

## SPORT NA ASTERIONU

### JAN Č. GALETA

Ačkoliv se to nezdá, i ve fantasy světech, mezi které Asterion patří, se někteří jedinci věnují sportu. Přirozeně mají sportovní aktivity zcela jiný ráz, než jak jsme zvyklí z moderní doby u nás na Zemi. Navíc na Asterionu neexistuje z dávnověku žádná obdobná tradice, jakou jsou naše Olympijské hry nebo zápasy v římských arénách. Pokud tedy někdo na Asterionu provozuje sportovní aktivitu, dělá to většinou pro zábavu a slávu, málokdy z toho koukají nějaké peníze. Krom toho přirozeně neexistuje nic jako profesionální sport.

Vymeźme nejdřívě "sport" jak ho vidíme pro účely tohoto článku. Sportem myslíme aktivitu, při níž účastník využívá svého tělesného potenciálu k tomu, být za jasně definovaných pravidel lepší, než soupeři. Nebudeme se tedy zabývat deskovými ani karetními hrami, ani závody a zápasy zvířat. A nebudeme se zabývat ani rytířskými turnaji, protože to je kapitola sama pro sebe.

I přes generalizující název článku se v popisu jednotlivých sportů soustředíme jen na ty provozované na území Čtyř království a jejich kolonií.

### Krpaš (Královský zápas)

Zápasení je bezpochyby nejrozšířenějším individuálním sportem. Nepočítáme do něj samosebou hospodské ani pouliční rvačky. Zápas má už od dob Velkého království jasně daná pravidla, podívejme se na ně proto blíže.

Zápas je soubojem dvou jedinců, kteří se spolu utkávají na rovné ploše, ohraničené kruhem o průměru aspoň pěti metrů (v praxi samosebou mnohdy rovná plocha není k dispozici, vyznačený prostor připomíná spíš elipsu než kruh a jeho velikost se různí, nic z toho ale v zásadě nevaďí). Vítězí ten, kdo třikrát dostane soupeře za onen kruh.

Jak toho může docílit? Zakázány jsou údery rukama nebo hlavou a kopy. Naopak povoleny jsou všemožné chvaty a úchopy. Ty je možno provádět jakkoliv, existují ale dvě zakázané oblasti těla, kterých se protivník nesmí dotknout. Jsou jimi pohlavní orgány a hlava. Různé zákeřné techniky jako je škrábání, kousání nebo dokonce lechtání nejsou nijak omezeny, ale v určitých kruzích jsou považovány za nečestné.

Kde všude se můžete s Královským zápasem setkat? Odpověď je jednoduchá: prakticky kdekoliv. Vděčí za to svému vzniku. Podle legendy jej totiž vymyslel král Thalion er Gwendor I. Sjednotitel jako prostředek na řešení sporů mezi šlechtici. Byla vyhrána válka se skřety a šlechtici se vraceli na svá panství. Král je chtěl mít pod kontrolou, zajistit si vládu pevné ruky a omezit rebelie. Proto vydal výnos, kterým zakázal soukromé války šlechty, turnaje i souboje na meče. Naopak přikázal, aby byly spory, nedokáží-li se jejich účastníci dohodnout rozumně, řešeny zápasem. To skutečně vešlo v platnost a mnoho nejváženějších mužů i žen království se v následujících letech utkalo se svými rivaly v posvátném kruhu. Jako rozhodčí těchto zápasů byli určeni Gorovi kněží (i když ne vždy je nějaký po ruce).

Královský zápas je tak dodnes součástí povinné výchovy každého šlechtice (i když s tím, jak skončila vláda Thaliona I., se spory zase začaly řešit jako dříve skutečným bojem a obnovily se i turnaje), stejně tak jej pěstují i měšťané. Každé město i vesnice má svého šampióna. O svátcích či trzích tento šampión přijme výzvu každého, kdo se odváží se s ním utkat. Ve větších městech má pak šampióna i každá čtvrť a zápasy se pořádají častěji. I na hradech a zámcích se šlechtici baví zápasy. Při přátelském setkání dvou rodů se většinou jejich mladší příslušníci utkávají v Krpaš.

