

Západočeská univerzita v Plzni
fakulta pedagogická

Katedra tělesné a sportovní výchovy

Diplomová práce

**HERNÍ SYSTEMATIKA
AMERICKÉHO FOTBALU
(VIDEOPOŘAD)**

Plzeň 2012

Filip Troch

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, 29.6. 2012

.....

PODĚKOVÁNÍ

Tímto bych chtěl poděkovat všem lidem, kteří mne naučili vše, co o americkém fotbalu vím, kteří měli trpělivost s mým trénováním, odpovídáním na mé nespočetné otázky a dali mi možnost jim ukázat i jiné úhly pohledu na americký fotbal. Hlavně pak trenérům a hráčům týmu Příbram Bobcats. Všem, co mi s prací pomáhali, za jejich rady, čas a obrovskou pomoc při natáčení a za důvěru, kterou vložili do tohoto projektu.

Dále pak svým učitelům z Katedry tělesné a sportovní výchovy v Plzni, za vědomosti, které mi předali. Bez spojení těchto dvou veličin by nikdy tato práce nevznikla.

Děkuji Vám

OBSAH

1	ÚVOD.....	1
2	CÍL A ÚKOLY	2
2.1	CÍL	2
2.2	ÚKOLY.....	2
3	PŘEHLED DOSAVADNÍCH POZNATKŮ A TEORETICKÁ VÝCHODISKA ŘEŠENÍ PROBLÉMU	3
3.1	POJEM „SPORT“	3
3.1.1	<i>Sportovní závod (soutěž)</i>	<i>3</i>
3.1.2	<i>Sportovní úpol.....</i>	<i>4</i>
3.1.3	<i>Sportovní hra</i>	<i>4</i>
3.1.4	<i>Sportovní nepohybové utkání.....</i>	<i>5</i>
3.1.5	<i>Standardní herní soutěže</i>	<i>5</i>
3.2	SPORTOVNÍ HRA VS. POHYBOVÁ HRA	6
3.3	POJEM „SPORTOVNÍ HRA“	8
3.4	TŘÍDĚNÍ (KLASIFIKACE) SPORTOVNÍCH HER	9
3.4.1	<i>Důvod klasifikace sportovních her</i>	<i>9</i>
3.4.2	<i>Hlediska klasifikace sportovních her.....</i>	<i>10</i>
3.4.3	<i>Klasifikace sportovních her</i>	<i>10</i>
3.5	KLASIFIKACE AMERICKÉHO FOTBALU	21
3.5.1	<i>Klasifikace amerického fotbalu v ostatních zemích.....</i>	<i>22</i>
3.6	PARAMETRY AMERICKÉHO FOTBALU	22
3.6.1	<i>Hřiště.....</i>	<i>23</i>
3.6.2	<i>Branky.....</i>	<i>24</i>
3.6.3	<i>Míč</i>	<i>26</i>
3.6.4	<i>Hráči a družstva</i>	<i>27</i>
3.6.5	<i>Rozsah pohybu hráčů.....</i>	<i>31</i>
3.6.6	<i>Cíl hry</i>	<i>32</i>
3.6.7	<i>Doba hry</i>	<i>32</i>
3.6.8	<i>Charakter hry</i>	<i>35</i>
3.6.9	<i>Skórování</i>	<i>35</i>
3.6.10	<i>Penalizace</i>	<i>37</i>
3.7	HISTORIE AMERICKÉHO FOTBALU	38
3.7.1	<i>Walter Camp.....</i>	<i>39</i>
3.7.2	<i>Gridiron football</i>	<i>41</i>
3.7.3	<i>Historie amerického fotbalu v České republice</i>	<i>42</i>
3.8	HERNÍ SYSTEMATIKA.....	44
3.8.1	<i>Herní činnost jednotlivce</i>	<i>44</i>

3.8.2	<i>Herní kombinace</i>	45
3.8.3	<i>Herní systém</i>	45
3.8.4	<i>Grafické znázornění činností ve sportovních hrách</i>	46
3.9	SLOVNÍK CIZÍCH POJMŮ.....	47
4	ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKA VIDEOPOŘADU	48
5	TECHNICKÝ SCÉNÁŘ	49
6	DISKUSE	69
7	ZÁVĚR	71

1 ÚVOD

Nejvíce taktická sportovní hra světa nebo sportovní hra pro celou školní třídu. Přesně takovými hesly je označován americký fotbal. Na světě neexistuje jiná hra, kde by v jeden okamžik muselo jedenáct hráčů dokonale plnit každý své úkoly a současně spolupracovat, aby bylo dosaženo předpokládaného výsledku. Hra, která se může ve Spojených státech amerických pyšnit titulem „sport číslo jedna“ a zároveň je největším problémem pro vodohospodáře, protože v poločase finále nejsledovanější světové soutěže celá Severní Amerika použije toaletu.

V naší práci si představíme sport, který si je podobný s mnoha ostatními sporty, a přesto zůstává jedinečný. Pokusíme se ho zařadit do klasifikace sportovních odvětví a nakonec v praktické části podrobně systematicky analyzujeme jednotlivé složky celé hry, což zatím nikdo jiný v České republice neudělal.

Jak již bylo výše uvedeno, americký fotbal bývá nazýván sportem pro celou školní třídu. Toto tvrzení je zcela pravdivé. Ve výčtu všech sportovních disciplín neexistuje jiná disciplína, ve které by se mohly uplatnit všechny lidské somatotypy najednou. Americký fotbal mohou hrát lidé malého, středního i vysokého vzrůstu. Stejně jako lidé vyrýsovaní, štíhlí i plnoštíhlí. Rozmanitost a potřeba mnoha jednotlivých pozic s naprosto odlišnými úkoly nám opravdu inklinuje k možnosti vytvoření kvalitního týmu z jedné školní třídy s využitím beze zbytku, což není možné v žádné jiné sportovní disciplíně.

Mojí snahou bylo vytvořit práci, která bude prospěšná mně i jiným lidem a bude se zabírat tématem, o kterém toho ještě nebylo napsáno mnoho, o kterém mám co říci a které mě baví. Už od dětství mě bavil pohyb veškerého druhu, stejně jako většina sportovních her a disciplín. Po několika letech, co jsem aktivně působil jako hráč a později i trenér amerického fotbalu, jsem pochopil, že to není pouze sport, je to životní filozofie, která když vás jednou sevře do svého obětí, už vás nepustí. Právě proto je zde snaha o vytvoření práce, které se zatím žádná v České republice nepodobá a která snad nebude muset dlouho čekat na další přírůstky.

Důvodem, proč jsem zvolil formu videopořadu, je skutečnost, že žijeme v jednadvacátém století, které je plné všech multimédií, která nám pomáhají ulehčit

a zdokonalit naši každodenní práci a bylo by pošetilé nejtít s pokrokem doby a nevyužívat jeho výhody všemi možnými dostupnými způsoby.

Tato práce je určena široké veřejnosti, aby se více seznámila s americkým fotbalem, který zná většinou z amerických filmů pouze jako agresivní hru hloupých velkých mužů. Dále pro sportovní a pedagogickou veřejnost, aby si ujasnila některé zásady spojitosti a odlišnosti jednotlivých sportovních disciplín a poznala americký fotbal hlouběji. A konečně i pro všechny trenéry, funkcionáře, hráče a ostatní, kteří se věnují americkému fotbalu v České republice, aby tento sport poznali i z jiného úhlu pohledu, než je trávník nebo sedadlo v hledišti.

2 CÍL A ÚKOLY

2.1 Cíl

Cílem této práce je sestavení kompletní herní systematiky amerického fotbalu formou videopořadu na základě teoretických poznatků.

2.2 Úkoly

1. Sběr informací o daném tématu
2. Sestavení herní systematiky
3. Zajištění personálního obsazení
4. Zajištění technického a materiálního vybavení
5. Obecné seznámení s americkým fotbalem a přiblížení této sportovní hry širší veřejnosti a tělovýchovným pracovníkům a studentům
6. Tvorba videopořadu (natočení, sestřihání a ozvučení záběrů, tvorba DVD)

3 PŘEHLED DOSAVADNÍCH POZNATKŮ A TEORETICKÁ VÝCHODISKA ŘEŠENÍ PROBLÉMU

3.1 Pojem „sport“

Slovo sport je anglosaského původu a je odvozeno od slova *disport*, které znamená obveselení, nebo rozptýlení. Pojem sport býval tedy dříve chápán jako zábavná hra spojená s pohybem. Dnes je spíše chápán jako úsilí o maximální výkon, který vede v dané situaci k překonání soupeře, nebo svých osobních výkonů. Podle Stibitze (1958) se dá celý sport beze zbytku rozdělit do čtyř kategorií:

1. Sportovní závod
2. Sportovní úpol
3. Sportovní hra
4. Sportovní nepohybové utkání

3.1.1 Sportovní závod (soutěž)

Je sportovní (soutěživá) činnost jednotlivce či kolektivu, který soutěží buď současně, nebo postupně a případně i na dálku v ovládní vlastního těla, nebo nějakého náčiní či lokomočního prostředku jedním výkonem nebo řadou výkonů, pokud možno za shodných podmínek pro všechny zúčastněné.

Podmínky bývají většinou voleny optimální pro výkon, pokud ovšem nejde právě o soutěž v obratnějším překonávání nepříznivých podmínek.

Při vytváření výkonu nedochází zásadně k bránění soupeřem ani k překonávání odporu soupeře, tj. nemusí se reagovat okamžitou, různě proměnlivou situací způsobenou soupeřem.

Měřítkem pro hodnocení závodu je provedení výkonu po stránce přesnosti, lehkosti, estetičnosti atd., výsledek výkonu měřitelný časově, délkově, váhově, nebo provedení i výsledek výkonu.¹

3.1.2 Sportovní úpol

Je současná sportovní (soutěživá) činnost dvou soupeřících jednotlivců či kolektivů, kteří se snaží přemoci odpor soupeře lepším ovládním vlastního těla, nebo náčiní.

Oba soupeři musí tedy reagovat na okamžitou situaci a na její náhlé změny, způsobené činností druhého účastníka.

Podmínky jsou pokud možno stejné pro všechny účastníky.

Měřítkem sportovního úpolu je překonání soupeře podle určených (celostátních nebo mezinárodních) pravidel při utkání, tj. porážkou soupeře, bodovým hodnocením výkonu, resp. provedení či provádění výkonu.²

3.1.3 Sportovní hra

Je současná sportovní (soutěživá) činnost dvou soupeřících kolektivů, nebo jednotlivců, kteří soutěží v ovládní jednoho společného předmětu (touše, míčku, míče, pěřáku, kroužku, míče s putkem apod.) za neustále se měnící situace. Proměnlivá situace a nutnost okamžité reakce hráčů na každou případně i nečekanou situaci je způsobena nejen pohyblivostí předmětu, s nímž se hraje a vlastním pohybem hráče útočícího

¹ STIBITZ, František. *Kapitoly z teorie sportovních her I.: Sportovní hry a jejich třídění*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1958. s. 9-10.

a případně i jeho spoluhráče, ale hlavně opačnou, tj. obrannou činností soupeře. Vnější podmínky sportovní hry jsou pokud možno stejné pro obě družstva.

Pravidla hry s celostátní nebo mezinárodní platností určují, co je dovoleno a co zakázáno. Jsou nezbytným předpokladem regulérního průběhu utkání stejně jako soudcování ve hře jinak nezúčastněné osoby - rozhodčího.

Jediným měřítkem pro hodnocení sportovní hry je výsledek, jenž je určován body za docílení gólu nebo branky, chyby soupeře, nebo získání určité mety.²

3.1.4 Sportovní nepohybové utkání

Je postupné, nebo na dálku prováděné utkání dvou či více soupeřů, nebo družstev (dvojic), kde se s minimálním fyzickým úsilím překonává duševní schopnost soupeřů (paměť, představivost, propočítávání, kombinační umění atd.)

Podmínky pro oba soupeře jsou buď téměř stejné (šachy), nebo jsou závislé na náhodě (karetní hry).³

3.1.5 Standardní herní soutěže

V povědomí mnoha lidí jsou sporty, jako je například: golf, kuželky, bowling, curling, lukostřelba a jiné považovány za sportovní hru. Oba soupeři však nemusejí být současně na stejném místě, nesoupeří o ovládnutí společného předmětu, ani nemusí okamžitě reagovat na akci soupeře. Všechny tyto činnosti jsou sportem, pokud jsou prováděny určitou soutěživou formou. Můžeme je také nazývat hrami, protože pojem hra

² STIBITZ, František. *Kapitoly z teorie sportovních her I.: Sportovní hry a jejich třídění*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1958. s. 10-12.

³ STIBITZ, František. *Kapitoly z teorie sportovních her I.: Sportovní hry a jejich třídění*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1958. s. 12-13.

je velice široký a ještě ne zcela vymezen, nelze je však nazývat sportovními hrami, protože jejich charakter není totožný s definicí sportovních her.

U všech těchto sportovních odvětví je cílem dopravit nějaký předmět do cíle, nebo blíže k cíli, než soupeř(i). Tyto disciplíny Stibitz v roce 1958 zařazuje do kategorie sportovních nepohybových utkání. V roce 1982 však vydává publikaci *Standardní herní soutěže: Možnost jejich uplatnění v základní tělesné výchově, v zájmové sportovní činnosti především v různých odvětvích pohybové rekreace*, kde představuje nový pojem standardní herní soutěže, kam zařazuje tyto disciplíny.

Z tohoto rozdělení jasně vyplývá, že americký fotbal je sportovní hra. Budeme se tedy dále zabývat pouze touto skupinou sportu.

3.2 Sportovní hra vs. pohybová hra

Podle některých autorů je pojem pohyb nadřazený pojmu sport. S tímto tvrzením v naší práci souhlasíme. Pokud hovoříme o sportu, hovoříme současně o pohybu, i když se může jednat o pohyb nepatrný, jakým je například posunutí figury v šachách, nebo pohyb mentální, tedy myšlení a rozhodování.

Pokud bychom tedy nahradili pojem sport pojmem pohyb, ve Stibitzově rozdělení, získali bychom pohybové závody, pohybové úpoly, pohybové hry. Pojem nepohybové pohybové utkání by pak sám o sobě ztratil smysl. Asi by bylo vhodnější, kdyby Stibitz použil například pojem „sportovní utkání s minimálním fyzickým úsilím“, když sám podobnou větu použil v definici svého pojmu a která přiznává, že se v těchto činnostech vyskytuje fyzický pohyb, i když není rozhodujícím faktorem k překonání soupeře. Tento problém však sám později vyřešil zavedením pojmu standardní herní soutěže. V této klasifikaci Stibitz začíná od pojmu sport.

Pojmu sportovní hra před pojmem pohybová hra dává přednost například také Táborský, který je autorem publikací zaměřených na sportovní hry, jejich klasifikaci

a teorii. Stejně jako všechny vysoké školy v České republice, které svá pracoviště nazývají katedry sportovních her.

K autorům upřednostňujícím pojem pohybová hra před pojmem sportovní hra patří například Tomajko a Dobrý. Podle nich je pohybová hra „současná činnost dvou soupeřících stran používajících jeden společný předmět. Cílem soupeřících stran je získat, podle pravidel lepším ovládním společného předmětu, větší počet branek nebo bodů.“⁴

Z toho vyplývá, že každou pohybovou aktivitu, v níž se dají identifikovat dvě soupeřící strany a jeden společný předmět, můžeme označit jako pohybovou hru. Tato definice je ale příliš jednoznačná a nezahrnuje do pohybových her veškeré pohybové hry, u kterých se nevyskytuje společný předmět, které se lidově nazývají honičky, nebo schovávačky jako například „Rybičky! Rybáři jedou“, „Král vysílá své vojsko“ a jim podobné. Podle klasifikace těchto autorů by tyto pohybové aktivity spadaly do pohybových závodů. Tyto aktivity se ale převážně používají k hravé činnosti než k závodění. Tato klasifikace vychází z pojmu pohyb.

Pokud výchozím pojmem bude pojem hra, můžeme využít další Stibitzovy klasifikace, která se stala nosnou klasifikací v 60. letech 20. století a ze které vycházeli autoři jako například Choutka, což je jedna z nejvýznamnějších postav teorie sportovních her druhé poloviny 20. století. Nejvíce nadřazený pojem hra se dělí na hry **nepohybové** a **pohybové**. Do nepohybových her spadají hry, stolní, divadelní, ale i karetní, jako je například poker, při tom je ale nevyrážují z kategorie sportů. Pohybové hry se pak dále dělí na hry **velké** a **malé**. Do kategorie velkých pohybových her, které se také nazývají sportovní hry, jsou zařazeny všechny známé hry, jejichž soutěže jsou řízeny a jejich pravidla uznávána a schvalována mezinárodní nebo státní institucí. Do kategorie malých pohybových her pak spadají veškeré známé pohybové hry, které nemusí mít přesně určená pravidla a nejsou institucionálně řízené.

Podle všech klasifikací je tedy americký fotbal hra. Sportovní i nesportovní veřejností je vnímán jako hra sportovní, což také vyplývá i ze Stibitzovy klasifikace, která je podle našeho názoru nejprůhlednější a nejpresnější. Pravidla amerického fotbalu jsou

⁴ TOMAJKO, D., DOBRÝ, L. *Hra, hrová činnost, pohybová hra*. Olomouc:Těl. Vých. Sport Mlá., 1995.

celostátně i mezinárodně schvalována a uznávána, soutěže jsou institucionálně řízené – v České republice: Českou asociací amerického fotbalu (dále ČAAF), v Evropě: Evropskou federací amerického fotbalu (Europe federation of american football - EFAF) a po celém světě: Mezinárodní federací amerického fotbalu (International federation of american football - IFAF). A i podle ostatních hledisek definice sportovní hry viz. bod 3.3 mluvíme o americkém fotbale jako o sportovní hře.

