

# OBČASNÍK SPUSA

LEDEN 2015

číslo 1.



SPOLEČNOST PŘÁTEL USA – THE SOCIETY OF FRIENDS OF THE USA

ČESKO-AMERICKÝ KLUB – THE CZECH-AMERICAN CLUB

POBOČKA PRAHA – hlavní město

Díky laskavosti našeho Vzdělávacího střediska pokračuje **výuka angličtiny**, nyní však každý pátek od 14 do 15ti hodin. Pak někdy následuje **kulturní program** s přátelským posezením. Program bývá oznámen samostatně. Těšíme se na Vaši účast.

**Americký fotbal** je branková sportovní hra, hraná 11 hráči s oválným míčem. Cílem týmu je získat více bodů než soupeř. Skórovat lze postupem s míčem (během či zachycením přihrávkou) až do soupeřovy koncové zóny (touchdown), kopem (field goal) či složením protihráče s míčem v jeho vlastní koncové zóně (safety).

**Historie:** Je zaznamenáno, že anglický král Jindřich VIII. (1509 – 1547) dokonce vydal nařízení, které zakazovalo fotbal. Domníval se, že je to odvádí od potřebné lukostřelby. Nicméně ani tak se mu nepodařilo zastavit fotbal v Anglii. Historie amerického fotbalu začala později. Bylo to někdy v 19. století v Anglii, kdy William Webb Ellis, hráč obyčejného fotbalu znužený tím, že s míčem mohl manipulovat pouze nohama, se rozhodl jednoduše míč zdvihnout a běžet s ním. Přestože to bylo v rozporu s pravidly fotbalu, ostatním hráčům se to líbilo a tak se zrodilo ragby. Nový sport se rychle stal světově oblíbeným a našel si svoji cestu do Ameriky v polovině 19. století. Rozšířil se hlavně mezi univerzity na severovýchodě a netrvalo dlouho a představitelé tohoto sportu z Harvardovy univerzity a Yale University se roku 1876 setkali v Massachusetts, aby se dohodli na pravidlech ragby, které byly podobné jako v Anglii. Avšak existovaly v nich rozdíly: namísto kulatého míče se univerzity rozhodly používat míč vejcovitého tvaru a název tohoto sportu změnili z ragby na americký fotbal. Na závěr střetnutí byla vytvořena organizace International Federation of American Football (IFAF), aby předsedala tomuto americkému sportu. Americký fotbal byl však stále americkou verzí ragby. Nakonec však Yaleský hráč Walter Camp přesvědčil organizaci IFAF, aby změnili několik pravidel tohoto sportu a vytvořili tak sport velmi podobný tomu dnešnímu. Díky tomu je Walter Camp považován historiky za otce dnešního moderního amerického fotbalu.

**Pravidla:** Americký fotbal hraje 11 hráčů na každé straně, kteří se můžou při přerušení libovolně střídat. Každé mužstvo má minimálně dva 11ti členné týmy – jeden určený pro útok – (**offense**) a jeden pro obrannou hru (**defense**). Na hřišti vždy nastupuje útok jednoho týmu proti obraně druhého a naopak. Útočící je to mužstvo, které má v držení míč. Hraje se na hřišti ve tvaru obdélníku s nafouknutým balónem ve tvaru protáhlého sféroidu. Týmy získávají body za skórování dle platných pravidel. Pokud hra není vzdána, je vítězem ten tým, který má na konci hry, včetně prodloužení, více bodů.



**Hra:** Snahou útoku je dosáhnout maximálního bodového zisku, tedy dosáhnout touchdown nebo alespoň field goal. Tým má 4 pokusy (**downy**) na překonání 10 yardové vzdálenosti. Místo, odkud se rozehrávají jednotlivé akce a kolem kterého se stavějí týmy do základního postavení, se nazývá **line of scrimmage**. Jde o pomyslnou přímkou protínající hřiště v místě, kde skončila předchozí akce. Akci začíná center přihrávkou na quarterbacka (**snap**), který pak buď míč hodí receiverovi (**pass**), nebo předá runningbackovi (**run**), který běží s míčem do soupeřovy endzóny. Pokud se útoku podaří nejvíce na 4. pokus překonat 10 yardovou hranici, získává tým opět první down a pokračuje v útoku. Pokud se však útok neposune o 10 yardů ani na čtvrtý pokus, získává míč a tým i právo k útoku soupeř.

Vlastní akce začíná v okamžiku, kdy centr na smluvený signál podá mezi nohama míč quarterbackovi, a končí v momentě, kdy obrana složí hráče s míčem, vytlačí ho do autu, hráč s míčem se dotkne země jinou částí těla než podrážkou, nebo dlaní ruky. Při pasu je hra ukončena, pokud přihrávka šla mimo hřiště (**out of bounds**) či mimo chytajícího hráče (nebo ji hráč nezpracoval) a míč spadl na zem (**incomplete pass**). Útok pak přichází o jeden pokus a rozehrává se ze stejného místa jako při předchozím pokusu.

