



ZÁKLADNÍ PRAVIDLA AMERICKÉHO FOTBALU



HŘIŠTĚ

Správné hřiště má rozměr 120×53.3 yardu, v metrech tedy asi 110×50. Prakticky je hřiště zpravidla limitováno napevno umístěnými brankami, a pokud je mezi brankami alespoň 100 metrů, tak se hřiště mírně zmenší, což ale při pohledu ani nepoznáte a opticky hřiště působí dojmem plné délky. Pro srovnání: standardizované hřiště na kopanou má rozměr 105×68 metrů.

Hřiště je vždy rozděleno na 12 desetiyardových dílů, z nichž podstatné jsou oba krajní díly, kterým se říká endzóny. Ostatní desetiyardové díly jsou zpravidla ještě rozděleny po pěti yardech. Tyto čáry nemají zvláštní funkci a jsou vyznačovány jen pro orientaci hráčů i diváků. Pro optimální orientaci jsou u desetiyardových čar vyznačena i čísla, která udávají vzdálenost k bližší goal line.

ČÁRY

Goal line je čára oddělující endzónu od zbytku hřiště (hrací plochy). Dalšími významnými čarami jsou čáry vymežující aut, tzn. sideline (boční čára) a end line (koncová čára). Uprostřed hřiště jsou dále vyznačeny dva pásy hashmarků. I tyto značky mají zejména orientační funkci.

Obvodové čáry jsou již v autu a s autem se zachází jako při basketbalu, tzn. dokud míč nepadne v autu na zem nebo hráč držící míč nevyšlápne do autu, tak se hraje dál. Neplatí tedy pravidlo z kopané o pouhém překročení čáry.

BRANKY

Na obou koncích hřiště jsou vztyčeny branky. Jsou-li k dispozici právě fotbalové branky, tak je brankový prostor nad břevnem ve výšce tří metrů (přesně 10 stop) a je široký pět a půl metru (18 a půl stopy). Branka má v podstatě stejné rozměry jako branka na ragby, ve srovnání s brankou na kopanou má ale břevno o půl metru výše a je o dva metry užší.

HRÁČI

Počet hráčů na střídačce (které se říká týmová zóna) není zpravidla omezen, u nás bývá v týmu průměrně kolem 40 hráčů. Na hřišti se hraje 11 proti 11. Střídání je basketbalového typu, tzn. střídat lze neomezený počet hráčů, které není třeba nikomu zvlášť oznamovat, avšak vždy jen v přerušené hře.

Jako v jiných sportech, každý post má nejen svoji specifickou roli v týmu, ale i vlastní název. Jednotliví hráči jsou často specialisty na svůj konkrétní post a zaskakování mezi posty není příliš obvyklé a specializace lze přirovnat k hokeji. Základní rozdělení hráčů je na útok (offense) a obranu (defense).

Klíčovým hráčem útoku je quarterback. Při každé akci dostává do ruky míč, a buď jej předá running backovi, nebo bude házet na receiversy. Případně se může sám pokusit běžet s míčem. Černou prací útoku odvádí offensive line. Jde o pětičlivo zpravidla největších hráčů týmu. Jejich úkolem je vytvořit co nejvíce prostoru pro běžícího running backa při runech, resp. co nejvíce času k házení pro quarterbacka při passech. Zbývajících

pět míst v útoku je rozděleno mezi receiversy a running backy. Running back je hráč, který od quarterbacka přebírá míč a snaží se probít skrze obranu soupeře hrou po zemi. Receiver naopak chytá přihrávku vzduchem. Poměr mezi running backy a receiversy není striktně daný a není zakázáno, aby receiver běžel s míčem nebo aby running back chytl přihrávku vzduchem.

Obránce lze rozdělit do tří hlavních kategorií a i na hřišti jsou rozmístěni ve třech jakýchsi valech. V první linii je defensive line. Zpravidla tří- až čtyřčlenná. Jejich úkol je přesným opakem offensive line, tzn. vytváří tlak na quarterbacka při passech a pokud možno ucpává všechny díry při runech. Pokud pro offensive line platí, že jde o největší hráče týmu, tak pro defensive line platí, že jde často v týmu o nejširší hráče. Druhou vlnu tvoří linebackeři, rovněž většinou tři nebo čtyři. Jejich úkolem je pochytnat running backy, kteří se dostali skrze první linii, případně bránit krátké passy doprostřed hřiště. Třetí skupinou jsou defensive backs. Tito hráči jsou do určité míry protipólem receiversů, tzn. brání zejména passy. Při runech pak jsou často poslední nadějí obrany.