3.3 Pojem „sportovní hra“

Rozložením pojmu sportovní hra získáme pojmy sport a hra, které mohou nabývat více významů a nejsou vždy správně vymezeny. Pojem sport jsme již vysvětlili v kapitole 3.1. Slovem hra jsou označovány hry pohybové, sportovní, drobné, míčové ale také hry stolní, karetní, divadelní, hazardní, gladiátorské a sexuální. Hra je neproduktivní zábavná činnost. Jejím přímým výsledkem není hmotný produkt. Dalo by se říci, že hra provází člověka celým jeho životem. Občas proto bývá biologické označení člověka, homo sapiens nahrazováno označením homo laudens (laudus = hra).

Pozn.: Autoři, kteří dávají přednost pojmu pohybový před pojmem sportovní, rozdělují hry na pohybové a nepohybové. Do nepohybových her pak patří například hry stolní a karetní. Tímto rozdělením vylučují například šachy a poker z kategorie sportů.

Pokud shrneme a doplníme definici sportovní hry, můžeme říci, že: „ Sportovní hra je současná soutěživá činnost mezi dvěma soupeřícími týmy nebo jednotlivci, kteří soutěží o ovládnutí jednoho, nebo více společných předmětů za neustále se měnící herní situace, což vyžaduje okamžitou reakci na akci soupeře. Hraje se za pokud možno stejných podmínek, které jsou objektivně ovlivňovány pravidly a subjektivně rozhodčím. Jediným měřítkem utkání je konečný výsledek.“

Sportovní hry jsou tedy vyhraněnou a jasně definovanou skupinou sportovních odvětví. Od ostatních sportů s výjimkou úpolových sportů se sportovní hry odlišují tím, že v jednom okamžiku spolu soupeří vždy pouze dva protivníci. Protivníky mohou být jednotlivci, dvojice i celá družstva. Jednotkou sportovních her je tedy utkání dvou soupeřů.

Soupeři se snaží o ovládnutí společného předmětu na rozdíl od úpolových sportů, kde se soupeři snaží ovládnout soupeřovo tělo.

Sportovní hry jsou výjimečné svou komunikační a vztahovou dimenzí, která je důsledkem neustále se měnících podmínek herní situace, vztahů mezi soupeřícími stranami, vztahů uvnitř jednotlivých družstev (pokud nejde o sportovní utkání jednotlivců) a vztahů k jednomu společnému předmětu. Na rozdíl od ostatních sportovních kategorií mají sportovní hry sociomotorický (vztahově pohybový) charakter. Sociomotorická činnost, v níž jsou realizovány vztahy kooperace a kompetice, je vymezena pravidly, která definují hlavní úkol sportovní hry.

Zřejmě i z tohoto důvodu jsou sportovní hry nejoblíbenější, nejnavštěvovanější a nejsledovanější sportovní kategorií. Podle celosvětových průzkumů prvních deset pozic žebříčku sledovanosti i návštěvnosti sportovních akcí, vždy vyplňují sportovní hry. Na prvním místě mezi ligami je pak National Football League (dále NFL), což je nejvyšší soutěž amerického fotbalu ve Spojených státech amerických, kterou v sezoně 2011/2012 navštívilo průměrně 66 960 fanoušků na zápas. Na druhém místě je pak německá Bundesliga s průměrem 42 673 fanoušků na zápas. Nejsledovanější sportovní ale i nespportovní událostí a zároveň také událostí s největším počtem diváků na stadionu se v roce 2011 stal Superbowl, což je finále NFL s 103 219 fanoušky na stadionu.

3.4 Třídění (klasifikace) sportovních her

3.4.1 Důvod klasifikace sportovních her

V současnosti se na naší planetě eviduje přes dvě stě sportovních her, ve kterých se uskutečňují soutěže na různých úrovních. Do tohoto počtu nejsou započítány sportovní hry, které jsou známé z minulosti, ale dnes se již téměř nevyskytují, ani hry, ve kterých nejsou pořádány oficiální soutěže. Dále nejsou započítány početní obměny, obměny prostředí, ani jiné drobné obměny, které celkový počet rozšiřují geometrickou řadou. Celkový výčet sportovních her by byl tedy mnohem větší, kdybychom započítávali všechny sportovní hry, které se hrály nebo hrají kdekoli na planetě.

V České republice je evidováno přibližně padesát sportovních her, ve kterých jsou pořádány oficiální soutěže. V Českém svazu tělesné výchovy (dále ČSTV) je registrováno dvacet dva sportovních svazů jednotlivých sportovních her. Jedním z těchto členů je i ČAAF.

Z těchto hodnot jasně vyplývá, že třídění sportovních her je nutností. V tělovýchovném procesu pro potřeby pedagogů, aby mohli vhodně zvolit sportovní hru z hlediska personálního zajištění, materiálního vybavení, technické a fyzické náročnosti a vhodnosti pro aktuální fázi tělovýchovného procesu. Pro rodiče, aby mohli společně se svými dětmi vybrat sportovní hru, která bude pro jejich potomky optimální. Pro jednotlivé sportovní kluby a sportovní svazy, aby věděly, se kterými jinými sportovními svazy je nejvhodnější rozvíjet spolupráci a do které skupiny jejich sportovní hra patří a pro širokou veřejnost, která si vytvoří lepší představu o podobnosti a odlišnosti jednotlivých sportovních her.

3.4.2 Hlediska klasifikace sportovních her

Při klasifikaci sportovních her je možné si vybrat z mnoha hledisek třídění, pro jednotlivé účely jsou některá hlediska vhodnější než jiná. Existuje několik hledisek: celkový počet hráčů v týmu, počet hráčů na hřišti, pohlaví hráčů, invazivnost sportovní hry, prostředí, ve kterém se sport hraje, povrch hrací plochy, tvar hrací plochy, velikost hrací plochy, tvar společného předmětu, tradice sportu v určité zemi, finanční a materiální náročnost sportovní hry, hrací doba, roční období a povětrnostní podmínky vhodné pro daný sport, výchovný účinek sportovní hry, charakteristika sportovní hry, pohyby, kterými se hráči na hřišti pohybují, pohyby, kterými hráči ovládají společný předmět

3.4.3 Klasifikace sportovních her

Pro naše účely zvolíme klasifikaci, která bude vycházet spojením a upravením klasifikací podle Stibitze a Táborského. Oba autoři se tímto tématem intenzivně zabývali.

Stibitz publikoval od padesátých do osmdesátých let minulého století a Táborský je současným autorem. Nejdůležitějšími hledisky jsou podle obou autorů charakteristika sportovní hry a pohyby, které jsou obsažené v pohybové hře. A to pohyby lokomoce, díky kterým se hráči při hře pohybují a pohyby, kterými ovládají společný předmět.

3.4.3.1 Klasifikace sportovních her podle charakteristiky

Tato klasifikace by se také dala nazvat klasifikací sportovních her podle jejich cíle, obsahu, smyslu či formy. Rozděluje sportovní hry zejména podle hledisek herního úkolu při ovládnutí společného předmětu, způsobu získávání bodů a podle způsobu, kterým je vymezeno trvání utkání. Podle těchto hledisek pak rozdělujeme sportovní hry brankového, síťového a pálkovacího typu.

A) Sportovní hry brankového typu

Hřiště - Sportovní hry tohoto typu se hrají na hřištích, které mají většinou tvar pravoúhlého čtyřúhelníku. Některá hřiště mají zaoblené rohy, nebo jsou zaoblena celá. Na protilehlých, většinou kratších stranách hřiště jsou umístěny branky. Tyto branky mohou mít podobu koše, vyznačeného území, nebo branek jakýchkoliv tvarů a velikostí.

Hráči a družstva – Utkání hrají dvě soupeřící družstva se stejným počtem hráčů na hřišti, pokud nedošlo k omezení určenému pravidly (vyloučení ze hry). Družstva mohou být mužská, ženská, nebo smíšená.

Rozsah pohybu hráčů – Hrací plocha je společná pro obě družstva a hráči se v ní pohybují současně mezi sebou. Pro obě družstva platí stejná pravidla, která vymezují možnosti jejich pohybů. Pravidla vymezují také území, ve kterých jsou některé pohyby zakázány, nebo dovoleny, stejně jako určují možnost ovládnutí společného předmětu hráčů na jednotlivých pozicích a v jednotlivých územích.

Cíl hry – Cílem hry je získat v utkání více bodů než soupeř. Body se získávají dopravením, pravidly dovoleným způsobem, společného předmětu do branky soupeře.

Doba hry – Trvání utkání je limitováno snad ve všech případech časem.

Charakter hry – Obě družstva mají současně stejný úkol, společnou hrací plochu a pro rozsah jejich pohybů platí stejná pravidla, což umožňuje přímé souboje (v rámci pravidel) o společný předmět. Vlastní hra každého hráče tedy může být ovlivněna kooperací se spoluhráči a kompeticí protihráčů, jedná se tedy o sportovní hry invazivní. Střídání útočných a obranných úkolů družstva je nepravdělné. Družstvo, které ovládá společný předmět, plní převážně úkoly útočné.

Nepodstatné faktory – (takové faktory, které jsou rozdílné u jednotlivých her, ale jejich odlišnost není podstatná pro zařazení sportovních her do této skupiny) Nezáleží na velikosti hřiště, tvaru hřiště, ani jeho rozdělení na jednotlivá území, jako není rozdíl v prostředí, ve kterém se sportovní hra hraje (tělocvična, travnatý povrch, škvárový povrch, ...). Nerozhoduje tvar, velikost, ani umístění branek. Není podstatné, jestli se družstvo skládá ze dvou, deseti, nebo více hráčů. Dalšími nepodstatnými faktory jsou způsob ovládnutí společného předmětu, počet, tvar a velikost společného předmětu. Způsob, jakým se hráči pohybují po hřišti, je také nerozhodující. Doba hry je určena pravidly jednotlivých sportovních her, ale také není rozhodujícím faktorem ani to, jestli se do této doby započítávají přerušení ve hře, nebo ne. Počet bodů získaných za dosažení branky soupeře je také nepodstatný a může tedy nabývat různých hodnot.

B) Sportovní hry síťového typu (s odražením o stěnu)

Hřiště – Pravidelný čtyřúhelník, který je rozdělen nějakou překážkou, zpravidla sítí, na dvě stejné poloviny, nebo na jehož jedné, či více stranách jsou umístěny odrazecí stěny.

Hráči a družstva – Družstva mají stejný počet hráčů a mohou být mužská, ženská, nebo smíšená. Většinou se však jedná o individuální sportovní hry, nebo o hry s více hráči,

kde však hráči do hry zasahují individuálně. Výjimkou jsou hry družstev, ve kterých je dovolené nahrávání a přihrávání před vlastní útočnou fází. Tyto hry mají většinou pravidly vymezený počet kontaktů se společným předmětem.

Rozsah pohybu hráčů – Hráči jednotlivých družstev se smějí pohybovat pouze ve svých vlastních polovinách hřiště. Pokud se jedná o sportovní hru s odražením předmětu o stěnu je rozdělujícím faktorem faktor časový. Pokud tedy zasahuje hráč jednoho družstva do hry, protihráči se nesmějí pohybovat v prostoru, který hráč potřebuje pro svou hru a ovlivňovat tak jeho hru.

Cíl hry – Cílem hry je získat určený počet bodů dříve než soupeř. Body se získávají dopravením společného předmětu (pravidly dovoleným způsobem) do soupeřova území tak, aby ho soupeř nemohl vrátit zpět, nebo chybami, které vytvoří sám soupeř.

Doba hry – Trvání utkání je většinou dáno získaným počtem bodů v jednotlivých setech a určeným počtem setů celkově, nebo setů vítězných, potřebných k výhře v utkání.

Charakter hry – Soupeřící družstva, nebo jednotlivci, mají společný úkol, ale časově, nebo prostorově oddělené hřiště. Každý hráč má vlastní prostor a čas na svůj vlastní výkon a není tedy ovlivňován soupeřem. Z toho vyplývá, že se jedná o sportovní hry neinvazivního charakteru, kdy hráči nebojují o společný předmět současně. Střídání útoku a obrany je pravidelné – dochází k pravidelným výměnám ovládnutí společného předmětu. Při ovládnutí společného předmětu jsou skoro vždy plněny zároveň funkce útočné i obranné.

Nepodstatné faktory - Nezáleží na velikosti hřiště, tvaru hřiště, ani jeho rozdělení na jednotlivá území, jako není rozdíl v prostředí, ve kterém se sportovní hra hraje. Není podstatné, jestli se družstvo skládá ze dvou, deseti, nebo více hráčů. Většina těchto sportovních her se hraje v utkání jednotlivců, nebo dvojic, ale není to podmínkou. Dalšími nepodstatnými faktory jsou způsob ovládnutí společného předmětu, počet, tvar a velikost společného předmětu. Způsob, jakým se hráči pohybují po hřišti, je také nerozhodující. Počet bodů, které musí hráč, nebo družstvo získat pro vítězství v setu, stejně jako počet setů potřebný pro vítězství v utkání neovlivňuje zařazení do těchto sportovních her, stejně

jako počet bodů, kterým je ohodnoceno nevrácení společného předmětu do soupeřova území předepsaným způsobem.

C) Sportovní hry pálkovacího typu

Hřiště – Sportovní hry pálkovacího typu využívají hřišť všech velikostí a tvarů, která jsou vždy teoreticky jedním směrem nekonečná. Prakticky jsou však omezena rozměrem hrací plochy.

Hráči a družstva – Obě družstva mají stejný celkový počet hráčů, ale na hřišti má početní výhodu vždy bránící družstvo. Při hře se tedy družstva rozdělují na družstvo bránící, které do hry nastupuje v plném počtu hráčů a které bývá většinou označováno jako „polaři“, nebo „metaři“ (hráči hrají v poli a na metách) a družstvo útočící, jehož hráči nastupují do hry jednotlivě. Družstva mohou být mužská a ženská.

Rozsah pohybu hráčů – Družstvo, které je zrovna v poli, tedy brání, se smí pohybovat libovolně po celé hrací ploše, nesmí však omezovat útočící hráče. Hráči útočícího družstva se smějí pohybovat pouze ve vyznačeném prostoru a většinou i předepsaným směrem pohybu.

Cíl hry – Cílem útočícího družstva je získat co nejvyšší počet bodů, které získávají za dosažená určitá území (mety). Úkolem bránícího družstva je zabránit, pravidly dovoleným způsobem, útočícím hráčům, v získávání území a jejich následné vyřazení ze hry. Pokud bránící družstvo vyřadí určitý počet útočících hráčů ze hry, družstva si vyměňují role útočnicků a obránců. Tato výměna se nazývá směna.

Doba hry – Trvání utkání tohoto typu sportovních her je vždy limitováno vyřazením určitého počtu hráčů, nebo počtem směn v utkání.

Charakter hry – Soupeřící družstva mají ve stejnou chvíli naprosto odlišné úkoly a i pravidly vymezený prostor pohybu. Toto uspořádání dovoluje střetnutí protihráčů jen

výjimečně, avšak ne ve snaze o ovládnutí společného předmětu, ale ve snaze vyřazení útočníka ze hry, pravidly povoleným způsobem, nebo v útočnickově snaze dosáhnout cílového území. Jedná se tedy o sportovní hry neinvazivního charakteru. Střídání útoku a obrany má nepravidelný charakter z časového hlediska, ale pravidelný ve smyslu počtu vyřazených potřebných pro směnu. Družstvo, které má v držení společný předmět, plní úkoly obranné a družstvo, které nemá v držení společný předmět, plní úkoly útočné.

Nepodstatné faktory - Nezáleží na velikosti hřiště, tvaru hřiště, ani na vzdálenosti a počtu met, jako není rozdíl v prostředí, ve kterém se sportovní hra hraje. Není podstatné, jestli se družstvo skládá ze dvou, deseti, nebo více hráčů. Dalšími nepodstatnými faktory jsou způsoby ovládnutí společného předmětu, počet, tvar a velikost společného předmětu. Způsob, jakým se hráči pohybují po hřišti, je také nerozhodující. Je také lhotejšné, kolik útočníků musí obránci vyřadit, aby dosáhli směny, kolik směn je potřebných pro konec utkání a kolik bodů získá útočník při dosažení určitého území, nebo kolik bodů může získat během jedné hry.

3.4.3.2 Klasifikace sportovních her podle hlavního způsobu lokomoce hráčů

Pohyby, kterými se hráči během hry převážně pohybují na hřišti.

A) Běhy, chůze, skoky

Hráči se po hrací ploše pohybují během, chůzí, nebo skokem. Do této skupiny patří většina známých sportovních her brankového, síťového i pálkovacího typu. Nezáleží na způsobu běhu ani skoku. Může se jednat o běhy a skoky dopředu, vzad, bokem, a jiné.

B) Pomocí náčiní připevněného k tělu

Hráči se po hrací ploše pohybují pomocí náčiní připevněného k tělu. Většinou bývá toto náčiní připevněno k nohám. Může se jednat o lední brusle, kolečkové brusle, lyže

a jiné. Tato kategorie se může prolínat s kategorií následující, protože není přesně určeno, co vše je dopravní prostředek. Například kolečkové brusle, nebo běžecké lyže jsou v dnešní době již celkem populárním a dosti využívaným dopravním prostředkem.