Obrana může pro svoje mužstvo získat míč při kterémkoliv pokusu útoku v následujících případech (**turnover**):

**Fumble** - jde o vypadnutí míče hráči, jenž ho má v držení (např. při předávce mezi hráči útoku nebo vypadnutí při srážce hráče s míčem a obráncem). Pokud dojde k fumble, jedná se o volný míč a tým, který ho získá, má právo okamžitě útočit, hráč s míčem může běžet co nejdál do soupeřova pole (třeba i dosáhnout touchdown), popřípadě ho zalehnout a tým si vydobýt právo útoku na místě, kde byl míč získán (fumble recovery).

Jakýkoliv útočící hráč může míč při fumble vzít a pokračovat dál, ale při fumble, který nastane v průběhu čtvrtého downu nebo v průběhu posledních 2 minut na konci 2 a 4 čtvrtiny může míč získat a pokračovat s ním pouze ten hráč útoku, který fumble způsobil. Pokud se ho však zmocní jiný hráč z útočícího týmu jedná se o tzv. **mrtvý míč** a obrana bude začínat svůj útok z toho místa, kde útočící hráč vzal míč (protože byl už 4 down, který je poslední). Obrana se může míče zmocnit a pokračovat s ním dál kdykoliv.

**Interception** - jedná se o zachycení míče hráčem obrany při „pasu“, tedy při přihrávce útoku směrem vpřed. Musí ale jít o zachycení přímo ze vzduchu, pokud míč obránci vypadne, jedná se o incomplete pass a útok může pokračovat dalším pokusem. Pokud však obránci míč zachytí a udrží, je situace jako při fumble, jeho tým získává okamžitě právo útoku.

Na začátku zápasu, začátku druhé poloviny a po každém touchdownu a field goalu se provádí výkop (**kickoff**) z 35 yardové čáry. Kdo bude kopat na začátku utkání, se určí losem, v polovině zápasu si vybírá soupeř, který prohrál los na začátku. Po touchdownu nebo field goalu vykopává mužstvo, které bodovalo, tedy doposud útočilo. Zvláštní výkop se provádí po safety, kdy vykopává mužstvo, kterého hráč byl složen v endzone a navíc musí kopat už z 20 yardové čáry. Při výkopu mohou nastat tyto situace:

- Kopnutý míč padne do soupeřovy endzone, nebo protne (dotkne se) goal line. V tomto případě se jedná o tzv. **Touchback** a přijímací tým (který bude útočit) bude své útočné pokusy začínat z 20 yardové čáry.
- Kdokoliv z přijímacího týmu míč chytí nebo zdvihne ze země a rozběhne se směrem k soupeřově endzone. Další útočné akce začíná jeho mužstvo z místa, kde byl hráč soupeřem složen nebo vytlačen do autu.
- Kdokoliv z vykopávajícího týmu (potom, co míč překoná 10 yardů) míč chytí nebo zdvihne ze země a rozběhne se směrem k soupeřově endzone. Další útočné akce začíná jeho mužstvo z místa, kde byl hráč soupeřem složen nebo vytlačen do autu - **onside kick**.
- Balón po výkopu opustí hřiště ještě před tím, než protne goal line, nebo se dotkne autové čáry. V tomto případě se jedná o foul a přijímací tým si může vybrat tyto možnosti :

**a)** vykopávající tým bude provádět znovu kickoff o 5 yardů dál, tedy na 30 yardové čáře,

**b)** přijímací tým bude rozehrávat útok 30 yardů od místa kde byl kopnut kickoff (nejčastější volba týmů),

**c)** přijímací tým bude rozehrávat z toho místa, kde míč opustil hřiště.

Další herní situací, která může nastat, je **punt**. Jedná se o kopnutí míče z ruky daleko do soupeřova pole. Útok provádí punt (většinou) tehdy, jestliže má čtvrtý pokus a z předchozích akcí je zřejmé, že se mu nepodaří získat první down, a dosud se nedostal tak blízko soupeřově brance, aby mohl kopnout field goal. Tímto kopem se útok vzdává míče a práva útočit a funkce týmu na hřišti je stejná jako při kick off. Odkopnutý míč mohou chytat jak hráči přijímacího týmu (doposud hráli obranu), tak hráči útoku. Pokud punt přeletí **line of scrimmage** a jakýkoliv hráč z týmu, který prováděl punt ho chytí, tak přijímací tým bude rozehrávat útok od toho místa, kde hráč z vykopávajícího týmu míč chytil, nebo se ho dotkl. Pokud se však hráč vykopávajícího týmu dotkne míče před tím než míč přeletí **line of scrimmage**, jedná se o fumble a může se ho zmocnit jakýkoliv tým, pokud je tato situace v souladu s pravidly fumble. Pokud se míč dotkne jakkoliv některého z hráčů přijímacího týmu a spadne na zem, jde o tzv. volný míč a získává ho (a tím pádem i právo útoku) mužstvo, kterého hráč jako první míč zalehl. Tady je (poměrně malá) šance útoku, který punt provedl a tím se vzdal práva dále útočit, znovu získat zpět míč a pokračovat v útoku.