ČAS

I zde je určitá podobnost s basketbalem, fotbal se v Evropě hraje na čtyři čtvrtiny (po první a třetí si týmy pouze vymění strany, po druhé následuje čtvrt hodinová přestávka) po 12 minutách. Fotbal se hraje na „poločistý“ čas, tzn. po některých akcích se čas zastavuje a někdy ne. Velmi zjednodušeně čas běží po runu nebo chyceném passu, který ale nezískal nový první down nebo hráč s míčem nevyběhl do autu. V opačných případech je čas zastaven.

Správné řízení času je velmi důležité zejména v závěrech vyrovnaných zápasů.

Každý tým má možnost vzít si v každém poločase tři timeouty. Na rozdíl od většiny jiných sportů nejsou timeouty jen okamžikem k poradě, ale často jsou strategickým nástrojem k samotnému zastavení času (ostatně odtud pochází i samotné slovo timeout).

Podobnost s basketbalem je i v dvojitě čase – kromě zápasového času je měřen i čas k rozehrání akce. Ten je 40 vteřin, pakliže útok bez přerušení postupuje hřištěm, nebo 25 vteřin, pakliže došlo k přerušení postupu například faulem.

PRINCIP HRY

Fotbal je velmi jednoduchá hra, principem je posouvat se hřištěm a dostat míč do soupeřovy endzóny. Jde tedy o podobnost s ragby. Rozdílem proti ragby je, že všechny akce začínají standardní rozehrávkou (snapem) a jakmile akce skončí, tak následuje přestávka na poradu a postavení hráčů do standardního postavení.

S míčem lze běžet, lze si jím neomezeně přihrávat dozadu (vzhledem k riziku ztráty míče toho ale týmy příliš nevyužívají) a v každé akci si lze přihrát jednou dopředu, což je podstatný rozdíl proti zmíněnému ragby.

Útok před sebou má vždy 4 pokusy (downy) na překonání 10 yardů. Těchto 10 yardů můžete vždy snadno zjistit podle dvojice tyček s terčíky

spojených řetězem podél jedné z bočních čar. Třetí tyčka opatřená číslem ukazuje číslo downu a je umístěna v místě, kde se rozehrává. Podle postavení těchto tří tyček získáte kompletní přehled o tom nejdůležitějším, tzn. jaký se hraje down a kolik yardů zbývá k překonání 10 yardů.

Pokud útok na kterýkoliv z určených 4 downů těchto 10 yardů překoná, tak v místě doběhu získá nové 4 downy a nových 10 yardů k překonání. Downy ani yardy si tedy nelze schovávat do zásoby. Úkolem obrany je samozřejmě těmto posunům zabránit.

ZÁKLADNÍ A SKÓROVACÍ AKCE

Na začátku zápasu a po všech skórovacích akcích se provádí kickoff, čili výkop, zpravidla co nejdále do hloubky soupeřova pole. Tam míč (pokud možno) chytí soupeř a snaží se s míčem doběhnout co nejdál zpět. Poté začíná standardní hra, tedy výše zmíněné 4 downy na 10 yardů.

Pokud se tým dostane s míčem do soupeřovy endzóny, tak skóruje touchdown a připíše si 6 bodů na svoje konto. Pokud útok zahrává 4. down, tak se může pokusit získat novou sérii downů, případně touchdown. Pokud je na dostřel k soupeřově brance, může se pokusit kopnout míč do branky, tzv. field goal. Za úspěšný pokus si tým připíše 3 body. Pokud je trefení branky i získání nové série nereálné nebo riskantní, tak je nejlepší volbou osvobozující odkop (punt), protože v opačném případě by soupeř dostal míč v místě, kam by se tým s míčem dostal.

Zvláštní akce následuje po touchdownu. Tým, který skóroval touchdown má k dispozici jednu akci rozehrávanou ze tří yardů. Pokud z ní skóruje touchdown, získá dodatečné dva body, pokud se rozhodne pro pokus o field goal a uspěje, získá dodatečný jeden bod.

Poslední možnou skórovací akcí je safety, které nastane, pokud tým svojí vinou (často i chybou) dostane míč do vlastní endzóny a akce v ní skončí. Za tento pomyslný vlastní gól získá soupeř dva body.

ROZEHRÁNÍ

Všechny akce kromě kickoffů začínají standardní rozehrávkou, při které musí být oba týmy na své straně míče. Zatímco obrana není ve svém postavení nijak omezená, všichni hráči útoku (s výjimkou jednoho hráče) musí být v okamžiku snapu nehybní a jejich formace je standardizována.

RUN A PASS

Run je běhová akce, kdy si některý z hráčů vezme míč a snaží se doběhnout co nejdále. Akce skončí v místě, kdy spadne na zem nebo vyběhne do autu. Pokud hráči během běhu míč vypadne, jde o tzv. fumble a tým, který míč zvedne nebo zalehne, jej získá.