C) Pomocí dopravních prostředků

Hráči se po hrací ploše pohybují pomocí živých, nebo neživých dopravních prostředků. Může se jednat o veškerá zvířata, jízdní kola a jiné.

D) Pomocí pohybů ve vodním prostředí

Hráči se pohybují ve vodním prostředí většinou plaváním.

3.4.3.3 Klasifikace sportovních her podle způsobu ovládní společného předmětu

Tato klasifikace rozděluje sportovní hry podle nejvýznačnějších a nejčastějších pohybů vedoucích k ovládní společného předmětu. Z hlediska chronometráže nejsou tyto pohyby jednotlivých hráčů tolik významné jako pohyby lokomoce. Ale z hlediska celkové struktury sportovní hry jsou významnější.

A) Házením

Předpokladem k házení společného předmětu je samozřejmě také jeho chytání a jiné formy zpracování. Pohyby zařazené do této kategorie jsou i dribling a nošení míče. V této kategorii známe dvě možnosti:

- a) Rukama**
- b) Rukama + náčiním připevněném na ruce**

B) Odrážením

Odrážením rozumíme pohyby, při nichž je hráč nebo náčiní v kontaktu se společným předmětem po dobu kratší, než která je potřebná pro zpracování společného předmětu hry. Nedochozí tedy ke zpracování a opětovnému házení. K odrážení může docházet těmito způsoby:

- a) Pažemi, rukama** (platí, i pokud jsou opatřeny nějakým chráničem)
- b) Nohama**
- c) Pažemi, rukama + nohama**
- d) Náčiním držným v rukou** (raketa, hokejka, ...)

C) Házením i odrážením

Kombinace předchozích dvou způsobů. Známe tyto tři možnosti:

- a) Házení rukama, odrážení nohama**
- b) Házení rukama, odrážení pálkou**
- c) Házení i odrážení rukama**

D) Tlačení

Společný předmět je tlačěn, strkán nebo tažen celým tělem hráče, nebo dopravním prostředkem, který hráč ovládá.

3.4.3.4 Přehled klasifikace sportovních her

I. KLASIFIKACE PODLE CHARAKTERISTIKY HRY

- A) Brankové
- B) Síťové a odražení o stěnu
- C) Pálkovací

II. KLASIFIKACE PODLE LOKOMOCE HRÁČŮ

- A) Chůze, běh skok
- B) Pomocí náčiní připevněného k tělu
- C) Pomocí živého, či neživého dopravního prostředku
- D) Pomocí pohybů ve vodním prostředí

III. KLASIFIKACE PODLE OVLÁDÁNÍ SPOLEČNÉHO PŘEDMĚTU

- A) Házení - a) rukama
 - b) rukama + náčiním připevněným na ruce
- B) Odražení – a) ruce
 - b) nohy
 - c) ruce + nohy
 - d) náčiní držené v rukách

C) Házení + odražení

D) Tlačení

K lepší orientaci v celé klasifikaci sportovních her nám poslouží tabulka č. 1 na následující straně. V této tabulce jsou uvedené sporty klasifikované podle všech hledisek naší klasifikace.

Ovládání společného předmětu											
		HÁZENÍ		ODRÁŽENÍ				HÁZENÍ I ODRÁŽENÍ			TLAČENÍ
		Ruce	Ruce + Náčíní	Ruce	Nohy	Ruce + Nohy	Náčíní	Házení - R Odrážení - N	Házení - R Odrážení - P	Házení - R odrážení -R	
BRANKOVÉ	Lokomoce										
	Běh, skok, chůze	Házená Korfbal Basketbal Frisbee Goalball Streetball Flagfootball	Lacross Box Lacross		Kopaná Australský fotbal		Pozemní hokej Hokejbal Floorball	Rugby Americký fotbal Touch football		Cageball	Pushball
	Náčíní						In line hokej Lední hokej				
	Dopravní prostředek				Motocyklball		Kolová Pólo na koních				Pushball na koni
	Vodní prostředí	Vodní pólo Podvodní rugby									Pushball ve vodě
SÍŤOVÉ	Běh, skok, chůze	Ringo	Pelota	Fives Handball	Nohejbal	Voleybal	Tenis Stolní tenis Badminton Squash Ricochet				
PÁLKOVACÍ	Běh, skok, chůze								Baseball Softball Cricket		

Tabulka č.1 Klasifikace sportovních her

3.5 Klasifikace amerického fotbalu

Americký fotbal klasifikujeme jako sportovní hru brankového typu, při které se hráči pohybují chůzí, během a skokem. Společným předmětem je jeden míč, který hráči ovládají házením a odražením.

Během utkání amerického fotbalu plní po určitou dobu jeden tým vždy pouze útočnou úlohu a druhý obranou úlohu. Útok se snaží získat soupeřovo území a obrana se snaží útočníkům zabránit určitý počet pokusů. Vzhledem k této skutečnosti se americký fotbal odlišuje od ostatních sportovních her brankového typu a dalo by se říci, že se podobá sportovním hrám pálkovacího typu.

Jako další by k zařazení, tentokrát do síťových her, mohl inklinovat rozsah pohybu hráčů. Družstva mají sice společnou hrací plochu, ale před rozehráním je tato plocha rozdělena LOS, která slouží jako určitá zábrana, stejně jako síť u síťových her, na dvě části. Před rozehráním se tedy družstva smějí pohybovat pouze na svém území jako je tomu u sportovních her síťového typu. Po snapu se mohou hráči pohybovat kdekoliv po hřišti, pokud není pravidly určeno jinak. Pokud bychom na celou hru pohlíželi jako na desítky menších her, které začínají až po rozehráním, tak se samozřejmě jedná o sportovní hru brankového typu.

V určitých parametrech se tedy americký fotbal podobá spíše pálkovacím, nebo síťovým hrám, ale nosné a převažující parametry jsou totožné s hrami brankového typu, kam také americký fotbal klasifikujeme. Možná právě skutečnost odlišnosti amerického fotbalu od ostatních evropských sportovních her z něj dělá tolik atraktivní sport.

Americký fotbal je jednoznačně invazivní sportovní hra, protože v jejím průběhu dochází k ovlivňování vlastní hry jednoho hráče přímou kooperací spoluhráčů a kompeticí protihráčů. Při hře také dochází k přímým tělesným kontaktům hráčů při snaze o ovládnutí společného předmětu. Tato sportovní hra patří k netradičním sportovním hrám v České republice, protože její působení v České republice není zatím dlouhodobé viz. bod 3.7.3, její finanční náročnost patří k nejvyšším mezi sportovními hrami.

Můžeme říci, že v USA se tento sport provozuje po celý rok a ve všech povětrnostních podmínkách, vyjma bouře, při které dochází k ohrožení života. V České republice se seniorská sezona odehrává na jaře a juniorská sezona na podzim, obě soutěže ve venkovním prostředí za jakýchkoliv povětrnostních podmínek, opět kromě bouře. Další formou je Vánoční turnaj o mistra České republiky v halové době amerického fotbalu. Výchovný účinek amerického fotbalu je především v rozvíjení schopnosti kooperace, který nutí hráče spolupracovat s ostatními spoluhráči a přispět tak svým výkonem k celkovému úspěchu.

Ostatní hlediska klasifikace jsou podrobněji rozebrána v bodě 3.6 – parametry amerického fotbalu.

3.5.1 Klasifikace amerického fotbalu v ostatních zemích

V zemích Evropy je klasifikace obdobná jako v České republice. Ve Spojených státech amerických, které jsou kolébkou amerického fotbalu, se klasifikací sportovních her příliš nezabývají, stejně jako v ostatních zemích světa. V USA teda americký fotbal spadá do Football family (fotbalová rodina) pod kolonku Gridiron football (viz. bod 3.7.2), stejně jako v Austrálii a na Novém Zélandu.

3.6 Parametry amerického fotbalu

Všechny parametry hry byly dříve v české lize amerického fotbalu (dále ČLAF) určeny pravidly National Collegiate Athletic Association (dále NCAA), což je asociace pořádající nejvyšší úroveň vysokoškolských soutěží ve Spojených státech amerických (dále USA), od sezony 2012 jsou pravidla v České republice určována podle IFAF, která jsou téměř totožná s pravidly NCAA, rozdíly jsou pouze v menších požadavcích na týmy a hřiště s ohledem na omezenější možnosti neamerických týmů.

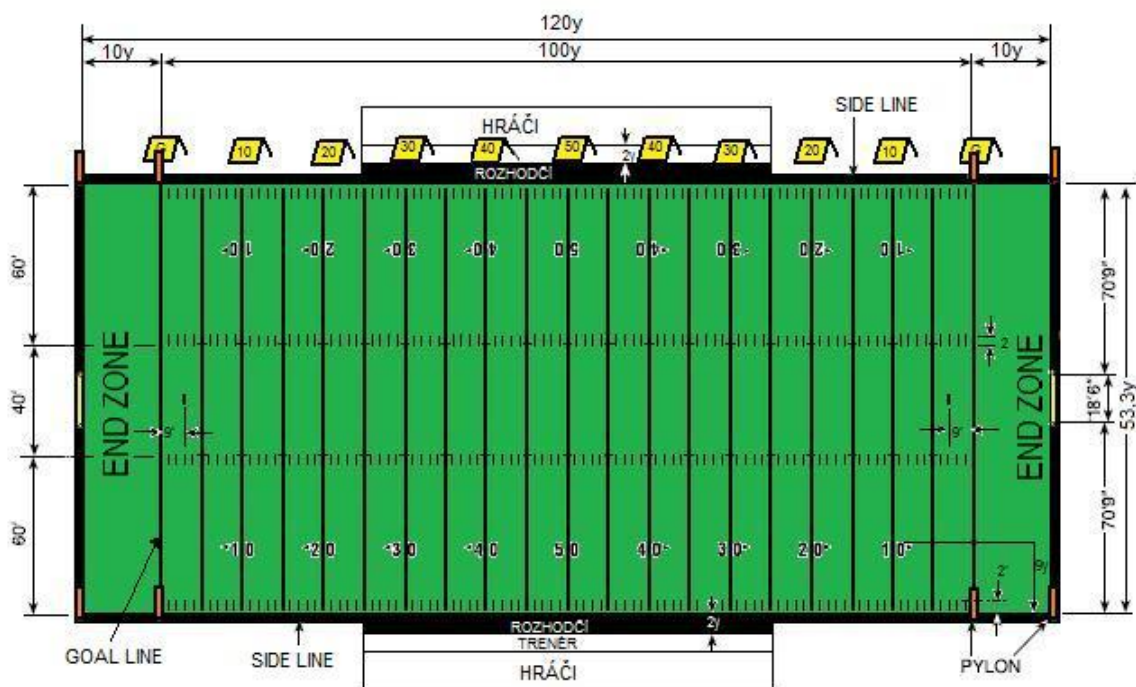
3.6.1 Hřiště

Hřiště pro americký fotbal je obdélník, který má rozměry 120 x 53,3 yardů ($1 \text{ yard} = 0,9144\text{m}$). Povrch hrací plochy je tráva, nebo umělý povrch. Tento obdélník je čarami příčně rozdělen do dvanácti desetiyardových pásem. Koncová pásma se nazývají end zone, ostatní pásma jsou očíslována od středu hřiště, kde je 50y středová čára a dále pak k oběma stranám 40y, 30y, 20y, 10y, na konci jsou již zmiňované end zones každého týmu. Čára, která vymezuje end zone uvnitř hřiště se nazývá goal line a je označována písmenem „G“. Ve vzdálenosti 9 stop ($1 \text{ stopa} = 30,4 \text{ cm}$), od goal line, směrem do hřiště, je vyznačena čára pro conversion (viz bod 3.6.4.1). Tato čára je dlouhá 2 stopy, je umístěna uprostřed šířky hřiště a je rovnoběžná s goal line.

Na hřišti mohou být příčné čáry označující polovinu každého pásma (*mimo end zones*), tedy pětiyardová území. Tyto čáry ale nejsou povinné. Mezi jednotlivými příčnými čarami mohou být u side lines (postranní čáry) vyznačené jednotlivé yardy pomocí příčných čar dlouhých dvě stopy, tyto čáry také nejsou povinné, stejně jako číslice namalované na hřišti, vzdálené devět yardů od side lines směrem do hřiště a označující jednotlivá území. Tato území však musí být označena pomocí měkkých stojanů s číslicemi u jednotlivých desetiyardových čar vně hřiště na straně hostujícího týmu. Všechny čáry na hřišti jsou široké čtyři palce ($1 \text{ palec} = 2,54 \text{ cm}$).

Hřiště je podélně rozděleno dvěma čarami, které jsou vzdálené šedesát stop od side lines a jsou s nimi rovnoběžné. Tyto čáry jsou přerušované a jsou vyznačené vždy, když protínají čáry rozdělující hřiště na příčná území (*mimo end zones*) a jsou na ně kolmé. Tyto přerušované čáry se nazývají hash marks. Na jejich úrovni může být značení jednotlivých yardů jako u side lines. Toto označení však také není povinné.

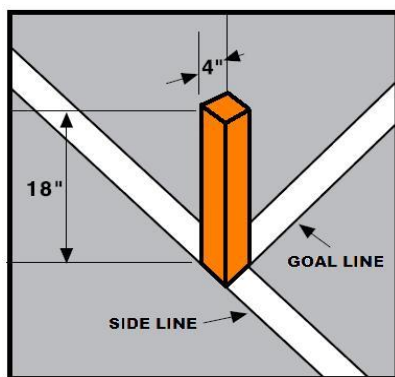
Ve vzdálenosti dvou yardů od každé side line vně hřiště je území, které je vyhrazeno pro pohyb čárových rozhodčích a do kterého nesmějí hráči ani trenéři vstupovat, pokud právě nedochází ke střídání. Prostor pro pohyb hlavních trenérů je vymezen dva až čtyři yardy od side line a ze stran je omezen prodloužením čar, které vyznačují 25y území. Prostor pro hráče týmu, kteří právě nejsou na hřišti, je vymezen čarou vzdálenou 4 yardy od side line a ze stran je omezen čarami prodloužujícími 25y území.



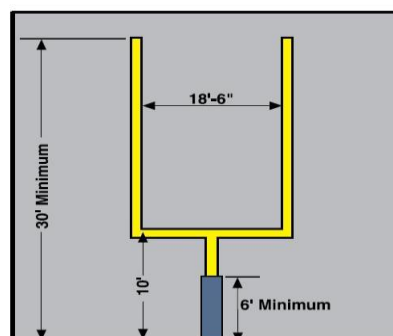
Obrázek č. 1 - Hřiště pro americký fotbal

3.6.2 Branky

V americkém fotbale jsou dva typy branek. Jedním typem branky jsou již zmiňované end zones. Jedná se o území, které je ohraničeno ze stran side lines, z přední strany pomocí goal line a je ukončeno koncovou čarou hřiště. V pravidlech jsou end zones vysvětleny jako teoreticky nekonečně vysoký kvádr, jehož základna je ohraničena výše uvedenými čarami a jeho přední stěna je nekonečně velká rovina. Na hřišti jsou v rozích end zones umístěny pylony z měkkého materiálu, oranžové, nebo červené barvy. Základnu těchto pylonů tvoří čtverec o rozměrech 4 x 4 palců. Výška pylonů je 18 palců. Pylony slouží pro lepší označení end zones, které jsou nejdůležitějšími územími na hřišti, pro lepší orientaci hráčů a rozhodčích a při sporných situacích při dosahování zisku bodů. Jelikož je přední stěna end zones teoreticky nekonečně velká rovina, k dosažení bodů může být míč nesen mimo side lines, pokud se však hráč, nesoucí míč, nachází oběma nohama uvnitř hřiště.



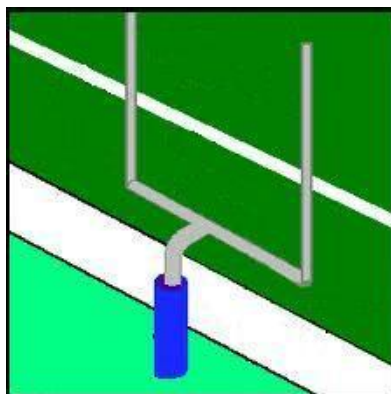
Obrázek č. 2 - Pylon označující end zone



Obrázek č. 3 - Branka 2. typu

Druhý typ branky se v americkém fotbale využívá pouze pro kopy. Branku tvoří dvě horizontální tyče umístěné na koncové čáře hřiště. Každá tyč je vzdálená 70 stop a 9 palců od side lines. Tyto tyče jsou bílé nebo žluté barvy a musejí být minimálně 30 stop vysoké. Jsou od sebe vzdáleny 18 stop a 6 palců a jsou spojeny vertikální tyčí stejné barvy. Tato tyč je umístěna ve výšce 10 stop od povrchu hřiště. Prostor pro získávání bodů je tedy dole ohraničen vertikální tyčí, ze stran ohraničen horizontálními tyčemi a je teoreticky nekonečně vysoký. Horizontální tyče musejí být do výšky minimálně 6 stop opatřeny ochranným materiálem, který tlumí nárazy a eliminují tak zranění hráčů při kontaktu s tyčí.

Výše popsaná branka tvoří tvar písmene „H“ a je převážně převzata z rugby. V dnešní době se však již většinou používají branky ve tvaru písmeny „Y“ (obrázky č. 3 a 4), kde jsou spodní části horizontálních tyčí nahrazeny jednou horizontální tyčí, která je umístěna za koncovou čarou hřiště a se zbytkem branky je spojena další vertikální nebo zaoblenou tyčí. Takto konstruovaná branka ještě více eliminuje kontakt hráče s její konstrukcí.