Na Taře patří mezi nejvyhlášenější zápasníky Šmejkal Ostrouh z albirejské Malé čtvrti, Kiecka Sizcinská z Erinu a Tehram, dědic knížete z Gver Graenu. I král Walden býval za svých mladších let více než dobrým zápasníkem.

## **Pěstní zápas**

Tento druh zápasu je jakýmsi chudším příbuzným Krpasu. Hodně se podobá pozemskému boxu, ale jsou v něm povoleny i kopy (nesmí ale mířit výše než do pasu). Pěstní zápas je brutálnější, rychlejší, drsnější a také krvavější než Krpas a proto jím mnozí lidé (hlavně z vyšších vrstev) opovrhují. O to oblíbenější je samozřejmě u spodiny.

Původně měl stejná pravidla jako královský zápas, šlo o to dostat protivníka z kruhu, ale směly se použít i údery a kopy. Postupem času ale přestalo jít o vytlačování a cílem se stalo udolání. Vítězí ten, kdo zůstane stát na nohou. Velmi využívanou možností, jíž končí většina zápasů, je kapitulace.

Pěstní zápas se provozuje spíše skrytě a oproti Krpasu se na něm dají vydělat i peníze. Ve velkých městech existují místa, kde se na tento krvavý sport chodí dívat dobře placíci diváci a sázkařina okolo tohoto sportu je velkým byznysem.

Oproti soubojům se zbraněmi, které se pořádají pro pobavení krvechtivých boháčů (a v nichž jde o mnohem větší peníze i o holý život), ale již nejsou považovány za sport, je Pěstní zápas zcela legální.

Zatímco v Krpasu často a rády zápasí i ženy, v Pěstním zápase jich mnoho nepotkáte. Málokdy se také setkáte s tím, že byste někde na vesnici zahlédli dva kluky, jak si to rozdávají na pěsti. Pěstní zápas je doménou měst.

Nejlepšími zápasníky v této disciplíně jsou Dragan, Goromir a elf Jutwi, kteří všichni zápasí v různých korských arénách. Dobrých výsledků také dosahují Estinar z Albirea nebo Věšťak z Tarosu.

## **Běh**

Běh je zvláštní disciplínou, kterou se (narozdíl od ostatních) jen málokdo zabývá sám od sebe ve volném čase. Běžecké závody jsou běžnou součástí oslav pořádaných při svátcích nebo významných událostech. Hlavní běhy se tak pořádají 30. žlutna, na Svátek vína a koláčů zasvěcený Tarfeinovi, na Svátek mladých srdcí a na Den zákonů. Dále pak lokálně podle místních významných dnů. Například Albirejský královský běh se vyhlašuje 13. chladna, tedy na den, kdy Almendor dobyl zpět Albireo a porazil Svobodná města, v Železných dolech se zase běží 4. rozkvetu, což je datum, kdy byl v dolech nalezen lintir. V Erinu je pořádán Joachimův běh, a to 20. ovocna. Tento závod pořádal pravidelně Joachim Silezio na své narozeniny jako součást oslav a ačkoliv již zemřel, jeho dědicové v této tradici pokračují i nadále.

Jak takový sváteční běh vypadá? Jde o masovou akci, pořádanou městskými úřady ve spolupráci s Tarfeinovými kněžími. Na startovní čáru se postaví velká část obyvatel, staří i mladí, muži i ženy, lidé i nelidé ras, chudí i bohatí. Je otázkou prestiže, aby každá rodina z města či okolí vyslala do závodu svého zástupce. Je pevně stanovená trasa (ohrazená jednak diváky, druhak fáborky), dlouhá většinou jeden až pět kilometrů, a na jejím konci cíl.

