar a kouzel
- Zařídili jsme ukázkou agility, což jsme pojali jako předmět Péče o kouzelné tvory
- Jedno odpoledne jsme využili na aktivity, které se nám nevešly do dopoledního rozvrhu – obrana proti černé magii (trénink kouzel), ošetrovatelská praxe, výroba herbáře, lektvary (jednoduché chemické pokusy)
- Viteály (medailonek, diadém, prsten) jsme sehnali za nízkou cenu z AliExpresu

- Kostým pro Brumbála jsme si půjčili v Pardubicích v půjčovně Karnevalové kostýmy u Elišky; v ceně půjčení, která byla pod naše očekávání, byly zahrnuty i vlasy, vousy a brejličky; paní prodavačka byla velmi vstřícná a přívětivá

Závěr

Dle mého názoru během organizace nenastaly žádné velké komplikace. Děti se zdály být v kouzelnickém prostředí spokojené. O osobním volnu nadšeně pobíhaly po tábořišti s hůlkou v ruce a pokřikovaly na sebe zaklínadla. Když jsme se jich na konci tábora (stejně jako každý rok) ptali, která z etap se jim líbila nejvíce, zmiňovali spíše ty akčnější, např. noční etapu s mozkomory či závěrečnou se Smrtijedy.

Příloha: Pravidla famfrpálu

HRÁČI

Famfrpál hraje sedm hráčů z každého týmu; z toho tři střelci, dva odrážeci, jeden brankář a jeden chytač.

Střelci si snaží přihrávat camrál a bodovat prohozením camrálu jednou z protivníkových obručí (za to získají pro svůj tým 10 bodů). Pokud je střelec zasažen jakýmkoliv potloukem, musí sesednout z koštěte a dojít na předem určené místo před návratem do hry. Měl-li tento střelec zrovna u sebe camrál, musí jej okamžitě upustit. Cílem střelců je při útoku skórovat do soupeřových obručí, při obraně zbrzdit či zastavit útok protihráčů.

Odrážeci se snaží zasáhnout protivníkovy hráče potlouky a ochránit své hráče před potlouky protivníka. Hlavním cílem odrážeců je protivníkům chytač, avšak mohou zasáhnout i protivníkovy střelce.

Brankář brání své obruče a snaží se zabránit protivníkovým střelcům ve vstřelení gólu. Často se však účastní i útoku. Ve svém brankovišti, které sahá za obruče před ně, je brankář imunní vůči potloukům a ve chvíli, kdy získá camrál, nemůžou proti němu protivníkovi hráči nijak útočit. Pokud je brankář mimo své brankoviště, má stejné postavení jako střelec.

Chytač se snaží chytit zlatonku.

MÍČE

Při famfrpálu se využívají 3 druhy míčů: camrál, potlouk a zlatonka.

S **camrálem** hrají střelci a brankář (ostatní se jej nesmí úmyslně dotýkat). Camrálem se střílejí góly, a to prohozením libovolnou obručí z libovolné strany. Nezávisle na tom, kdo camrál hodil, pokud byl ve hře a prolétl obručí, získává opačný tým 10 bodů.

Potlouk je míč, se kterým hrají odrážeci (opět platí, že ostatní se jej nesmí úmyslně dotýkat). Ve hře jsou vždy 3 potlouky na 4 odrážeci. Potlouky jsou určeny k vybíjení soupeřů. Pokud je soupeř zasažen kterýmkoliv potloukem, musí upustit jakýkoli držený míč, sesednout z koštěte a dojít na předem určené místo.

Zlatonka je míč umístěný v dlouhé ponožce zlaté či žluté barvy. Ponožka je suchým zipem připevněna nebo zasunuta za opasek kalhot nosiče zlatonky, jako by to byl ocas. Nosič zlatonky

může bránit zlatonku před chytači libovolným způsobem. Na zlatonku (či nosiče zlatonky) mohou útočit pouze chytači a nesmí při tom nijak napadat nosiče, pouze se snažit ukořistit zlatonku. V případě chycení zlatonky hra končí a chytač, který zlatonku chytil, získává pro svůj tým 100 bodů.

HRA

Každá hra začíná **šesti hráči** (bez chytačů) **na obou stranách podél startovací čáry** s košťaty na zemi a čtyřmi balony umístěnými na středové čáře. Hlavní rozhodčí **začne zápas výkřikem "Nasedat!"**, načež se hráči rozeběhnou, aby získali balony ze středu hřiště.

Po odstartování hry nesmí **chytači** komunikovat s ostatními hráči či se dotýkat balonů a **čekají za boční čarou**, dokud nejsou vpuštěni do hry, což nastane po 18 minutách čistého času hry. Poté se mohou snažit získat zlatonku.

Po celou dobu hry mají hráči své koště mezi nohama.

Po každém vstřeleném gólu musí být **camrál předán brankáři týmu, který dostal gól** a ten pak zahajuje další útok během toho, co se protivníkovi střelci vrací na svou polovinu hřiště. Camrál nesmí být držen brankářem v brankovišti déle než 5 vteřin.

Odrážeci nesmějí držet potlouk v ruce déle než 15 vteřin.

Hra končí ve chvíli, kdy **byla legálně chycena zlatonka**. Za chycení zlatonky získá tým úspěšného chytače **100 bodů**. O vítězství rozhoduje celkový počet bodů.

Porušení pravidel či všeobecně uznávaných norem trestá rozhodčí.