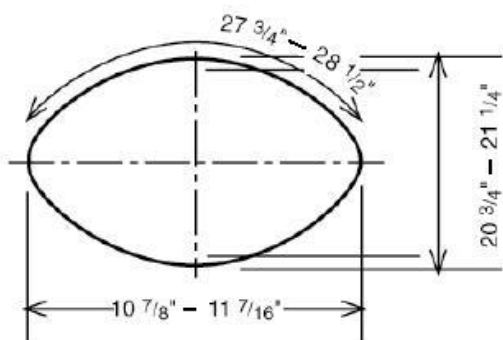
Obrázek č. 4 – Branka tvaru Y

3.6.3 Míč

Míč je vyroben ze čtyř stejných kusů kůže, které jsou k sobě přišity do tvaru protáhlého sféroidu (tvar zrna). Uprostřed jednoho ze čtyř spojů je velký šev s osmi příčnými stehy. Tento šev slouží k lepší manipulaci s míčem, především k udání rotace při hodu. Na polovině, kde se nachází šev, jsou dva příčné pruhy, které jsou široké jeden palec (2,54 cm) a mají bílou barvu stejně jako šev. Základní barva míče je hnědá.

Vzdálenost mezi zaoblenými špičkami míče je 10,875 palce až 11,4375 palce. Obvod míče, který je měřený přes obě zaoblené špičky, je 27,75 až 28,5 palce. Obvod míče přes jeho střed je 20,75 až 21,25 palců. Hmotnost míče je 400 až 425 gramů. Tlak vzduchu, stlačeného uvnitř míče je 0,85 až 0,92 atmosféry.

Tvar, rozměry, povrch a ostatní parametry míče jsou zvoleny tak, aby byly co nejvhodnější pro hru. Aby bylo míčem možné házet na dlouhé vzdálenosti, chytat jej, nosit jej s co nejmenším omezením pohybů potřebných k běhu a také do něj kopat.



Obrázek č. 5 – Návrh a rozměry míče na americký fotbal



Obrázek č. 6 – Míč na americký fotbal

3.6.4 Hráči a družstva

Utkání hrají dva soupeřící týmy. Z jednoho týmu nastupuje na hřiště jedenáct útočníků, z druhého týmu jedenáct obránců. Za určitých podmínek se role útočícího a bránícího týmu mění a tým, který měl na hřišti útočníky, je střídá za obránce a naopak. Jedno družstvo se tedy skládá z hráčů útoku, z hráčů obrany a z hráčů speciálních týmů (více v bodě 3.6.4.1). Jednotliví hráči mohou v rámci týmu působit v obraně, v útoku i ve speciálních týmech. Není tedy pravidly omezeno, že hráč, který hraje primárně v obraně, nesmí v kterékoliv části utkání nastoupit na útočnou pozici.

Na začátku utkání je minimální počet hráčů v každém týmu 22 (podle pravidel IFAF). V České republice je tento počet pravidly upraven na 18 hráčů z důvodu nízkého počtu hráčů v některých týmech. Celkový počet hráčů jednoho týmu však bývá 35 až 55 hráčů. Celkový počet hráčů, kteří mohou nastoupit do hry během jednoho utkání, je pravidly IFAF určen na 45 hráčů.

Podle pravidel IFAF mohou hrát oficiální utkání amerického fotbalu pouze muži. V České republice toto omezení neplatí, ale hráčky se v týmech objevují pouze ojediněle. Prozatím jediný mužský tým v ČLAF, za který v utkání hrála žena, je tým Prague Lions. V roce 2010 se začal budovat první ženský tým amerického fotbalu na území České republiky Prague Harpies. Tento tým postupně rozšiřuje svoji základnu, zatím však nenastoupil do žádného utkání. Dalo by se tedy říci, že družstva mohou být mužská, ženská i smíšená.

Každý hráč, který se aktivně zapojí do utkání, na sobě musí mít předepsanou výstroj – viz. DVD. Každý hráč musí mít fotbalové kalhoty, které mají stejnou barvu s ostatními hráči daného týmu. Přes výstroj musí mít oblečený zápasový dres, stejného designu a barev, jako dresy celého týmu, ale s rozdílným číslem od ostatních hráčů vlastního týmu. Toto číslo může být v rozmezí 1 – 99. Pokud hráč využívá vysoké ponožky, musí mít tyto ponožky stejnou barvu a design jako má většina hráčů týmu. Pokud hráč využívá fotbalové rukavice, smějí mít pouze šedou barvu, aby byly dobře rozeznatelné přestupky proti pravidlům a aby nemohlo dojít ke zmatení protihráče barvou podobnou míči.

3.6.4.1 Speciální týmy

Zjednodušeně by se dalo říci, že vždy, když se při hře kope do míče, tak jsou na hřišti speciální týmy neboli special teams. Tyto situace mohou v americkém fotbale nastat v pěti případech: na začátku každého poločasu utkání, po skórování jednoho z týmů – kdy dochází k tzv. potvrzení, neboli cension, po conversion, pokud se tým pokouší zahrát kop ze hry, při odevzdávání míče druhému týmu. Všechny special teams, které hraje útok, mají samozřejmě své oponentní special teams v obraně. Pro special teams platí určitá pravidla, která neplatí při hře a naopak, například, že při special teams nesmějí hráči bokovat protihráče pod pasem (viz. IFAF: Pravidla amerického fotbalu).

Special teams byly v minulosti považovány za něco méněcenného a nepříliš důležitého pro hru. V dnešní době se však stávají rovnocennou třetinou týmu společně s útokem a obranou. Všechny special teams jsou stejně jako obrana a útok tvořeny jedenácti hráči.

1. Kickoff vs. Kickoff return

Výkop, který se provádí na začátku každého poločasu, po conversion, nebo po úspěšném kopu ze hry (viz níže: field goal) z vlastní 35y čáry týmu. Tento výkop je prováděn ze stojanu na míč a provádí ho kickoff team. Jeho úkolem je odevzdat míč soupeři a zastavit ho v co nejméně výhodné pozici na hřišti (zpravidla co nejbližší jeho koncové zóně). Dalo by se tedy říci, že kickoff team je obranný tým.

Při tomto kopu musí míč překonat minimálně desetiyardovou vzdálenost směrem ke koncové zóně soupeře a tým, který míč jako první dostane pod kontrolu, ho získává ve svůj prospěch. Tohoto pravidla může využít kickoff team, který prohrává, nebo chce překvapit soupeře, když kopně míč tak, aby jej mohl sám získat pro svůj prospěch (zpravidla těsně za desetiyardovou vzdálenost), takto zahraný kickoff se nazývá onside kick.

Úkolem kickoff return týmu je přijmout vykopnutý míč a donést ho na nejvýhodnější pozici na hřišti, nebo pokud možno až do koncové zóny soupeře, což znamená touchdown (více v bodě 3.6.9.1). Kickoff return team tedy plní úlohu útočnou.

2. Field goal vs. Field goal block (return)

Field goal neboli kop ze hry hraje útočící družstvo v situaci, kdy předpokládá, že se z důvodu nedostatku času, nebo nevýhodné pozice na hřišti, nedokáže dostat do koncové zóny soupeře přihrávkou, nebo během, avšak není-li příliš vzdálené od branky soupeře.

Před tímto výkopem dochází ke snapu (viz. DVD) jako při klasické útočné akci. Snap je zachycen hráčem, který míč přidrží na zemi v takové poloze, aby ho mohl jeho spoluhráč – kicker (muž, který kope do míče) odkopnout do branky pro field goal. Field goal team tedy plní útočnou úlohu. Pokud je field goal úspěšný, získává kopající družstvo tři body. Po úspěšném field goal nastává kickoff. Po neúspěšném field goal, kdy míč přešel přes goal line, rozehrává družstvo, které do této chvíle bránilo, z místa, odkud byl field goal prováděn.

Úkolem field goal block (return) týmu je zabránit (blokovat) kopajícímu týmu v úspěšném kopu na branku. Při tomto bránění však nesmějí atakovat centra, který provádí snap, hráče, který drží míč a ani hráče, který provádí kop. Při této situaci plní tento tým obrannou úlohu. Dalším úkolem může být zachytit neúspěšný (krátký) kop a donést (vrátit = return) ho na pozici, která je pro tým nejvýhodnější. V této situaci plní tento tým úlohu útočnou a dalo by se říci, že se z něj stává kickoff return team.

Prakticky stejné týmy nastupují při extra point, což je jedna z možností conversion.

3. Punt vs. Punt return

Punt volí útočící družstvo, když předpokládá, že se nedokáže dostat do koncové zóny soupeře na zbývající počet pokusů, ani kopnout field goal. Při tomto odkopu dochází ke snap, kdy míč chytá sám kopající hráč a odkopává míč z rukou. Snahou punt team je odevzdat míč soupeři a zastavit je v co nejméně výhodné pozici na hřišti – stejně jako kickoff team. Tento tým tedy plní obranné úlohy.

Úkolem punt return team je zabránit v samotném odkopu míče, přičemž nesmějí atakovat centra nebo hráče, který míč odkopává. V této situaci plní úlohu obrannou. Dalším úkolem je přijmout odkopnutý míč a donést ho na pozici co nejvýhodnější pro tým. V této situaci plní tým útočné úlohy.

Při punt není míč volný jako při kickoff, takže ho nemohou získat hráči odkopávajícího týmu. Jediná výjimka nastává, když se odkopávaného míče dotkne hráč punt return týmu, ale nezíská nad ním kontrolu, nebo ji získá, ale následně ztratí, poté ho mohou získat hráči punt týmu.

3.6.5 Rozsah pohybu hráčů

Hráči se po hřišti pohybují pomocí chůze, běhu a skoků. Ke svému pohybu nevyužívají žádného živého či neživého dopravního prostředku, ani žádného náčiní připevněného k tělu.

Při hře využívají obě družstva celou plochu hřiště. Před rozehráním každé akce rozhodčí položí míč na místo rozehrání. Virtuální čára, která protíná míč a je kolmá na obě side lines, se nazývá, line of scrimmage (dále LOS). Tato virtuální čára je široká 30 cm (nejdelší rozměr míče) a rozděluje hřiště před rozehráním akce na území útoku a území obrany. Mezi družstvy vznikne tzv. neutral zone, což je území, do kterého před rozehráním nesmějí zasahovat hráči obrany ani hráči útoku s výjimkou centra, který provádí snap.

Před snapem se hráči obrany mohou pohybovat neomezeně ve svém území, po snapu kdekoliv po hřišti.

Hráči útoku se také před rozehrávkou mohou pohybovat kdekoliv ve svém území, ale minimálně 1 sekundu před snapem musejí zaujmout základní postavení, ve kterém se nehýbou. Jedinou výjimkou je tzv. motion, což je pohyb hráčů útoku do stran. Tento pohyb však nesmějí provádět dva hráči současně.

3.6.6 Cíl hry

Cílem celého týmu je získat v utkání více bodů než soupeř. Jak lze získat body je popsáno v bodě 3.6.9. Získávání bodů je primárním cílem útoku, ale může je získávat i obranná složka týmu.

Primárním cílem obrany je zabránit útoku soupeře v získávání bodů a v dosahování jednotlivých území a tím vytvářet nejvýhodnější pozici pro útok. Obrana může získávat body, když donese míč do end zone soupeře po interception (zachycení přihrávky), nebo po sebrání fumble (vyražený míč, který může získat jakýkoliv hráč).

3.6.7 Doba hry

Celkový čas utkání v České republice je 48 minut čistého času. Toto utkání je rozděleno do čtyř čtvrtin po 12 minutách. Mezi druhou a třetí čtvrtinou je poločas, který trvá 20 minut. Každý poločas začíná kick off. Los na začátku zápasu rozhodne, který tým bude vykopávat v prvním poločase a který ve druhém. Tým, který vyhraje los, si při hodů mincí může vybrat, jestli chce jako první přijímat výkop, nebo bude přijímat v druhém poločase. Tým, který vykopává jako první, si volí stranu hřiště (end zone, kterou bude bránit), v druhé půli si volí stranu hřiště oponentní tým.

Mezi první a druhou čtvrtinou je minutová přestávka stejně jako mezi třetí a čtvrtou čtvrtinou. Během této přestávky si týmy vymění end zones, které brání. Rozhodčí přemístí míč do správného postavení tedy zrcadlově. Bodem pro zrcadlení je prostředek hřiště, tedy prostředek příčné čáry rozdělující polovinu hřiště.

3.6.7.1 Prodloužení (over time)

Pokud mají na konci normální hrací doby oba týmy shodný počet bodů, nastává prodloužení. V ČLAF se tyto zápasy rozhodují pomocí sad útoků v red zone, což je území vymezené 20y příčnou čarou a end zone. Los rozhodne, který tým začne útočit z 20y příčné čáry směrem k bližší end zone a který bránit. Útočící tým se snaží skórovat touchdown (viz. bod 3.6.9) – za stejných podmínek jako během normální hrací doby. Bránící tým se snaží ubránit svou end zone. Po úspěšném dobývání dochází ke conversion a poté k výměně úloh soupeřů. K výměně úloh dochází také po neúspěšném dobývání end zone, tedy vyčerpání pokusů ke skórování.

Při prodloužení nejsou povoleny kopy, takže tým nemůže zvítězit kopem ze hry, ani provádět kop při conversion. V jedné této sadě proto každý tým jednou útočí a jednou brání. Pokud sada skončí nerozhodně, následují další sady, dokud v některé není rozdíl ve skóre jednotlivých týmů. Zápas vyhrává tým, který získal větší počet bodů v některé ze sad. Počty bodů z prodloužení se započítávají do celkového počtu bodů v utkání.

3.6.7.2 Spouštění a zastavování času

Ve většině sportovních her, jejichž utkání je vymezeno časovým úsekem, se jedná o čas „hrubý“ (bez jeho zastavování), nebo o čas „čistý“, kdy dochází k jeho zastavování a opětovnému spouštění na určité znamení. Jak je výše uvedeno, utkání amerického fotbalu je měřeno čistým časem. V praxi je však spouštění a zastavování času kombinací času čistého a hrubého. V určitých situacích dochází k jeho zastavení a znovuspuštění a v určitých situacích se čas nezastavuje.

Tato skutečnost rozšiřuje taktickou složku herního výkonu o další rozměr, protože trenér musí zvolit vhodnou hru i vzhledem k časovému hledisku. Obzvláště několik minut před koncem utkání, které je vyrovnané, zvyšuje taktizování s časem atraktivitu utkání. Tuto taktickou složku navíc rozšiřují timeouts. Každý tým má k dispozici tři timeouts v každém poločase a upozornění zbývajících posledních dvou minut do konce poločasu,

které automaticky zastavují čas. Všechny situace, při kterých je čas zastaven, jsou popsány v pravidlech, pro představu uvádíme některá základní pravidla.

Čas se nezastavuje pokud:

- Hráč, který nese míč, byl zastaven uvnitř hřiště.
- Hráč chytil přihrávku a byl zastaven uvnitř hřiště.
- Došlo k fumble a ztracený míč zalehl hráč útoku.

(Zjednodušené pravidlo říká, že pokud se jednalo o běhovou hru nebo o přihrávku dopředu, kterou hráč zachytil a pokračoval v nesení míče a tento hráč byl zastaven ve hřišti, nebo spadl vlastní vinou – čas se nezastavuje.)

Čas se zastavuje pokud:

- Hráč, který nesl míč, vyběhl, nebo byl vytlačen ven ze hřiště.
- Přihrávka dopředu byla nekompletní, tzn. nikdo míč nezachytil před dopadem na zem.
- Došlo ke zranění hráče a je potřeba jeho ošetření.
- Jeden z týmů skóroval.
- Jeden z týmů získal první down – tedy čtyři nové pokusy na dosažení dalšího území.
- Dochází k výměně rolí útočícího a bránícího týmu.
- Míč se dostal mimo hřiště.
- Došlo k faulu.
- Zbývají dvě minuty do konce jednoho z poločasů.
- Jeden z týmů využil svůj timeout.

Na rozehrání další hry má útočící tým 40 vteřin. Tento časový úsek startuje při umístění míče na výchozí postavení a znamení rozhodčího. Čas na rozehrání je signalizován ukazateli na obou kratších stranách hřiště. Pokud nejsou ukazatele k dispozici, je rozehrávající tým upozorněn rozhodčím, který oznámí posledních deset vteřin do rozehrání a poté odpočítává posledních pět vteřin. Pokud tým nestihne rozehrát v tomto časovém úseku, je penalizován 5y za zdržování hry.

3.6.8 Charakter hry

Obě družstva mají dlouhodobě stejný úkol, ale současně mají rozdílné úkoly. Když se jedno družstvo snaží získávat území, druhé se mu v tom snaží zabránit. Jedno družstvo má tedy úlohu pouze útočnou a druhé převážně obrannou.

Při hře dochází k přímým soubojům o společný předmět a vlastní hra každého hráče je tedy ovlivněna kooperací s vlastními hráči i kompeticí protihráčů. Americký fotbal je tedy sportovní hrou invazivního charakteru. Jelikož se jedná o velice kontaktní sportovní hru, kde hráči ke kontaktu využívají svá těla a síla kontaktu není nijak omezena pravidly, patří americký fotbal jistě mezi jednu z nejinvazivnějších sportovních her.

Střídání útočných a obranných úkolů družstva je pravidelné vzhledem k počtu ubráněných pokusů soupeře v jedné sadě, potřebných k výměně útočné a obranné role. Je však nepravidelné ve vztahu k času. K výměně rolí útočícího a bránícího družstva může tedy dojít v jakékoliv situaci. To, že jedno z družstev bylo v roli útočícího družstva delší časový úsek než druhé družstvo, ještě nemusí znamenat, že mělo více útočných pokusů, nebo že získalo více yardů ze soupeřova území.