Běh nemá žádná zvláštní pravidla, málokdo dohlíží na to, jestli se nepodvádí, ale vzhledem k prestižnosti závodu a množství diváků jsou většinou podvodníci vypískáni a utrží ostudu (někdy i pár ran). Jediné pravidlo, které platí, je zákaz užívání magie a magických předmětů a lektvarů (což platí obecně pro většinu sportů).

Pro všechny běžce je po skončení závodu připraveno občerstvení a pohoštění. Pro vítěze a dva další jsou připraveny věcné ceny (věnované městem nebo pořadatelem). Kupříkladu u Albirejského královského běhu se tři první běžci osobně setkají s králem Waldenem, který jim předá zlatou, stříbrnou a měděnou čelenku, a k tomu finanční odměnu. Na Joachimově běhu je zase cenou pro vítěze stříbrná busta Joachima Silezia, finanční odměna a možnost vstoupit do služeb Sileziů.

## Dostihy

Dostihy jsou sportem velmi uzavřeným. Málokdy mají závody nějaké diváky, natož pak cenu pro vítěze. Nejsou pořádány pravidelně, ale zcela nárazově a hlavně, jsou doménou šlechty. Je dokonce královským výnosem Siovala er Gwendor (dosud platným ve všech čtyřech zemích) zakázáno, aby dostihy pořádali neurození.

Vždy, když se někde z nějakého důvodu sejde větší množství příslušníků šlechtického stavu (jde o svatby, pohřby, různá diplomatická jednání a podobně), můžete si být jisti, že bude uspořádán i dostih.

Dostihy nemají žádná pravidla. Jde jen o vítězství a k jeho dosažení je povoleno shazovat soupeře ze sedel, křížit mu cestu i jinak škodit. Výherce většinou neobdrží nic, ale stává se jakýmsi "králem dostihu" a během celého setkání, kde se dostih konal, mu je věnována velká úcta (bývá usazen na čestném místě, dámy či mládenci - protože dostihů se účastní i šlechtičny, mu věnují zvýšenou pozornost, příležitostně o něm nějaký bard složí píseň).

Poslední dobou se stává zvykem, že vítěz obdrží stužku či šerpu, kterou se pak může chlubit ve společnosti.

## Neskop

Tato týmová míčová hra je nejoblíbenější mezi mládeží středních a nižších vrstev jak ve městech, tak na venkově. Připomíná pozemské ragby, fotbal a házenou. Pravidla jsou dokonce kodifikována (sepsal je roku 598 k.l. keledorský měšťan Strouhel Maciuk), ale hlavně velmi jednoduchá.

Hrají proti sobě dva týmy o sedmnácti hráčích (samosebou při vesnické hře je často hráčů méně či více), hrací doba není nijak omezena, hraje se do počtu sedmnácti bodů. Kdo je získá první, vítězí.

Hra se hraje s míčem (říká se mu *lopta*) který je buď nafouknut vzduchem, nebo jde o chumel hader, zašitý do kůže. Hraje se na vyznačeném hřišti obdélníkového tvaru, jehož rozměry nejsou přesně vymezeny (albirejská hrací plocha má šedesát na čtyřicet metrů) a má branky uprostřed jeho kratších stran. Branky jsou dělány porůznu ze stanů nebo z rybářských sítí, případně z beden. Rozměry branky také nejsou stanoveny (v Albireu jsou dělány ze stanů a tedy jsou poměrně malé – 4 x 2 metry).

Neexistuje funkce brankáře, všichni hráči mohou loptu brát do rukou i hrát nohama. Neexistuje nic jako faul. Neskop je tvrdá hra plná osobních soubojů na tělo, často se zvrhne v bitku. Za branku vstřelenou či vhozenou je jeden bod, za branku danou tak, že jeden z hráčů loptu donese až do ní, jsou dva body. Opustí-li lopta vyznačené hřiště, dostává ji tým, který toto opuštění nezavinil a rozehrává od své brány (neexistují tedy vhadzování, rohové kopy, volné přímé kopy ani trestné kopy).

