

Klínem 2020

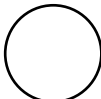
Radim Hanousek (5/2020)

pro libovolné obsazení

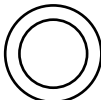
měřítka 0.5 cm ~ 1 takt

možnosti provedení – “Klasika”, “Free-order”, “Scorelauf”, “Štafeta”, “Paměťák”

vysvětlivky

-  **kontrola**
podle čísla u kontroly najdu v popiscích příslušnou hudební akci k provedení

 **start**

cíl 



vrstevnice

- Vrchol je vždy uprostřed, pohyb přes vrstevnice je tedy buď stoupání (akce ritardando) nebo klesání (akce accelerando), míra stoupání a klesání (ritardando a accelerando) závisí na počtu vrstevnic, jejich hustotě a směru postupu (přímo proti vrstevnicím nebo zešikma) - tak jako v běžném výškovém terénu.

popisky

- Tabulka obsahuje potřebné informace k provedení hudební akce – číslo kontroly, dynamiku, polohu v rámci rozsahu nástroje, tónový materiál, tempo, notový zápis.
- Hudebník po dosažení kontroly dle příslušného čísla zahraje danou akci i se všemi zadanými parametry.

dynamika

- kromě vyznačené dynamiky v popisníku co možná nejnížší

tempo

- Na každé kontrole si hráč předem určí tempo, které dodržuje až do dosáhnutí další kontroly.
- Ke změně dochází při přechodu přes vrstevnice – stoupání znamená ritardando a klesání accelerando (jeho míra odpovídá množství vrstevnic, např. pokud překračuji 3 vrstevnice směrem k vrcholu, 3x zpomalím tempo).
- Accelerando i ritardando provádí hráč plynule, bez rozbití průběhu hry.

metrum

- Úseky mezi kontrolami prochází barevně odlišnými plochami, každá barva značí jedno metrum, které si hráč předem zvolí (např. modrá 3/4, červená 7/4, bílá 5/4).

- Při přechodu z jedné barvy do druhé lze změnit metrum buď náhle nebo postupným přidáváním nebo odebíráním not krátkých hodnot.

doporučení

- Provádění partitury by mělo být provedeno s pocitem klidu a soustředění na vlastní hudbu, při pochybách o právě prováděné akci lze kdykoliv zastavit a promyslet další postup.
- Akce prováděná na kontrole dle instrukcí z popisků by měla být provedena precizně, se sólovým přednesem.
- Pauzy potřebné pro vyhledání příslušné akce v popiscích a přípravu na jejich provedení či rozmýšlení nad dalším postupem, tempem a technikou mohou být libovolně dlouhé (dle potřeby).

postup hry

- Hráči mohou startovat najednou nebo za sebou podle libovolně zvolených časových odstupů.
- Hráč si přiřadí právě jedno metrum ($3/4$, $4/4$, $5/4$, $7/4$, ...) ke každé ze 3 barev (červená, modrá, bílá).
- Hráč začne na startu, dle popisků zahraje soustředěně akci, která odpovídá startu
- hráč si rozmyslí, na kterou další kontrolu a jakou cestou bude postupovat (lze jít přímo, ale také oklikou a vyhnout se tak vrstevnicím) a jaké tempo pro tento úsek zvolí.
- Počet taktů mezi jednotlivými kontrolami odpovídá délce zvolené trasy, měřítko je $0,5\text{ cm} \sim 1\text{ takt}$ (postačí velmi hrubý odhad při samotné hře).
- Při přesunech mezi kontrolami hráč respektuje své zvolené tempo – viz **tempo** a metrum, které je určeno barvou pozadí.
- Pokud se při postupu dostává hráč na barevné rozhraní, přechází do dalšího metra – viz **metrum**.
- Po dosažení kontroly najde hráč v popiscích příslušnou akci a tu zahraje – viz **popisky**.
- Každou kontrolu by měl hráč navštívit pouze 1x.
- Pokud se hráč splete a dostane se na kontrolu, kde už akci prováděl, pouze touto kontrolou projde.
- Dosažením cíle a zahráním příslušné akce z popisků svou hru hráč končí a čeká na konec všech dalších hráčů.

způsoby provedení

Klasika

- Pořadí kontrol je pevně dané a určí se před začátkem hry dle libovolně zvolených kategorií (např. kategorie jazzoví hráči, ženy, apod.)¹.
- Kromě vyznačené techniky hry pro kontroly v popiscích jde o držení jednoho tónu s možným výskytem netónových zvuků, délka tónu odpovídá počtu taktů, metru a tempu, dynamika je co možná nejnižší.

¹ V samotném orientačním běhu jsou kategorie určeny podle pohlaví a věku závodníků, tomu odpovídá obtížnost a délka trati (např. D35 ženy nad 35 let, H18 muži do 18 let).

- Držení jednoho tónu platí pro úsek mezi kontrolami, pro každý další úsek je vhodné tón změnit.
- Při překonávání vrstevnic hráč vyjádří pohyb nahoru či dolů glissandem pokud možno bez přerušení dlouhého tónu.

Free-order

- Pořadí kontrol je libovolné.
- Je třeba projít všechny kontroly.
- Pokud jsou v cestě vrstevnice, provede hráč *accelerando* či *ritardando* dle příslušných vrstevnic.
- Kromě vyznačené techniky hry v popiscích je hra libovolná, jde o improvizaci respektující nízkou dynamiku a daný rytmus, doporučuje se kombinovat opakující se rytmické vzorce s případnou rytmizací netónových zvuků.

Scorelauf

- Pro Scorelauf je časový limit 2 minuty, po jeho dosažení všichni hráči končí bez ohledu na to, kde se v průběhu hry nacházejí.
- Ostatní pravidla jsou stejná jako při variantě Free-order.

Štafeta

- Proti sobě stojí dvě skupiny, každá má svoji trasu se srovnatelnými podmínkami (délka trati, počet kontrol, množství převýšení), trasy případně mohou být i stejné, případně s odlišností pouze v jedné kontrole.
- Každá skupina si určí pořadí svých hráčů (dle zvyklostí v orientačním běhu obsazují první a poslední pozici ženy).
- Ve hře jsou vždy jen maximálně 2 hráči, jeden z každé skupiny.
- Hráč postupuje podle určeného pořadí na kontrolu, odehraje akci z popisků a končí, ihned poté nastupuje další hráč v pořadí atd., tento proces probíhá současně v obou skupinách.
- Trať by měla obsahovat tolik kontrol, kolik je ve skupině hráčů.

Paměťák

- Hra probíhá ve dvojicích, postup a technika je stejná jako Free-order.
- První hráč má partituru (mapu) a popisky a snaží se zapamatovat si vybranou trasu na kontrolu včetně dané akce z popisků, poté partituru i popisky předá druhému hráči.
- Druhý hráč se snaží určit, kam jeho partner došel, nastuduje si a zapamatuje trasu na další kontrolu a opět předá partituru a popisky zpět prvnímu hráči a tak dále až do cíle nebo do ztráty povědomí, kde se hra v partituře nachází.