3.6.9 Skórování

V americkém fotbale je více způsobů, jak získat body. Každý z těchto způsobů je oceněn jinou bodovou hodnotou při úspěšném dosažení.

3.6.9.1 Touchdown (6 bodů)

Touchdown je nejčastější a bodově nejvýše ohodnocený způsob skórování. Tým získává šest bodů, pokud donese nebo úspěšně přihraje míč do soupeřovy end zone způsobem povoleným pravidly. Touchdown může skórovat útok, obrana po zachycení přihrávky, nebo sebrání volného míče, kickoff return team, punt team a punt return team.

3.6.9.2 Field goal (3 body)

Field goal je druhý nejlépe ohodnocený způsob získávání bodů, který se také nazývá kop ze hry. Možnost field goal využívá útočící družstvo, které má poslední pokus na dosažení end zone, ale je příliš vzdálené pro úspěšné překonání dané vzdálenosti, nebo nechce riskovat neúspěch při přihrávce nebo běhu. Další možností může být, že se družstvo po úspěšném field goal dostane do dostatečného vedení v utkání. Míč je při kopu přidržován jedním z hráčů u země. Kopající hráč směřuje míč do branky pro kopání tedy mezi svislé tyče a nad vodorovnou tyč.

3.6.9.3 Safety (2 body)

Safety skórují hráči obrany, pokud složí útočícího hráče s míčem v jeho vlastní end zone. Pokud má útočící hráč míč stále pod kontrolou, jedná se o safety. Pokud kontrolu nad míčem ztratí před dotykem kolene, hýždě, nebo zad se zemí a míče se zmocní obránce, jedná se o touchdown. Další možností získání safety je, když útočící družstvo provádí nevydařený snap a míč překoná celou vlastní end zone.

3.6.9.4 Conversion (1-2 body)

Conversion neboli potvrzení se provádí vždy, pokud byl skórován touchdown. Conversion provádí tým, který skóroval. Potvrzení je vždy rozehráváno z čáry pro conversion (viz. bod 3.6.1) a má dvě varianty:

a) Conversion - potvrzení přihrávkou nebo doběhem do end zone soupeře (2 body)

Hráči útoku rozehrávají klasickou akci, jakou rozehrávají při hře. Po úspěšném pokusu dosažení end zone jsou týmu připočteny dva body. Pokud je pokus neúspěšný, skóre se nemění. Pokud se míče zmocní obránci a dosáhnou s ním soupeřovu end zone, připisují si oni dva body.

b) Extra point - potvrzení kopem (1 bod)

Útočící družstvo provádí field goal z čáry pro conversion. Při úspěšném pokusu si připisují jeden bod. Při neúspěšném se skóre nemění. Pokud se míče zmocní obránci a dosáhnou s ním soupeřovu end zone, připisují si oni dva body.

3.6.10 Penalizace

Penalizace je v americkém fotbale prováděna formou posunutí pozice míče v neprospěch faulujícího týmu. Fauly jsou ohodnoceny počtem yardů, o které je pozice míče následně posunuta. Hodnoty jsou pět yardů za malé přestupky proti pravidlům, jako je například zdržování hry, dále pak deset yardů za větší přestupky jako je například držení a nejvíce patnáct yardů například za stažení protihráče za ochrannou mříž helmy. Pro obranu, útok i pro special teams platí jiná pravidla, proto jsou samozřejmě různé i fauly. Některé fauly jsou společné a nesmějí se jich dopouštět hráči na žádných pozicích.

V případě, že se hráč dopustil závažného porušení pravidel, může být rozhodčím vyloučen ze hry. Pokud je hráč ze hry vyloučen, jako další trest má automaticky zakázáno nastoupit do dalšího utkání. Následně může být po přezkoumání provinění disciplinární komisí potrestán zakázaným startem na více utkání, nebo peněžní pokutou.

3.7 Historie amerického fotbalu

První zmínky o americkém fotbale pocházejí z druhé poloviny 19. století ze Spojených států, kde se zrodil jako variace na kopanou a rugby, které se sem dostaly z Anglie. Výhradně však jako univerzitní sport s názvem Princeton Rules, který se hrál pouze na nejprestižnějších školách, jako jsou Princeton, Harvard, Yale a další. V roce 1876 byla založena Intercollegiate Football Association, která ustanovila a uspořádala první pravidla.

V osmdesátých letech 19. století přišly zásadní změny celé hry, když se hráč a později i trenér Yale College, Walter Camp viz bod 3.7.1, zasloužil o mnoho změn a nových pravidel, které přispěly k odtržení této nové hry od rugby a kopané. Vznikla tak první podoba amerického fotbalu, jejíž základy přetrvávají dodnes. Tato podoba byla také nazývána Gridiron football viz bod 3.7.2. Formování pravidel ve Spojených státech bylo dokončeno v roce 1912.



Obrázek č. 7 – Tým amerického fotbalu na přelomu 19. a 20. století

V roce 1920 vznikla první profesionální liga s názvem American Professional Football Association, která byla o dva roky později přejmenována na National Football League (NFL). Roku 1959 vzniká konkurenční mladší liga American Football League (AFL). Na základě dohody mezi NFL a AFL se v roce 1967 uskuteční zápas mezi vítězi jednotlivých lig: AFL-NFL World Championship Game. Obě soutěže se slučují v roce 1970 pod název National Football League a v roce 1971 se hraje zápas o titul NFL nazvaný Super Bowl.

3.7.1 Walter Camp

Walter Camp se narodil 7. dubna 1859 ve městě New Britain ve státě Connecticut v USA. Díky zásadním změnám celé hry, které vymyslel, prosadil a které se používají dodnes, a díky svým sportovním a trenérským výkonům je právem nazýván „otec amerického fotbalu“.

V roce 1876 začal studovat na Yale College, kde začal hrát tehdejší podobu amerického fotbalu. Hned následující rok se stal kapitánem školního družstva. College

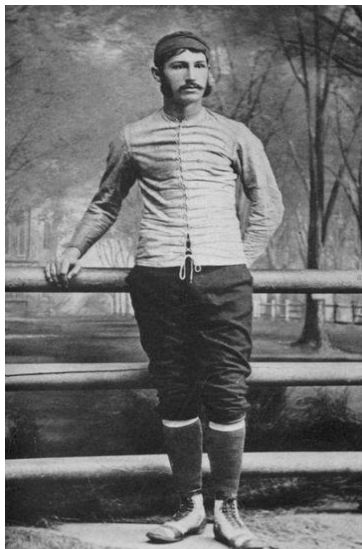
dokončil v roce 1880, poté byl přijat ke studiu medicíny na Yale, studium ale nedokončil kvůli onemocnění břišním tyfem, po uzdravení začal pracovat ve firmě na hodinky. V letech 1888 až 1892 působil jako hlavní trenér družstva amerického fotbalu Yale Bulldogs, které třikrát dovedl k vítězství ve státním šampionátu v letech 1888, 1891 a 1892. Během svého pětiletého trenérského působení na Yale se nesmazatelně zapsal do statistik, kdy vyhrál 67 zápasů a 2 zápasy prohrál. Od roku 1892 až do roku 1895, Camp působil jako hlavní trenér Stanford University. Camp zemřel v roce 1925. V roce 1951 byl jako trenér zařazen do síně slávy.

Jeho největším počinem z hlediska vývoje amerického fotbalu byly změny, které v této hře postupně provedl:

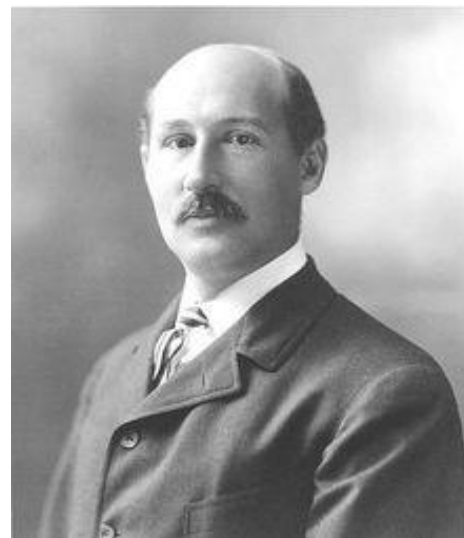
- Zavedl rozehrávání jednotlivých her rozehrávkou dozadu mezi nohama centra, které je známé jako snap.
- Systém několika pokusů (downs) na dosažení určité vzdálenosti.
- Upřesnil jednotlivé způsoby skórování a jejich bodové ohodnocení.
- Podmínka sedmi hráčů na LOS před rozehráním každé hry.
- Rozlišení jednotlivých hráčských pozic a jejich úkolů.
- Zavedení pozice quarterbacka a s tím spojené povolené přihrávky směrem vpřed.
- Zavedení safety jako možnost získání bodů bez držení míče, jeho ocenění dvěma body a následný výkop týmu, který body nezískal.
- Kick off z dvacetiyardové vzdálenosti.
- Nové značení hřiště, které zahrnuje příčné čáry a hash marks.

Během svého života sepsal téměř třicet knih a přes dvě stě padesát článků o problematice amerického fotbalu, trénování a tělesných cvičení. Byl zastáncem cvičení, které zlepšují fyzickou zdatnost nejen u sportovců. Během první světové války působil jako poradce armády v otázkách zvyšování tělesné zdatnosti. Sestavil systém tělesných aktivit, který ve své přípravě začala používat armáda i námořnictvo. Tento systém nazval

„Daily dozen set up“ („každodenní tucet pro nastartování“). Systém se skládá z dvanácti cvičení, které je možné vykonat během osmi minut a které by měl provádět každý člověk poté, co vstane z postele.



Obrázek č. 8 – Walter Camp jako kapitán družstva Yale



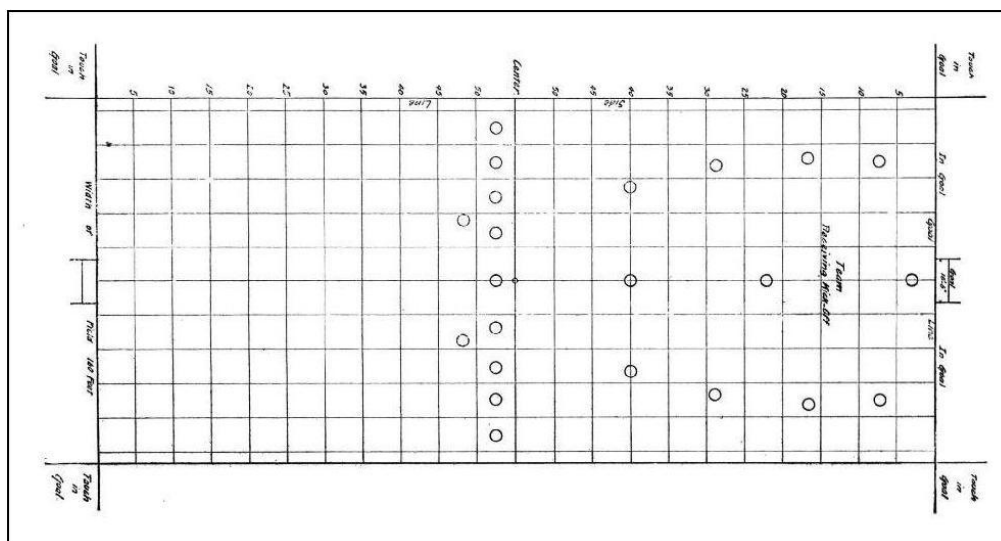
Obrázek č. 9 – Walter Camp v roce 1910

3.7.2 Gridiron football

Název Gridiron football vznikl za anglického slova „grid“, které znamená „mřížka“. K tomuto názvu přispělo značení čar na hřišti, které bylo do tvaru mříže. Zakladatelem tohoto značení byl Walter Camp. Mříž pomáhala vhodně určit místo, kam byl donesen míč v minulé hře a tedy i místo, odkud se bude rozehrávat hra následující. Od sportovních her, které měly spíše podobnost s rugby se rozlišoval především značením hřiště, chrániči, které hráči používali, přihrávkami směrem vpřed, jednotlivými hráčskými pozicemi a formacemi družstva. Od mřížového značení hřiště se upustilo na začátku 20. století, kdy Walter Camp zavedl značení příčných čar, krátkých čar označující yardy a hash marks, které slouží dodnes. Došlo tak ke zjednodušení značení hřiště a určování místa nové rozehrávky.

Označení Gridiron football pro vlastní sportovní hru se dnes ve světě ještě používá především v Austrálii a na Novém Zélandu. V USA a v Kanadě je Gridiron football zastřešujícím termínem pro všechny formy amerického a kanadského fotbalu související s těmito sporty, které jsou charakteristické hřištěm rozděleným příčnými čarami. Termín

„Gridiron“ je v Severní Americe také využíván jako označení hrací plochy a to především v poetickém, nebo bojovném významu.



Obrázek č. 10 – Nákres hřiště amerického fotbalu s rozestavením hráčů na kick off z roku 1904

3.7.3 Historie amerického fotbalu v České republice

V České republice se první signály o existenci amerického fotbalu objevily kolem roku 1990 díky televizním upoutávkám z Ameriky. Na vlastní oči mohl divák v České republice vidět fotbal poprvé v listopadu roku 1990 v exhibičním utkání dvou německých týmů v Praze. Toto exhibiční utkání bylo natolik motivující, že skupina několika mladých lidí se dala do práce a vznikl první český tým Prague Lions. Po organizačních změnách se část týmu odpojuje a zakládá konkurenční tým, Prague Cocks. Někteří hráči nesouhlasí s organizací týmu, proto se přibližně polovina hráčů od týmu odlučuje a zakládá další tým Prague Panthers. Prague Cocks po sléze zanikají.

Zprávy o americkém fotbale se šíří východním směrem a o dva roky později se rozrůstá česká fotbalová rodina o celky Brno Alligators a Ostrava Steelers. Tyto čtyři kluby se také stávají v roce 1994 zakládajícími členy ČAAF, která se stává zastřešující organizací amerického fotbalu v celé České republice. První ročník ČLAF se uskutečňuje

na podzim roku 1994. Po schválení komorou sportovních svazů na valné hromadě Českého svazu tělesné výchovy (ČSTV) se 18. dubna 1998 ČAAF stává sdruženým členem ČSTV. Ve stejném roce se stává také členem EFAF.

Už od začátku je velice složité sehnat drahou ale potřebnou výstroj, dostatek finančních prostředků, vybavení nutné pro trénink, trenéry nebo hráče, kteří fotbal neznají pouze z televizních obrazovek. Všechny týmy se snaží využít důležité pomoci ze zahraničí, především z Německa a USA. Příchod amerických trenérů do některých týmů na konci devadesátých let byl velikým přínosem pro celý český fotbal. Vytvářejí se základní improvizované metodické postupy, dochází ke školení rozhodčích.

Během dalších let se o fotbal v ČR zajímá stále více lidí. Svědčí o tom první sponzorské smlouvy, nárůst divácké návštěvnosti na jednotlivých utkáních a hlavně vzrůstající počet týmů. Některé týmy zanikají v důsledku nedostatku hráčů nebo peněz.

V roce 2012 se ČAAF podařilo pod svou záštitou shromáždit všechny týmy hrající soutěž s jedenácti hráči čili klasický americký fotbal, i týmy, které hrají jeho obměnu se sedmi hráči. V jedenáctkové soutěži se jedná o kluby: Prague Panthers, Prague Lions, Prague Blackhawks, Brno Alligators, Ostrava Steelers, Pilsen Patriots, Příbram Bobcats, Liberec Titans, Pardubice Stallions a Wrocław Giants, což je tým amerického fotbalu z Polska, hrající českou nejvyšší soutěž. Mezi týmy hrající sedmičkové soutěže pak patří: Bílovice Sigrs, Budweis Hellboys, Pardubice Bucks, Prague Běčko, Prague Mustangs, Šumperk Dietos, Trutnov Rangers, Ústí nad Labem Blades, Znojmo Knights.

Celkový počet 19 týmů ukazuje pozitivní rozvoj amerického fotbalu v České republice. Na Evropské scéně dosáhl největších úspěchů tým Prague Panthers, který v roce 2009 vyhrál EFAF Cup, což je obdoba Evropské ligy v kopané. Česká republika má také svoji reprezentaci, která se pravidelně zúčastňuje turnajů o mistra Evropy. Největším úspěchem je 3. místo z roku 2003 z turnaje v Kodani.

3.8 Herní systematika

Systematika je věcné, přehledné, teoreticky a logicky zdůvodněné uspořádání herních činností. Je chápána jako dynamická kategorie, kterou je možné vzhledem ke hře doplňovat o nové herní činnosti jednotlivce, tak i skupin hráčů a celého družstva.⁵

Herní systematika je tedy analýza sportovní hry z hlediska činností hráčů a celého týmu. Do herní systematiky patří herní činnosti jednotlivce, herní kombinace a herní systémy.