**Hrací čas a přestávky:** Celkový čas utkání je 60 minut, rozdělený do čtyř čtvrtin po 15 minutách, s jednodeminutovou přestávkou mezi čtvrtinami a 12minutovou přestávkou mezi poločasy (tj. mezi druhou a třetí čtvrtinou). Některá utkání se hrají na 4x12 minut. V tomto sportu se hraje na čistý čas.

- Rozhodčí zastavuje čas v případě, že útočící hráč vyběhne (nebo je vytlačen) do autu (tzv. out of bounds).
- Rozhodčí zastaví čas v případě, že útočící tým nezkompletuje přihrávku.

Čas je zastaven v případě, že jeden z týmu skóruje (touchdown, field goal, safety).

Čas je zastaven v případě, že si jeden z týmu vybere timeout (každý tým má 3 timeouty na poločas).

Čas je zastaven v případě, když se rozhodčí „potřebují poradit“ (např. při zkoumání videozáznamu, měření prvního downu, posuzování faulů).

Časomíra se zastaví v případě, že je potřeba ošetřit zraněného hráče.

Časomíra je zastavena v případě, že si týmy vyměňují pozice (útočící tým jde bránit, bránící tým útočit).

Rozhodčí zastaví čas v případě komerční přestávky.

Čas je automaticky zastaven v druhé a čtvrté čtvrtině, jestliže zbývají dokonce utkání 2 minuty (tzv. two-minute warning). Rozhodčí nechá čas puštěný, když se hráči útoku posunou nebo ztratí yardy.

**Skórování: Touchdown** - 6 bodů - akce, při které hráč donese míč do endzone soupeře nebo v endzone přijme přihrávku vzduchem (pass od svého quarterbacka). Po touchdownu má tým možnost dalšího bodování. Rozehrává se z 2 yardové čáry a mužstvo může bodovat dvěma způsoby:

**Conversion** - 2 body - tým má jeden pokus (down) na rozehraní normální akce a skórování touchdownu.

**Extra point** - 1 bod - kop ze země do brány.

**Field goal** - 3 body - kop ze země, do brankové konstrukce (háčka), provedený kdekoliv ze hřiště.

**Safety** - 2 body - tímto způsobem může skórovat obrana. Jde o složení útočícího hráče s míčem v jeho vlastní endzone. Nastane také při situaci, kdy útočící tým provádí **punt** a míč zblokuje bránící tým a míč skončí v autu v útočící endzone.



Americký fotbal se hraje na obdélníkovém hřišti (trávníku nebo umělém povrchu) dlouhém 120 yardů (1 yard = 0,914 m), které je pravidelně rozděleno na 12 desetiyardových pásem. Dvě krajní pásma se nazývají **end zone** - koncové zóny. Jednotlivé čáry jsou označeny od středu směrem ke koncovým zónám postupně 50, 40, 30, 20, 10 yardů. Čára, kterou začíná end zone, se nazývá **goal line** – gólová čára a na konci endzone stojí branky. Každá branka se skládá ze dvou bílých nebo žlutých, alespoň 9 m vysokých vertikálních sloupů, spojených ve výšce 3 m nad zemí stejně barevnou horizontální tyčí.

**Míč:** Obal je ze čtyř kusů kůže ve tvaru zrna, které krom švů nevykazují žádné nepravidelnosti. Míč má jeden velký šev, s osmi šněrováními. Barva míče je přirozeně hnědá. Na polovině, kde se nachází šněrování, jsou namalovány dva bílé pruhy. Je napumpován na tlak 0,85 – 0,92 atm. Hmotnost míče je mezi 400 – 425g.

**Hráči a herní výstroj:** Hráči mohou mít čísla v rozmezí 1 – 99. Jakékoliv číslo, kterému by předcházelo číslo 0 je neplatné. Ale každý post ve fotbale má svá určená individuální čísla.



Americký fotbal hrají i ženy.

Dovoluji si připomenout možnost placení členských příspěvků. Můžete osobně nebo přímo na náš účet, který má čís: 135 135 383/ 0300 Poštovní spořitelny, tj. kdekoliv na poště nebo z bankomatu. Současně připomínám i prosbu na zaslání vašich příspěvků do Občasníku.

Za pražskou pobočku Petr Jílek