Na vyšší úrovni se Neskop hraje ve velkých městech na Lendoru, na Taře se mu podobné vážnosti zatím dostalo jen v Albireu, kde se hraje jednou měsíčně několik zápasů (vždy 15. dne) v budově Tržnice v Přístavní čtvrti.

V Albireu existují (podobně jako v lendorských městech) týmy různých čtvrtí, škol nebo cechů, které se pravidelně utkávají po celý rok (od Svátku mladých srdcí do Svátku mladých srdcí). Vítězství se zapisují a nejlepší čtyři týmy celého roku se o Svátku mladých srdcí utkají v turnaji o ceny.

Albirejské týmy jsou pojmenovány podle barev, ve kterých nastupují (respektive hráči mají na sobě šerpy či pásky v této barvě). Jsou to Zlatí, rekrutovaní z bohaté mládeže ze Zlaté čtvrti, Modří, kteří zastupují Přístavní čtvrť, Zelení jsou z Malé čtvrti, Bílí jsou studenti Univerzity magie, Rudí jsou složeni z městských strážníků, Tyrkysovi jsou studenty Bardské akademie, Hnědí jsou z Vnitřní čtvrti, Černí ze Sarindarské čtvrti, Žlutí jsou posbírání ze statků v okolí Albirea, Oranžoví zastupují cech krejčích, Stříbrní zase cech kovářů, Fialoví jsou z Východní

čtvrti a nakonec Purpuroví jsou složeni z kněžích všech možných bohů (hlavně ale Tarfeinova, Gorova, Mernova a Aurionova řádu).

Různé týmy mají rozdílné techniky hry a taktiku, takže zatímco v podání Tyrkysových vypadá Neskop úplně jako naše házená, protože míč si předávají až na výjimky jen tak, že jej házejí, hra Zlatých a Oranžových odpovídá fotbalu, díky výborné práci nohou, kterou hráči obou týmu předvádějí. V podání ostatních týmů je Neskop kombinací všech možných technik. Zápasy mezi Tyrkysovými a například Oranžovými jsou pak velmi rychlé, protože díky úplně jinému pojetí hry nejsou hráči ani jednoho týmu většinou schopni připravit soupeře o loptu.

I během roku se Neskop hraje úplně všude po celých Čtyřech královstvích, jen tak pro radost dospívajících. O Svátku mladých srdcí je Neskop součástí oslav a svým způsobem i modlitbou k Tarfeinovi. V Albireu je pro vítěze Svátečního turnaje připravena finanční i naturální odměna. Zatímco Krpas je pod patronátem koruny a je považován za vznešený, Neskop je lidová zábava, nad kterou šlechta opovrhuje nos. Ceny proto zajišťuje město a na radnici je dokonce síň slávy, kde jsou vlajky týmů a soupis jejich vítězství v jednotlivých letech.

Opravdu to jde tak daleko, že čtvrti, cechy a školy se v časech zápasů oblékají do "svých" barev, nosí vlajky, halasí, fandí a často se i poperou s průvodem konkurenčního týmu. Občané také své týmy finančně podporují, umožňují jim trénink na svých pozemcích a podobně.

## **Pét'áng**

Tato hra je původem od skřítků ze Zlatého lesa, kteří jí říkají Pej Tieng a říci se o ní dá snad jen to, že je přesnou obdobou pozemského Pétanque.

Pét'áng se mezi lidmi ve Východní dálavě a Tarosu dostal až v nedávných letech. Poprvé se hrál v Athoru a teď se šíří dál a dál, neboť je to hra pohodová, fyzicky nenáročná, napínavá a kamarádká. V Albireu jsou jako hráči proslulí hrobníci Ragli, Jednooký rum, Uřvaný chlíst a Tichý oheň. Ti také pořádají každý rok oblíbené mistrovství, spojené se závody v pití Černého skřeta.