3.8.1 Herní činnost jednotlivce

Psychomotorická činnost hráče zaměřená na řešení herní situace. Každá h. č. j. má několik způsobů provedení (technické varianty) a využití (varianty taktické). Rozlišujeme h. č. j. pomocné (pro usnadnění práce spoluhráče), přípravné (pro vlastní účelné zapojení), kombinační (v rámci spolupráce při akci a koncové, finální (zakončující akce). Postupné plynulé navazování dvou nebo více h. č. j. jedním hráčem se nazývá „řetěžením“ (řetězce h. č. j.). Ve většině sport. her lze rozlišit h. č. j. útočné a obranné; v síťových sport. hrách se jednou h. č. j. řeší téměř vždy obranné i útočné úkoly současně. Herní činnosti brankáře vyplývají z důležitosti jeho funkce pro obranu družstva a z odlišných tech. a takt. možností jeho hry stejně jako z výsad poskytovaných hráči pravidly. Do obranných činností patří takt. stavění a přemísťování, včasné vybíhání (vyjíždění), aby se zmocnil míče (kotouče) nebo aby zmenšil střelecký úhel, jisté chytání, popř. vyrážení nebo srážení míče do brankoviště (házená, kolová). Z útočných činností je nejvýznamnější zakládání útoku rychlým a přesným rozehráním míče (fotbal). V některých sport. hrách též možnost zapojit se do hry pro přečíslení soupeře, pro takt. zdržování hry apod.⁶

⁵ ZAŤKOVÁ, Viera a Ján HIANIK. *Hádzaná: Základné herné činnosti*. Bratislava: Univerzita Komenského, 2009. ISBN 978-80-223-2494-6.

⁶ *Encyklopedie tělesné kultury*. 1. vyd. Sv. 1. Autorský kolektiv pod vedením hlavní redakce: PhDr. Ernest Demetrovič (předseda). Praha: Olympia, 1988. s. 185.

3.8.2 Herní kombinace

Účelné časově a prostorově zkoordinované herní činnosti jednotlivce, dvou nebo více spoluhráčů. Rozlišujeme útočné a obranné kombinace. Při popisu h. k. se bere v úvahu počet aktivně se podílejících, jejich funkce a vymezuje se prostor provádění, popř. tech. stránka provedení.⁷

3.8.3 Herní systém

Též systém hry družstva, organizace individuálních a skupinových herních činností zaměřená na plnění herních úkolů v jednotlivých úsecích utkání podle toho, zda jde o útočnou nebo obrannou fázi hry. Charakteristické pro h. s. je zákl. rozestavení hráčů, z kterého většinou vyplývají i specializované hráčské funkce. Ve fotbalu (kopané) se zvoleným h. s. současně řeší útočná i obranná fáze hry, v jiných sport. hrách jsou útočné a obranné systémy samostatné. Rozlišujeme zákl. útočné herní systémy: rychlý protiútok (popř. protiútok, rychlý útok) či postupný útok a zákl. obranné herní systémy: územní (zónový), osobní a kombinovaný.⁸














Všechny herní činnosti jednotlivců, herní kombinace a herní systémy amerického fotbalu jsou podrobně rozebrány v praktické části této práce – v DVD.

⁷ *Encyklopedie tělesné kultury*. 1. vyd. Sv. 1. Autorský kolektiv pod vedením hlavní redakce: PhDr. Ernest Demetrovič (předseda).. Praha : Olympia, 1988. s. 185.

⁸ *Encyklopedie tělesné kultury*. 1. vyd. Sv. 1. Autorský kolektiv pod vedením hlavní redakce: PhDr. Ernest Demetrovič (předseda).. Praha : Olympia, 1988. s. 186.

3.8.4 Grafické znázornění činností ve sportovních hrách

Pro přesnější představu o pohybu hráčů a míče během jednotlivých činností se využívá grafického znázornění jednotlivých činností. Toto grafické znázornění je jednotné pro všechny pohybové hry - malé i velké (sportovní). V americkém fotbale je toto grafické značení částečně pozměněné pro naše potřeby.

-  - center
-  - útočník
-  - útočník v novém postavení
-  - obránce
-  - obránce v novém postavení
-  - pohyb hráče bez míče
-  - pohyb hráče s míčem
-  - klamavé nesení míče
-  - naznačení přihrávky
-  - přihrávka
-  - střela (kop)
-  - naznačení
-  - blokování
- 1, 2, 3 - pořadí akcí
- E - defensive end (pozice v obraně)
- T - defensive tackle (pozice v obraně)
- S - Sam – (strong) – silný linebacker (pozice v obraně)
- W - Will – (weak) – slabý linebacker (pozice v obraně)
- M - Mike – (middle) – prostřední (vnitřní) linebacker (pozice v obraně)
- CB - cornerback (pozice v obraně)
- SS - strong safety (pozice v obraně)
- FS - free safety (pozice v obraně)

3.9 Slovník cizích pojmů

- **block** (*blok*) – **blok, blokovat, zamezit, překazit**
- **conversion** (*kanveržn*) - **potvrzení** - možnost získání bodů (potvrzení tuchdown, donesením, nebo přihrávkou míče do koncové zóny)
- **down** (*daun*) – **pokus** - počet pokusů útoku na překonání deseti-yardové vzdálenosti (v americkém fotbale), (*množné číslo: downs*)
- **end zone** (*end zoun*) - **koncová zóna hřiště**, (*množné číslo: end zones*)
- **extra point** (*extra pojnt*) – **bod navíc** - možnost získání bodů (potvrzení touchdown úspěšným kopem)
- **field** (*fld*) - **hřiště**
- **field goal** (*fld goul*) – **kop ze hry** - možnost získání bodů
- **fumble** (*fambl*) – **volný míč**
- **goal** (*goul*) - **branka**
- **goal line** (*goul lajn*) – **branková čára**
- **hash marks** (*heš marks*) – **dělicí označení** – přerušované čáry paralelní se side lines, které určují pozici míče
- **interception** (*intersepšn*) – **zachycení přihrávk**
- **kick** (*kik*) – **kop, kopat**
- **kicker** (*kikr*) – **kopáč** – hráč, který kope do míče
- **kickoff** (*kik of*) – **výkop**
- **line of scrimmage** (*lajn of skrimidž*) - **čára rozehrání** (základního postavení)
- **mottion** (*moušn*) – **posunovat, hýbat** – pohyb do strany před snapem
- **neutral zone** (*njútrl zoun*) – **neutrální zóna**
- **on side** (*on sajd*) – **do strany**
- **over time** (*our tajm*) - **prodloužení**
- **punt** (*pant*) – **výkop z nadhozu**
- **quarterback** (*kvótrbek*) – **zadák, rozehra** – hráč útoku, který rozehrává míč
- **retrurn** (*rytern*) – **vrácení, návrat**
- **safety** (*sejfty*) možnost získání bodů (složení protihráče s míčem v jeho vlastní end zone)
- **side line** (*sajd lajn*) – **postranní čára**

- **sféroid** (*sféroid*) těleso vzniklé rotací elipsy kolem své středové osy (tvar zrna)
- **snap** (*snep*) – **rozehrání, podání míče**
- **special team** (*spešl tým*) – **speciální tým**
- **time out** (*tajm aut*) – **oddychový čas**
- **touchdown** (*tačdaun*) možnost získání bodů (donesení míče do koncové zóny)

4 ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKA VIDEOPOŘADU

NÁZEV: Herní systematika amerického fotbalu (VIDEOPŮŘAD)

POŘAD JE URČEN PRO: hráče a trenéry amerického fotbalu, pro studenty a vyučující tělovýchovných oborů

STRUČNÁ ANOTACE: Videopůřad je zaměřen na herní systematiku amerického fotbalu, představení jednotlivých pozic a popisu amerického fotbalu.

ROK VZNIKU: 2012

JAZYKOVÁ VERZE: česká

DĚLKA POŘADU: 37 minut, 30 sekund

DRUH A FORMÁT ZÁZNAMU: barevný, DVD

ZVUK: mono

MÍSTO NATÁČENÍ: atletický stadion Fialka, Brodská ulice, Příbram VII

MAJITEL MATRICE: Filip Troch

ODBORNÍ PORADCI: David Dobiáš, Martin Kocián, Zbyšek Lavička, Pavel Krásný

SCÉNÁŘ: Filip Troch

KAMERA: Filip Troch, Radek Tydlačka, Zbyšek Lavička

HUDBA: Freeplay Music

ZVUK: Filip Troch

AUTOR KOMENTÁŘE: Filip Troch

KOMENTÁŘ: Filip Troch

STŘIH: Filip Troch

REŽIE: Filip Troch

ÚČINKUJÍCÍ: David Dobiáš, Tomáš Fix, Radek Tydlačka, Martin Šindler, Josef Řihák, Zbyšek Lavička, Bohuslav Rom, Filip Troch, Tomáš Kadlec, Tomáš Rom, Jiří Kohut

TYP VÝUKOVÉHO MATERIÁLU: dokumentární videopůřad

5 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
1	3s		<i>symetrický nápis - bílý na černém pozadí: Západočeská Univerzita v Plzni pod nadpisem animace znaku Západočeské Univerzity v Plzni</i>	
2	3s		<i>symetrický nápis - bílý na černém pozadí Pedagogická fakulta</i>	
3	3s		<i>symetrický nápis - bílý na černém pozadí Katedra tělesné a sportovní výchovy</i>	
4	3s		<i>symetrický nápis - bílý na černém pozadí: uvádí</i>	
5	3s		<i>symetrický nápis - bílý na černém pozadí: Herní systematika amerického fotbalu</i>	
6	3s		<i>symetrický nápis - bílý na černém pozadí: autor práce: Filip Troch</i>	
7	65s			Sestříhané záběry z přípravy hráčů amerického fotbalu
8	69s	Americký fotbal je sportovní míčová hra mezi dvěma soupeřícími týmy. Z jednoho týmu nastoupí na hřiště jedenáct útočníků z druhého jedenáct obránců. Úkolem útoku je donést nebo přihrát míč do koncové zóny soupeře. Úkolem obrany je jim v tom zabránit.		Sestříhané záběry z profesionální ligy amerického fotbalu

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
9	25s	Do útoku patří offenzivní lajna Uprostřed této lajny je center, vedle něj pravý a levý offenzivní guard a vedle nich levý a pravý offenzivní tackle	<i>Bílý nápis</i> Offensive line Center Offensive Guard Offensive tackle	Animace bílých helem se zkratkami hráčských pozic v pozadí fotbalové hřiště
10	6s	Za offenzivní lajnou stojí quarterback	Quarterback	Animace bílé helmy se zkratkou QB v pozadí fotbalové hřiště
11	12s	Za quarterbackem stojí runningbaci. První runningback se nazývá fullback a většinou plní funkci blokaře. Druhý runningback, který většinou běhá s míčem se nazývá hlaflback.	<i>Bílý nápis</i> Runningbacks Fullback Halfback	Animace bílých helem se zkratkami hráčských pozic v pozadí fotbalové hřiště
12	5s	Na krajích hřiště jsou hráči, jejichž pozice se nazývá wide reciever	<i>Bílý nápis</i> Wide recievers	Animace bílých helem se zkratkami hráčských pozic v pozadí fotbalové hřiště
13	4s	Poslední z útočných hráčů je Teght end	<i>Bílý nápis</i> Tight End	Animace bílé helmy se zkratkou TE v pozadí fotbalové hřiště
14	8s	První složkou obrany je defenzivní lajna, která je uprostřed tvořena defenzivními tackly a na krajích defenzivními endy	<i>Černý nápis</i> Defensive line Defefensive tackle Defensive end	Animace černých helem se zkratkami hráčských pozic v pozadí fotbalové hřiště
15	14s	Z defenzivní lajnou stojí linebackeři Prostřední se nazývá Mike, podle anglického slovíčka middle, což znamená prostřední Na silné straně se nazývá Sam, podle anglického strong a na slabé se nazývá Will, podle anglického slovíčka weak.	<i>Černý nápis</i> Linebackers Mike (Middle) linebacker Sam (Strong) linebacker Will (weak) linebacker	Animace černých helem se zkratkami hráčských pozic v pozadí fotbalové hřiště

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
16	5s	Proti recieverům na krajích hřiště stojí cornerbaci.	<i>Černý nápis</i> Cornerbacks	Animace černých helem se zkratkami hráčských pozic v pozadí fotbalové hřiště
17	7s	Poslední pozici v obraně je safety. Na silné straně strong safety. Volný je potom free safety.	<i>Černý nápis</i> Safeties Strong safety Free safety	Animace černých helem se zkratkami hráčských pozic v pozadí fotbalové hřiště
18	23s	Útok může samozřejmě své základní postavení měnit, aby pro něj bylo co nejvýhodnější. Jednotlivé postavení se v různých týmech jinak jmenují. Útok může například postavit oba runningbacky vedle sebe. Oba dva recievery na stejnou stranu. Nebo vůbec nepoužít tight enda, ani fullbacka, ale využít čtyřech recieverů.	<i>postupně:</i> <i>Bílý nápis</i> „I“ „Pro“ „Twins Right“ „Spread“	Animace bílých helem se zkratkami hráčských pozic v pozadí fotbalové hřiště
19	13s	Na tyto změny musí samozřejmě co nejrychleji reagovat obrana, změnou svého základního postavení.		Animace černých helem se zkratkami hráčských pozic v pozadí fotbalové hřiště
20	5s		<i>Bílý nápis na zlatém pozadí:</i> OFFENSE (ÚTOK)	
21	3s			Animace bílé helmy se zkratkou QB v pozadí fotbalové hřiště
22	4s		<i>Bíločervený nápis:</i> Quarterback	V pozadí quarterback před odhozem míče.
23	27s	Quarterbac je nejdůležitějším hráčem úteku, jeho úkolem je předat, nebo přihrát míč spoluhráčům.		Sestříhané záběry quarterbacků z profesionální ligy amerického fotbalu

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
24	4s		<i>Bíločervený nápis:</i> Runningback	V pozadí runningback.
25	37s	Runningback je hráč útoku, který dostává míč od quarterbacka a snaží se s ním doběhnout do koncové zóny soupeře.		Sestříhané záběry runningbacků z profesionální ligy amerického fotbalu
26	4s		<i>Bíločervený nápis:</i> Wide Reciever	V pozadí wide reciever
27	19s	Wide reciever je hráč útoku, který se snaží zachytit přihrávku od quarterbacka a dostat se do koncové zóny soupeře.		Sestříhané záběry wide recieverů z profesionální ligy amerického fotbalu
28	4s		<i>Bíločervený nápis:</i> Offensive lineman	V pozadí ofensive lineman
29	18s	Offense linemani jsou hráči útoku, kteří při běhu blokují protihráče, aby mohl runningback volně běžet. Při pasu chrání quarterbacka, aby nebyl napaden.		Sestříhané záběry offensive linemanů z profesionální ligy amerického fotbalu
30	4s		<i>Bíločervený nápis:</i> Tight end	V pozadí tight end
31		Útočník na pozici tight enda je něco mezi wide reicieverem a offenzivním linemanem. Při pasu se snaží zachytit přihrávku od quarterbacka a doběhnout s ní do koncové zóny soupeře. Při runu tvoří společně s offenzivní lajnou blok pro runnibacka.		Sestříhané záběry tight endů z profesionální ligy amerického fotbalu
32	4s		<i>Bíločervený nápis:</i> Linebacker	V pozadí linebacker
33	23s	Linebacker je hráč obrany, který primárně zastavuje runingbecka při běhové hře.		Sestříhané záběry linebackerů z profesionální ligy amerického fotbalu
34	4s		<i>Bíločervený nápis:</i> Defensive back	V pozadí defensive back

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
35	22s	Defense back je hráč obrany, který se snaží zabránit wide recieverovi v zachycení míče.		Sestříhané záběry defensive backů z profesionální ligy amerického fotbalu
36	4s		<i>Bíločervený nápis:</i> Defensive lineman	V pozadí defensive lineman
37	9s	Defense linemani jsou hráči, kteří se snaží zabránit quarterbackovi v odhození míče a runningbackovi v postupu s míčem.		Sestříhané záběry defensive linemanů z profesionální ligy amerického fotbalu
38	4s		<i>Bíločervený nápis:</i> Výstroj	Animace helem poté v pozadí hráč oblečený ve výstroji
39	13s	Součástí výstroje amerických fotbalistů jsou fotbalové kalhoty, ve kterých jsou chrániče kolen a stehen, chrániče ramen na kterých je natažený dres, chrániče zubů a helma s mřížkou		Plynule zabírá hráče odspoda nahoru
40	5s		<i>Bílý nápis:</i> HRA	V pozadí zlaté hřiště na americký fotbal
41	22s	Na začátku obou poločasů a po skórování se provádí výkop. Při tomto výkopu se proti sobě postaví útočný kickoff return team a obranný kickoff team, který vykopává míč. Úkolem kickoff return teamu je přijmout vykopnutý míč a doběhnout s ním co nejbližší soupeřovi endzony. Úkolem kickoff teamu je zastavit běžce s míčem co nejrychleji.	<i>Bílomodrý nápis:</i> Kickoff return <i>Červenočerný nápis:</i> Kickoff	Animace kickoff return team vs. kickoff team
42	6s	Útočící tým rozehrává akci z místa, kam se mu podařilo donést míč při kickoff returnu		Základní postavení OFF vs. DEF znázorněné pomací helem

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
43	14s	Úkolem útoku je donést, nebo přihrát míč do koncové zóny soupeře. Do koncové zóny soupeře se útok dostává překonáváním desetiyardových pásem. Na překonání každého pásma má čtyři pokusy, takzvané downy.	<i>červený nápis:</i> End zone <i>modrý nápis:</i> 4downs/10yards	Základní postavení útoku a obrany. Animace vyznačování pásem.
44	10s	Hra začíná tím, že center zvedne míč ze země, tedy provede takzvaný snap. Míče předá quarterbackovi.		Animace snapu
45	6s	Při běhové hře, quarterback předá míč runningbackovi, který se s ním snaží doběhnout co nejdále.	<i>modrý nápis:</i> Run (běh)	Animace běhové hry pomocí helem
46	8s	Při pasové hře quarterback přihrává míč tight endovi, nebo wide receiverovi. Ten se s ním také snaží doběhnout co nejdále.	<i>modrý nápis:</i> Pass(přihrávka)	Animace přihrávky na wide receivera pomocí helem
47	17s	Z úrovně, kde byl útok zastaven obranou, rozehrává útok následující akci. Pokud překonal desetiyardovou zónu, získává čtyři nové pokusy na následující území.		Animace přihrávky a nového postavení pomocí helem
48	9s	Pokud donesl, nebo přihrál míč až do koncové zóny soupeře, skóruje takzvaný touchdown, který je oceněn šesti body.	<i>červený nápis:</i> TOUCHDOWN	Animace přihrávky do touchdownu
49	8s	Pokud útok svou akcí nepřekonal desetiyardové území, následující akci začíná z úrovně, kde byl zastaven.		Animace běhové hry útoku, následné zastavení a vyznačení nového území.

