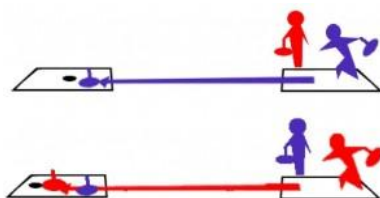


Metaná

Dříve lední metaná, dnes metaná, je příbuzným sportem curlingu, který znáte ze zimních OH. Termín "metat" je odvozen od slova házet, nikoliv zametat. Na rozdíl od známějšího curlingu se hraje jiným nářadím a nehraje se na pevný kruhový terč, ale na terč pohyblivý. Tímto terčem hry je gumový kroužek o průměru 12 cm a cílové pole není kruhové, ale obdélníkové o rozměru 3 x 6 metrů a jeho přední strana je vzdálena 21,5 m od odhodového místa, které je na ledě určeno položením kovové opěrné stupačky nebo na asfaltu je na určeném místě nakreslen bod odhodu. Díky tomuto rozdílu je hra daleko pestřejší a nabízí více herních variant než zmíněný curling.

V soutěži družstev je úkolem či cílem 4. členného družstva umístit kotouče svého družstva pokud možno co nejbližší gumovému kroužku, jehož výchozí poloha je ve středu cílového pole. Během hry se však může kroužek přemístit herním zásahem ze středu pole do kteréhokoliv jeho místa a je dále i na změněném místě stále středem - terčem hry. Až ve chvíli, kdy cílové pole opustí, postaví se na bok, nebo skončí hrací otáčka, vrací se do jeho středu. Kotouče soupeře se mohou poporážet nebo z pole vyrážet, kotouče vlastního družstva se mohou v poli k jeho středu přirážet a vyžadují-li to okolnosti, tak i dovoleným způsobem pohybovat terčem (kroužkem).



(červený je ve vedení, neboť dokázal umístit svůj kotouč blíže terči, který se může ve hřišti pohybovat)

Z řečeného vyplývá, že jde o získání co nejvýhodnějších pozic pro kotouče vlastního družstva. Po odhození všech kotoučů obou družstev se vyhodnotí a oboduje postavení kotoučů v poli s tím, že nejlépe umístěný (nejbližší) kotouč od kroužku dostává 3 body a každý další po dvou bodech, což znamená, že maximální bodový zisk v jedné otáčce může být až 9 bodů. Podmínkou ale je, že tyto body může družstvo získat pouze tehdy, není-li pořadí kotoučů přerušeno kotoučem soupeře. (Příklad : družstvo A má dva nejbližší kotouče ke kroužku, ale třetí nejbližší v pořadí je kotouč soupeře, získá družstvo A pouze body za dva kotouče tj. 3+2, v součtu 5 bodů. Postavení ostatních kotoučů v cílovém poli a kotoučů mimo cílové pole se už nehodnotí).

V průběhu otáčky, tj. v době, kdy se hráči střídají v provedení hodu, nabízí postavení kotoučů svého družstva i družstva soupeře celou řadu variant řešení herní situace, a otevírá se tak ve hře prostor pro tvořivost a taktiku vedení zápasu. Po sehrání a vyhodnocení 6 otáček je tak dán výsledek zápasu.