Pass je přihrávka vzduchem. Pokud přihrávka letí dozadu a spadne na zem, tak platí totéž, co pro fumble. Pokud přihrávka letí dopředu a spadne na zem (tzv. incomplete pass), tak akce okamžitě končí a příští akci bude rozehrávat stejný tým ze stejného místa (pokud nešlo o 4. down). Pokud jakoukoliv přihrávku někdo chytí (complete pass), tak následuje run, tedy snaha doběhnout co nejdále. To platí i v případě, že pass chytí některý z obránců. V takovém případě hovoříme o interceptionu.

ROZHODČÍ A FAULY

Zápas dozoruje 5 až 7 rozhodčích, kteří jsou rozmístěni v jakémsi kruhu kolem hráčů s jedním rozhodčím uprostřed mezi hráči. Rozhodčí se nedělí na hlavní a vedlejší jako v kopané nebo hokeji, ale jsou si rovni jako třeba v basketbalu nebo házené. Nerozdělují si úkoly, ale spíše hráče nebo zóny, které sledují.

Zatímco ve většině sportů je faulovaný zpravidla hráč s míčem, ve fotbale je tomu naopak, fauly jsou většinou proti hráčům bez míče nebo jde o procedurální provinění. Fauly až na výjimky nepřerušují, stejně jako v hokeji, akci. Místo faulu rozhodčí označí žlutým „flagem“ a po akci rozhodnou dle pravidel o potrestání. Všechny fauly vyhláší rozhodčí týmům a divákům mikrofonem. Informace by měla obsahovat faul, viníka a penalizaci. Penalizací faulů je posunutí o 5, 10 nebo 15 yardů podle závažnosti faulu.

Pět yardů jsou trestány technické nebo jiné nekontaktní prohřešky. Nejčastěji jde o false start, čili volně přeloženo jako ulitý start. Jde o porušení nehybnosti hráčů útoku těsně před snapem zmíněné výše. U obránců o offside, který nastane, je-li některý z hráčů je v okamžiku rozehráni na úrovni míče nebo dokonce před ním. Nemá tedy nic společného s ofsajdem z kopané, ale ani hokeje.

Deset yardů jsou trestány kontaktní fauly mající vliv na získávání yardů, typicky holding a block in the back. Doslovný překlad holdingu nevystihuje faul přesně, neboť samotné držení soupeře faulem být nemusí. Tím je až významné omezení pohybu soupeře hlavně ve směru do stran. U bloku do zad již překlad poslouží dobře, nicméně musí jít opravdu o blok, který nějakým významným způsobem soupeře omezí v pohybu. Prostý dotyk zad faulem není.

Za patnáct yardů jsou pak nebezpečné kontaktní fauly, přičemž nebezpečnost není určená intenzitou, ale typem faulu, případné strkanice nebo nespportovní chování mimo hru a tzv. pass interference. Pro ten, zjednodušeně, platí, že při passech si hráči musí nechat určitou volnost při chytání míče. Neznamená to, že by se nesměli vůbec vzájemně dotýkat, ale nesmí třeba odstrčit soupeře nebo do něj cíleně vrazit dříve, než k němu doletí přihrávka.

FANOUŠCI A FANDĚNÍ

Fandí se jakkoliv a ideálně co nejhlasitěji. Nepsané pravidlo říká, že správný fanoušek dělá maximální hluk v momentě, kdy se soupeřův útok připravuje na rozehráni a snaží se tím rušit koncentraci hráčů. Naopak fotbalovým faux pas je rušení útoku vlastního týmu při poradě před rozehráni nebo těsně před snapem. Pokud by na stadionu byli jen fanoušci jednoho týmu, tak by stav před rozehráním šel přirovnat k tenisovému podání.

AMERICKÝ FOTBAL NA OBRAZOVKÁCH ČT



Již od roku 2011 má americký fotbal své pravidelné místo na obrazovkách České televize v rámci magazínu Touchdown. Sportovní diváci jsou prostřednictvím ČT sport průběžně seznamováni s fotbalovým děním zejména v rámci tuzemského prostředí. Formou reportáží na různá fotbalová témata natáčená v rozličných koutech České republiky jsou fanouškům přinášeny jak aktuality z probíhající sezóny České ligy amerického fotbalu, tak i nadčasové informace. Nosným prvkem jsou samozřejmě sestřihy z nejzajímavějších zápasů, okořeněné četnými rozhovory s osobnostmi domácí fotbalové scény z řad hráčů i trenérů, průběžné výsledky a tabulky probíhajících soutěží a oblíbené divácké soutěže o ceny od partnerů Touchdownu. Magazínem provádí Jiří Kalemba, sportovní redaktor a komentátor České televize.

Všechny díly jsou po premiéře k dispozici v archivu České televize na www.i-vysilani.cz.



Více informací a komplexní souhrnné zpravodajství z prostředí domácí scény amerického fotbalu naleznete na oficiálních webových stránkách České asociace amerického fotbalu.

 www.caaf.cz

 www.facebook.com/CAAF.cz