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
50	5s	Následují akci začíná z úrovně, kde byl zastaven. Na překonání zbývajících území má zbylý počet pokusů.		Základní postavení útoku a obrany. Vyznačení nového území.
51	21s	Pokud se týmu nepodaří překonat území na tři pokusy, na čtvrtý pokus většinou volí odkop, který se nazývá punt. Tímto odkopem sice soupeřovi odevzdávají míč, ale zároveň ho dostávají do větší vzdálenosti od své vlastní end zony. Hráč, který přijímá míč, se s ním snaží doběhnout co nejbližší soupeřovi endony.	<i>modrý nápis:</i> Punt	Animace puntu
52	16s	Pokud je útok blízko soupeřovi end zony, na čtvrtý pokus většinou místo puntu volí takzvaný field goal. Při field goalu se útočník snaží kopnout míč do kovové branky na konci hřiště. Při úspěšném pokusu získává pro svůj tým tři body.	<i>modrý nápis:</i> Field Goal	Animace Field Goalu
53	20s	Po skórování touchdownu se provádí takzvané potvrzování ze tříyardové čáry. Může se provádět jako extrapoint, což je vlastně field goal za jeden bod	<i>červený nápis:</i> TOUCHDOWN <i>modrý nápis:</i> Extra Point	Animace přihrávky do touchdownu Animace Extra pointu
54	10s	Nebo jako conversion, což je rozehrání klasické běhové, nebo pasové akce. Pokud se útok touto akcí dostane do end zony, získává dva body.	<i>modrý nápis:</i> Conversion	Animace přihrávky při conversion

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
55	5s		<p><i>bílý nápis- přijíždí odspoda</i> HERNÍ SYSTEMATIKA AMERICKÉHO FOTBALU</p>	<p>V pozadí zlatá animace s letícími míči</p>
56	21s	<p>Do herní systematiky sportovních her řadíme herní činnosti jednotlivce, které chápeme jako soubor pohybových úkonů, kterými hráč řeší herní situaci.</p> <p>Herní kombinace, které chápeme jako spojení dvou a více hráčů při řešení herní situace a herní systémy, tedy součinnost všech hráčů jednoho družstva k dosažení herních cílů.</p>	<p><i>zelený nápis:</i> Herní systematika sportovních her <i>postupně bíločerné nápisy:</i> Herní činnosti jednotlivce Herní kombinace Herní systémy</p>	<p>Animace jednotlivých součástí herní systematiky sportovních her. V pozadí zátiší s míčem a hřištěm. Toto pozadí se opakuje vždy při animaci textu až do konce kapitoly herní systematika amerického fotbalu.</p>
57	13s	<p>Všechny tyto činnosti se dále dělí na útočné a obranné. Máme tedy útočné i obranné herní činnosti jednotlivce. Útočné i obranné herní kombinace a útočné i obranné herní systémy.</p>	<p><i>zelený nápis:</i> Herní systematika sportovních her <i>postupně bílé nápisy:</i> Herní činnosti jednotlivce Herní kombinace</p> <p><i>Herní systémy postupně černé nápisy:</i> Herní činnosti jednotlivce Herní kombinace Herní systémy</p>	<p>Animace rozdělení jednotlivých částí herní systematiky na útočné a obranné.</p>

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
58	20s	Do útočných herních činností jednotlivce patří: Přihrávání míče Zpracovávání míče Vedení míče Uvolňování hráče bez míče Obcházení soupeře při nesení míče Blokování, Střelba a osvobozující odkopávání míče	<i>zelený nápis:</i> Útočné herní činnosti jednotlivce <i>postupně černé nápisy:</i> Přihrávání míče Zpracovávání míče Vedení míče Uvolňování hráče bez míče Obcházení soupeře při nesení míče Blokování Střelba Osvobozující odkopávání míče	
59	20s	Prvním způsobem přihrávání míče je házení. Podle směru házení rozdělujeme přihrávku na přihrávku vpřed.	<i>černobílý nápis:</i> Přihrávání míče <i>černý nápis:</i> Házení: a) přihrávka vpřed	Animace textu Quarterback přihravá míč směrem vpřed
60	6s	A přihrávku vzad.	<i>černobílý nápis:</i> Přihrávání míče <i>černý nápis:</i> Házení: a) přihrávka vpřed <i>černý nápis:</i> přihrávka vzad	Animace textu. Quarterback přihravá míč směrem vzad
61	8s	Podle způsobu provedení přihrávky na přihrávku spodem.	<i>černobílý nápis:</i> Přihrávání míče <i>černý nápis:</i> Házení: a) přihrávka vpřed <i>černý nápis:</i> přihrávka vzad <i>černý nápis:</i> přihrávka spodem	Animace textu. Quarterback provádí přihrávku spodem.
62	8s	A přihrávku vrchem	-,- <i>černý text:</i> přihrávka vrchem	Animace textu. Quarterback provádí přihrávku vrchem.
63	9s	Dalším způsobem přihrávky je předávání. Obě tyto činnosti provádí převážně quarterback.	-,- <i>černý text:</i> předávání	Animace textu. Quarterback provádí předávku.

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
64	15s	Poslední možností předávání míče je takzvaný snap, neboli rozehrání míče na začátku každé akce. Snap může být hand off, neboli z ruky do ruky, který se používá pro rozehrání klasické akce.	~"~ <i>černý text:</i> snap – hand off (z ruky do ruky)	Animace textu. Center provádí snap.
65	12s	Short snap, neboli krátký snap, který se také používá pro rozehrání klasické akce.	~"~ <i>černý text:</i> short (krátký) snap	Animace textu. Center provádí snap.
66	14s	A long snap, neboli dlouhý snap, který se používá při puntu a při field goalu. Snap provádí vždy center.	~"~ <i>černý text:</i> long (dlouhý) snap	Animace textu. Center provádí snap.
67	26s	Druhou herní činností jednotlivce je zpracovávání míče. Zde rozdělujeme na chytání, které provádí quarterback, runningback, tight end a wide reciever a na zpracovávání míče po předávce, které provádí hlavně runningback.	<i>zelený nápis:</i> Útočné herní činnosti jednotlivce <i>černobílé nápisy:</i> Zpracovávání míče Chytání Zpracovávání míče po předávce	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností.
68	24s	Třetí útočnou herní činností jednotlivce je vedení míče. První formou je nesení míče bez kontaktu s protihráčem. Druhou formou je nesení míče při kontaktu s protihráčem. Oba způsoby vedení míče provádí runningback, nebo wide reciever a tight end po zachycení přihrávky.	<i>zelený nápis:</i> Útočné herní činnosti jednotlivce <i>černobílé nápisy:</i> Vedení míče Bez kontaktu s protihráčem Při kontaktu s protihráčem	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností.

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
69	19s	Čtvrtou útočnou herní činností jednotlivce je uvolňování hráče bez míče, tedy náběh do volného prostoru pro přihrávku. Tuto činnost může provádět runningback, wide receiver a tight end.	<i>zelený nápis:</i> Útočné herní činnosti jednotlivce <i>černobílý nápis:</i> Uvolňování hráče bez míče	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností.
70	36s	Pátou útočnou herní činností jednotlivce je obcházení hráče při nesení míče. Provádí se změnou směru, naznačením a změnou směru, prorážením, otočkou a technikou zvanou stiff arm. Všechny tyto techniky provádí wide receiver, runningback, nebo tight end.	<i>zelený nápis:</i> Útočné herní činnosti jednotlivce <i>černobílé nápisy:</i> Obcházení hráče při nesení míče změnou směru, naznačením a změnou směru, prorážením, otočkou stiff arm	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností.
71	22s	Šestou útočnou herní činností jednotlivce je blokování. Rozdělujeme ho na passový blok a runový blok. Oba dva způsoby blokování mohou provádět všichni hráči útoku.	<i>zelený nápis:</i> Útočné herní činnosti jednotlivce <i>černobílé nápisy:</i> Blokování Pass blok Run blok	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností.
72	15s	Sedmou útočnou herní činností jednotlivce je střelba. Střelbou v americkém fotbale rozumíme přímý kop míče do branky soupeře. Tento kop provádí kicker.	<i>zelený nápis:</i> Útočné herní činnosti jednotlivce <i>černobílý nápis:</i> Střelba	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností.
73	16s	Poslední útočnou herní činností jednotlivce je osvobozující odkop, který se provádí při puntu. Tento odkop provádí také kicker.	<i>zelený nápis:</i> Útočné herní činnosti jednotlivce <i>černobílý nápis:</i> Osvobozující odkop	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností.

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
74	15s	Do útočných herních kombinací patří zdvojování bloků, křížení útočníků, klamání soupeře, odtlačování soupeře, odtlačování soupeře	<i>zelený nápis:</i> Útočné herní kombinace <i>černobílé nápisy:</i> zdvojování bloků, křížení útočníků, klamání soupeře, odtlačování soupeře	Animace textu.
75	35s	První útočnou herní kombinací je zdvojování bloků. Toto je schématické znázornění zdvojování bloků ve zjednodušené a ve finální formě. Zdvojovat lze passové i runnové bloky. Takto vypadá zdvojování při hře.	<i>zelený nápis:</i> Útočné herní kombinace <i>černobílý nápis:</i> zdvojování bloků	Animace textu. Schématické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních kombinací
76	19s	Druhou útočnou herní kombinací je křížení útočníků.	<i>zelený nápis:</i> Útočné herní kombinace <i>černobílý nápis:</i> křížení útočníků	Animace textu. Schématické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních kombinací
77	32s	Třetí útočnou herní kombinací je klamání soupeře. Rozdělujeme je do situací, kdy klame hráč bez míče a to na klamavé uvolňování do prostoru pro přihrávku, při které hráč běží do volného prostoru, aby odlákal protihráče a pomohl tak spoluhráči. Na klamavé předstírání nesení míče, kdy hráč předstírá, že nese míč, aby quarterback nebyl napadán a mohl jej přihrát jinému hráči. Tato kombinace se v americkém fotbale nazývá play action.	<i>zelený nápis:</i> Útočné herní kombinace <i>černobílé nápisy:</i> Klamání soupeře klame hráč bez míče klamavé uvolňování do volného prostoru klamavé předstírání nesení míče	Animace textu. Schématické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních kombinací

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
78	31s	<p>Druhou situací je když klame hráč s míčem a to klamavým předstíráním přihrávky, kdy quarterback naznačí předávku na wide recievera a pak předá míč runningbackovi. Tato kombinace se v americkém fotbale nazývá draw. Nebo klamavým předstíráním předávky, kdy quarterback naznačí předávku runningbackovi, aby nebyl napadán a mohl volně házet, nebo běžet s míčem.</p>	<p><i>zelený nápis:</i> Útočné herní kombinace <i>černobílé nápisy:</i> Klamání soupeře klame hráč bez míče klamavé uvolňování do volného prostoru klamavé předstírání nesení míče klame hráč s míčem klamavé předstírání přihrávky klamavé předstírání předávky</p>	<p>Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních kombinací</p>
79	22s	<p>Poslední útočnou herní kombinací je odtlačování soupeře, kdy hráči odtlačují protihráče z prostoru, kudy běží hráč s míčem. Jedná se tedy o velice kontaktní formu clonění, která je předpokladem každé běhové hry.</p>	<p><i>zelený nápis:</i> Útočné herní kombinace <i>černobílý nápis:</i> Odtlačování soupeře</p>	<p>Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních kombinací</p>
80	19s	<p>Do základních útočných herních systémů patří passová hra a runnová hra. DO útočných herních systémů special teamů patří kickoff return, punt, field goal a extra point.</p>	<p><i>zelený nápis:</i> Útočné herní systémy <i>černobílé nápisy:</i> Pass (přihrávka) Run Special teams: kickoff return, punt, field goal, extra point</p>	<p>Animace textu.</p>

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
81	39s	První útočný herní systém, passová hra se rozděluje na krátké přihrávky, kdy quarterback přihrává míč do deseti yardů, na středně dlouhé přihrávky, kdy quarterback přihrává míč do dvaceti yardů a dlouhé přihrávky, kdy quarterback přihrává míč do vzdálenosti delší než dvacet yardů.	<p><i>zelený nápis:</i> Útočné herní systémy</p> <p><i>černobílé nápisy:</i> Pass (přihrávka) Krátké přihrávky Středně dlouhé přihrávky Dlouhé přihrávky</p>	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních systémů
82	27s	Druhý útočný herní systém, běhová hra se rozděluje na běhy skrz ofenzivní lajnu a běhy okolo ofenzivní lajny.	<p><i>zelený nápis:</i> Útočné herní systémy</p> <p><i>černobílé nápisy:</i> Run (běhová hra) běhy skrz ofenzivní lajnu běhy okolo ofenzivní lajny</p>	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních systémů
83	19s	První útočným special teamem je kickoff return team. Jeho úkolem je přijmout míč, který vykopává kickoff team a donést jej co nejbliž soupeřovi end zony.	<p><i>zelený nápis:</i> Útočné herní systémy</p> <p><i>černobílé nápisy:</i> Special teams Kickoff return</p>	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních systémů
84	19s	Druhým útočným special teamem je punt. Při puntu útočníci odkopávají míč co nejbliž soupeřovi endzony.	<p>~ ~ punt</p>	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních systémů
85	18s	Třetím útočným special teamem je Field Goal. Při field goalu, který se také nazývá kop ze hry, se útok snaží kopnout míč do branky soupeře.	<p>~ ~ Field Goal</p>	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních systémů
86	17s	Posledním útočným special teamem je extra point. Extra point je obdoba field goalu z kratší vzdálenosti.	<p>~ ~ Extra Point</p>	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních systémů

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
87	22s	Do obranných herních činností jednotlivce patří obsazování hráče s míčem, obsazování hráče bez míče, obcházení hráče bez míče, obsazování prostoru, blokování hráče, zamezování přihrávky, blokování střel a odkopů, vyrážení neseného míče, získávání míče, zpracovávání míče a výkop při rozehrání	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní činnosti jednotlivce <i>černobílé nápisy:</i> obsazování hráče s míčem, obsazování hráče bez míče, obcházení hráče bez míče, obsazování prostoru, blokování hráče, zamezování přihrávky, blokování střel a odkopů, vyrážení neseného míče, získávání míče, zpracovávání míče výkop při rozehrání	Animace textu.
88	18s	První obranou herní činností jednotlivce je obsazování hráče s míčem. V americkém fotbale se vždy jedná o tackling, neboli skládání protihráče. Tato herní činnost je základní činností každého obráče.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní činnosti jednotlivce <i>černobílý nápis:</i> obsazování hráče	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností jednotlivce
89	30s	Druhou obrannou herní činností jednotlivce je obsazování hráče bez míče. To se rozděluje na stínování- které provádějí hlavně linebackeři a defenzivní baci a na tackling, který provádějí všechny pozice.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní činnosti jednotlivce <i>černobílé nápisy:</i> obsazování hráče bez míče stínování tackling	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností jednotlivce
90	36s	Třetí obranou herní činností jednotlivce je obcházení hráče bez míče. To je možné provádět technikou swim. Technikou rip a technikou bull rush. Všechny tyto techniky používají všichni hráči obrany.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní činnosti jednotlivce <i>černobílé nápisy:</i> obcházení hráče bez míče Swim Rip Bull Rush	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností jednotlivce

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
91	24s	Čtvrtou obranou herní činností jednotlivce je obsazování prostoru. Obránce obsazuje prostor, kudy by mohl běžet hráč s míčem, nebo kde by mohl přijímat přihrávku. Tuto činnost provádějí všichni hráči obrany.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní činnosti jednotlivce <i>černobílý nápis:</i> obsazování prostoru	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností jednotlivce
92	12s	Pátou obranou herní činností jednotlivce je blokování hráče. Tuto činnost provádějí také všichni hráči obrany.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní činnosti jednotlivce <i>černobílý nápis:</i> blokování hráče	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností jednotlivce
93	22s	Šestou obrannou herní činností jednotlivce je zamezování přihrávky, které se děje sražením míče, nebo napadením protihráče. Oba tyto způsoby používají převážně linebackeri a defenzivní beci.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní činnosti jednotlivce <i>černobílé nápisy:</i> zamezování přihrávky sražením přihrávky napadením protihráče	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností jednotlivce
94	38s	Sedmou obrannou herní činností jednotlivce je blokování střel a odkopů. Blokování střel se provádí při blokování filed goalů a blokování extra pointů. Blokování odkopů se provádí při blokování puntu. Obě varianty blokování mohou provádět všichni hráči special teamu.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní činnosti jednotlivce <i>černobílé nápisy:</i> Blokování střel Blokování střel Blokování odkopů	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností jednotlivce
95	13s	Osmou obrannou herní činností jednotlivce je vyrážení míče. Tuto činnost mohou provádět všichni hráči obrany.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní činnosti jednotlivce <i>černobílý nápis:</i> Vyrážení neseného míče	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností jednotlivce

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
96	29s	Devátou obrannou herní činností jednotlivce je získávání míče. Míč může obránce získat zalehnutím, nebo sebráním fumble. Nebo zachycením přihrávky. Toto zachycení se nazývá interception. Míč může získat kterýkoliv z obránců.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní činnosti jednotlivce <i>černobílé nápisy:</i> Získávání míče Zalehnutím, nebo sebráním fumble Zachycením přihrávky	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností jednotlivce
97	14s	Desátou obrannou herní činností jednotlivce je zpracovávání míče. Obránce míč zpracovává při zachycení soupeřovi přihrávky.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní činnosti jednotlivce <i>černobílý nápis:</i> Zpracovávání míče	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností jednotlivce
98	15s	Poslední obrannou herní činností jednotlivce je výkop při rozehrání. K tomuto výkopu dochází při kickoffu. Míč vykopává kicker.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní činnosti jednotlivce <i>černobílý nápis:</i> Výkop při rozehrání	Animace textu. Ukázky jednotlivých herních činností jednotlivce
99	19s	Do obranných herních kombinací patří zajišťování, přebírání, vytěsňování soupeře do určitého prostoru, prvotní atakování, zesilování obsazování hráčů s míčem, zesilování obsazování hráčů bez míče, napadání	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní kombinace <i>černobílé nápisy:</i> zajišťování, přebírání, vytěsňování soupeře do určitého prostoru, prvotní atakování, zesilování obsazování hráčů s míčem, zesilování obsazování hráčů bez míče, napadání	Animace textu.
100	16s	První obrannou herní kombinací je zajišťování. Kdy jeden obránce zajišťuje druhého v případě selhání. Toto zajišťování je v americkém fotbale nejčastěji řešeno pozicí safety.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní kombinace <i>černobílý nápis:</i> Zajišťování	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních kombinací

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
101	20s	Druhou obrannou herní kombinací je přebírání. Jeden obránce přebírá útočníka, kterého předtím bránil jiný útočník. Této herní kombinace se využívá převážně v zónové obraně.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní kombinace <i>černobílý nápis:</i> Přebírání	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních kombinací
102	20s	Třetí obrannou herní kombinací je vytěsňování soupeře do určitého prostoru. Zde obránci vytěsňují prostor, do kterého chtěl běžet hráč s míčem. Hráč s míčem potom musí běžet jiným směrem.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní kombinace <i>černobílý nápis:</i> Vytěsňování soupeře do určitého prostoru	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních kombinací
103	14s	Čtvrtou obrannou herní kombinací je prvotní atakování. Obránce nejprve atakuje útočníka, až potom jej stínuje. Zpomalí ho tím a znepríjemní mu zachycení přihrávky.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní kombinace <i>černobílý nápis:</i> Prvotní atakování	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních kombinací
104	17s	Pátou obrannou herní kombinací je zesilování obsazování hráčů s míčem.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní kombinace <i>černobílý nápis:</i> zesilování obsazování hráčů s míčem.	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních kombinací
105	22s	Šestou obrannou herní kombinací je zesilování obsazování hráčů bez míče	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní kombinace <i>černobílý nápis:</i> zesilování obsazování hráčů bez míče	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních kombinací
106	17s	Poslední obrannou herní kombinací je napadání, které se v americkém fotbale též nazývá blitzing. Obránci vytvoří prostor pro jednoho obránce, který okamžitě po rozehrání hry napadá protihráče.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní kombinace <i>černobílý nápis:</i> Napadání	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních kombinací

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
107	21s	Do základních obranných herních systémů patří osobní obrana, zónová obrana a kombinované systémy. Do speciální obranných herních systémů patří kickoff, punt return, field goal blok, extra point blok.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní systémy <i>černobílé nápisy:</i> Osobní obrany Zónová obrana Kombinované systémy Special teams. Kickoff Punt return Field Goal blok Extra point blok	Animace textu.
108	17s	Prvním herním systémem je osobní obrana, při osobní obraně si každý obránce hlídá svého útočníka.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní systémy <i>černobílý nápis:</i> Osobní obrana	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních systémů
109	15s	Druhým základním obranným systémem je zónová obrana. Při zónové obraně si každý obránce hlídá svoji zónu.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní systémy <i>černobílý nápis:</i> Zónová obrana	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních systémů
110	16s	Poslední možností jsou kombinované herní systémy, ve kterých někteří hráči brání osobně a někteří chrání zónu.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní systémy <i>černobílý nápis:</i> Kombinované systémy	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních systémů
111	21s	Prvním obranným special teamem je kickoff. Úkolem kickoffu je vykopnout míč a zastavit běžce co nejblíže jeho end zoně.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní systémy <i>černobílé nápisy:</i> Special team Kickoff	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních systémů
112	20s	Druhým obranným special teamem je punt return. Jeho hlavním úkolem je zabránit útoku v dalším postupu, proto se také řadí mezi obranné speciální týmy. Jeho druhotným úkolem je přijmout míč a donést ho co nejblíže soupeřovi endzóny.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní systémy <i>černobílé nápisy:</i> Special team Punt return	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních systémů

Obraz č.	čas	komentář	text	kamera
113	18s	Třetím obranným special teamem je field goal blok. Jeho úkolem je zabránit soupeři ve skórování field goalu.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní systémy <i>černobílé nápisy:</i> Special team Field Goal blok	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních systémů
114	12s	Posledním obranným special teamem je Extra point blok. Plní tu samou úlohu jako field goal blok, ale brání kratší vzdálenost.	<i>zelený nápis:</i> Obranné herní systémy <i>černobílé nápisy:</i> Special team Extra point blok	Animace textu. Schematické zobrazení. Ukázky jednotlivých herních systémů
115			<i>bílé titulky, jdoucí od spodního okraje obrazu nahoru, v menším okně v pravém horním rohu veselé příhody z natáčení</i> komentář Filip Troch technická podpora Radek Tydlačka zvuk Filip Troch hudba Freeplay Music stříh Filip Troch scénář Filip Troch kamera Filip Troch Zbyšek Lavička Radek Tydlačka režie Filip Troch (Ve filmu byla použita videa ze zdroje: www.video.google.com) učinkovali David Dobiáš #8 Tomáš Fix #31 Zbyšek Lavička #31, #55 Radek Tydlačka #20 Josef Řihák #77 Martin Šindler #81 Jiří Kohut #11 Bohuslav Rom #27, #55	

			Tomáš Rom #20, #53 Tomáš Kadlec #1 Filip Troch #8, #93 Západočeská Univerzita v Plzni Pedagogická fakulta Katedra tělesné a sportovní výchovy 2012	
Obraz č.	čas	komentář	text	kamera

6 DISKUSE

Cílem této práce bylo sestavit kompletní herní systematiku amerického fotbalu formou videopořadu. Dále také přiblížit americký fotbal širší veřejnosti a tělovýchovným pracovníkům a studentům.

Dle mého názoru tato diplomová práce svůj účel splnila. Námi vytvořený videopořad jsem promítl lidem, kteří americký fotbal znají pouze z doslechu. Dále studentům tělesné výchovy a trenérům, hráčům i funkcionářům, kteří se v problematice amerického fotbalu pohybují již několik let. Každá z těchto skupin byla z videopořadu obohacena. První skupina si udělala bližší představu o americkém fotbale a podle svých slov: „*Konečně alespoň trochu pochopila tu složitou americkou hru a vidí v ní i něco zajímavého.*“

Studentům a vyučujícím v tělovýchovných oborech práce přispěla obohacením o herní systematiku sportovní hry, která v České republice a možná ani jinde ve světě nemá vypracovanou herní systematiku. Dovoluji si uvést toto tvrzení, protože jsem strávil několik desítek hodin hledáním, získáváním, tříděním a konzultováním informací o daném tématu s lidmi z oblasti amerického fotbalu i tělovýchovné činnosti. V České republice existuje pouze několik zdrojů informací o americkém fotbale a většina z nich je pouze kopiemi jednoho původního zdroje. V USA, které jsou kolébkou amerického fotbalu, se vědci, ani trenéři herní systematikou příliš nezaobírají, proto i hledání v anglicky psané literatuře nebylo nejsilnějším zdrojem informací. Největší podíl na sestavení herní systematiky nesou vedoucí této práce, Mgr. Pavel Krásný a oponent Martin Kocián, který

v České republice zastával funkci hlavního trenéra české reprezentace amerického fotbalu, školitele trenérů amerického fotbalu a byl pověřen ČAAF ve věci zvyšování úrovně vzdělanosti trenérů a hráčů v České republice. Díky těmto pánům se podařilo spojit tělovýchovné poznatky o herní systematice a jednu z nejsložitějších her světa.

Skupina lidí, kteří se o problematiku amerického fotbalu zajímají delší dobu, si uvědomila, že se sport dělí na různá sportovní odvětví, že americký fotbal patří do sportovních her a že je možné tuto hru sledovat i z jiného pohledu, než je trenérský, hráčský, nebo manažerský.

Při tvorbě práce mne potkalo několik problémových situací. Díky nedostatku informací a netradičnosti amerického fotbalu nebylo jednoduché klasifikovat přesně tuto sportovní hru do osvědčených klasifikací sportovních her. Tento problém je detailně popsán v teoretické části práce, kde je uveden i závěr našeho klasifikování. Při náročnosti klasifikace, nebylo jednoduché správně sestavit a formulovat jednotlivé složky herní systematiky. Americký fotbal se v mnoha ohledech odlišuje od klasických evropských sportovních her brankového typu. Naše systematika proto neopisuje a ani se nesnaží o detailní nápodobu herních systematik těchto her. Byla by škoda takto rozmanitou sportovní hru ochudit o její výjimečnost, jen proto, aby zapadala do již několik desítek let používaných a uznávaných klasifikací a herních systematik jiných sportů. S těmito klasifikacemi a herními systematikami v naší práci souhlasíme a nesnažíme se je nijak vyvracet. Naše herní systematika má tedy netradiční charakter, který se projevuje například uvedením herních činností jednotlivce, které mohou být zároveň útočné i obranné v nezměněné podobě. Takovouto herní činností jednotlivce je například blokování, které v žádné jiné sportovní hře nemá povahu útočnou i obranou.

Dalšími problémy bylo zajištění materiálního vybavení a personálního obsazení. Všichni dostatečně kvalitní hráči se větší část roku naplno věnují vlastní přípravě na sezonu a nebylo proto jednoduché získat jejich čas pro natáčení a shodnout se na jednotném datu. Navíc tyto termíny nesměly kolidovat s jejich pracovními, školními, hráčskými ani trenérskými povinnostmi. Všichni hráči, kteří účinkují ve videopořadu, jsou bývalí, nebo současní reprezentanti České republiky v americkém fotbale, nebo účastníci některého z finálových utkání o mistra České republiky. Jedná se tedy o hráče na nejvyšší

úrovni, která působí v České republice. Ve videopořadu jsou použita videa ze záznamů utkání ČLAF pro přesnější převedení dvourozměrných grafických schémat do reálné hry. Dále jsou použita videa z NFL, hlavně pro motivační účely.

Práce s multimédií byla vykonávána svépomocí. Tedy práce s kamerou, sestřihání videa, ozvučení jednotlivých záběrů a veškeré formátování videa a zvuku proběhlo v domácím prostředí, což ovšem dle našeho názoru nesnižuje obsahovou, ani kvalitativní stránku této práce. Důvod volby videopořadu pro tuto práci byl vysvětlen už v úvodu. Jako obrazový formát jsme zvolili formát 16:9, který již překonal dříve používaný formát 3:4.

Pro lepší orientaci při sledování videopořadu používají útočníci vždy světlou sadu dresů a obránci tmavou sadu dresů. Hráči na jednotlivých pozicích používají dresy s čísly, která jsou pravidly pro jejich pozici určena, nebo je jejich používání pro tuto pozici typické.

V teoretické i praktické části práce se vyskytují anglické výrazy. Jsem si vědom toho, že tato diplomová práce je vyhotovena v českém znění a její využití je předpokládáno hlavně pro českou veřejnost. V americkém fotbale jsou však již tyto termíny natolik zažitě, nebo dokonce neexistuje jejich smysluplný český ekvivalent, že by bylo kontraproduktivní snažit se vymyslet náhražku těchto výrazů a tím částečně tuto práci znehodnotit. Všechny použité anglické výrazy jsou přeloženy, včetně výslovnosti a vysvětlení výrazu v bodě 3.9. U cizojazyčných slovníků se u výslovnosti používají speciální znaky, tyto znaky nebyly použity, protože ne každý člověk je s nimi obeznámen.

7 ZÁVĚR

Cíl práce byl splněn, podařilo se sestavení kompletní a detailní herní systematiky amerického fotbalu formou videopořadu. Videopořad je dostatečně přehledný díky schematickému znázornění a přímým ukázkám ze hry.

Herní systematika prezentovaná v této práci je ojedinělým systematickým rozbořením amerického fotbalu v České republice, což považuji za velice přínosné pro učitele a žáky tělovýchovných oborů i pro hráče a trenéry amerického fotbalu.

Jsem rád, že mi bylo umožněno sestavit systematiku amerického fotbalu, který pro většinu hráčů, stejně jako pro mě, není jen sportovní hrou, ale je celoživotní filozofií. Také jsem rád za vedení a spolupráci, které jsem při tvorbě této práce měl. Tyto složky mi vždy dokázaly přesně poradit v otázkách obecné herní systematiky a v otázkách týkajících se amerického fotbalu a byly dostatečně vstřícné k mým nápadům a myšlenkám. Díky všem, kteří se do tvorby této práce zapojili, vzniklo jedinečné dílo, které by mělo posloužit dalším studentům a trenérům zabývajícím se tematikou amerického fotbalu nebo herní systematiky.

Na začátku této práce byla spousta neznámých, které se na konci proměnily v jeden originální a kompaktní prvek.

SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ

1. BRKLOVÁ, D., HERZIG, S. et al. Diplomová a závěrečná práce studujících tělesnou výchovu a sport. Plzeň : Vyd. Západočeské univerzity, 1998. 58 s. ISBN 80-7082-413-
2. Encyklopedie tělesné kultury. 1. vyd. Sv. 1. Autorský kolektiv pod vedením hlavní redakce: PhDr. Ernest Demetrovič (předseda).. Praha : Olympia, 1988.
3. STIBITZ, František. Kapitoly z teorie sportovních her I.: Sportovní hry a jejich třídění. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1958.
4. STIBITZ, František. Sportovní hry VII.: Malá encyklopedie sportovních her. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1958.
5. TOMAJKO, D., DOBRÝ, L. Hra, hrová činnost, pohybová hra. Olomouc:Těl. Vých. Sport Mlá., 1995.
6. ZAŤKOVÁ, Viera a Ján HIANIK. Hádzaná: Základné herné činnosti. Bratislava: Univerzita Komenského, 2009. ISBN 978-80-223-2494-6.
7. *BOBCATS Příbram : American football team* [online]. c2004 [cit. 1. května 2009]. Dostupný z WWW: <<http://www.bobcats.cz/>>.
8. *CAAF : Oficiální stránky České asociace amerického fotbalu* [online]. c2002 [cit. 15. května 2012]. Dostupný z WWW: < <http://www.caaf.cz/main.php>>.
9. *Coach Steve Tucker\'s Football Coaching Secrets* [online]. [2001] [cit. 15. května 2012]. Dostupný z WWW: <www.coachstevetucker.com>.
10. *WIKIPEDIE : Otevřená encyklopedie* [online]. 2002 [cit. 15. května 2012]. Dostupný z WWW: <<http://cs.wikipedia.org>>.
11. Obrázek č. 6:

<http://www.washtenawjrfootball.org/>

12. Obrázek č. 7:

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Unknown_Early_American_Football_Team.jpg

13. Obrázek č. 8:

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Walter_Camp_Project_Gutenberg_eText_18048.jpg

14. Obrázek č. 9:

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Walter_Chauncey_Camp_portrait.jpg

15. Obrázek č. 10:

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Football_Diagram_1904.jpg

SHRNUTÍ

Tato práce obsahuje kompletní herní systematiku amerického fotbalu, která je pro lepší názornost vypracována formou videopořadu. V teoretické části práce je americký fotbal klasifikován do sportovních odvětví, jsou popsány jeho parametry, historie, pravidla a charakter hry.

V praktické části práce jsou popsány jednotlivé útočné i obranné herní činnosti jednotlivce, herní kombinace a herní systémy. Dále pak popis jednotlivých pozic v americkém fotbalu.

Práce může pomoci všem hráčům a trenérům amerického fotbalu a hlavně studentům a učitelům tělovýchovných oborů.

Práce částečně vychází z osvědčených herních systematik sportovních her a částečně tvoří svojí vlastní systematiku amerického fotbalu.

SUMMARY

This theme included complete game systematic of american football which has been created form of videoprogram for better illustrative. There are clasification of american football to sport sectors, described parametres of american football, history, rules and character of american football at theoretic part.

There are described offense and defense game personal activity, game combination and game systems at practical part. And description of all positions of american football.

This theme could help to all players and coaches of american football and students and teachers of gym and sport science mainly.

Part of this theme work on proved game systematic of sports games and next part constitute own and new systematic of american football.